



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en
Preprimaria Bilingüe**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en el Centro Oficial de
Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe del
municipio de Comitancillo del departamento de San Marcos.**

Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Asesor

M.A. Elmer Geovanny Feliciano Cardona

Guatemala, 30 de junio de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en
Preprimaria Bilingüe**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en el Centro Oficial de
Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe del
municipio de Comitancillo del departamento de San Marcos.**

**PME presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de
Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de
Guatemala**

Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

**Previo a conferírsele el grado académico de:
Licenciada en Educación Preprimaria Bilingüe Intercultural**

Guatemala, 30 de junio de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Josué Manuel Pérez Mazariegos	Presidente
Licda. Dora Odeth Ramírez Roldan	Examinador 1
Licda. Irmadaly Judith León Pinelo	Examinador 2

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 30 de junio 2020

Licenciado

Álvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Implementación de los juegos lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria Bilingüe correspondiente a la estudiante: Sandra Leticia Gabriel y Gabriel carné:201028298 CUI: 1939565431204 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,



M.A. Elmer Geovanny Feliciano Cardona
Asesor del trabajo de Graduación
Colegiado Activo No. 21026



Vo.Bo. Nixon Rubén Soto Maldonado
Coordinador Departamental PADEP
San Marcos

c.c. Archivo

DICTAMEN DE APROBACION DE EJECUCION



Dictamen de Aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3741

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 Lúdicos Para Desarrollar Diferentes Habilidades En Preprimaria Bilingüe*

Realizado por el (la) estudiante *Gabriel Y Gabriel Sandra Leticia*

Con Registro de académico No. 201028298 Con CUI 1939565431204

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

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela 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 agosto de 2020

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

94_81_200841971_01_3758

- Autorización de impresión de la Secretaría académica



Dictamen de Aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3741

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 Lúdicos Para Desarrollar Diferentes Habilidades En Preprimaria Bilingüe**

Realizado por el (la) estudiante **Gabriel Y Gabriel Sandra Leticia**

Con Registro de académico No. **201028298** Con CUI **1939565431204**

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

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela 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 agosto de 2020

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

94_81_200841971_01_3758

DEDICATORIA

- A Dios** Por enseñarme el camino del éxito en mi vida, protegiéndome con su santo espíritu, en el proceso de mi preparación a mis padres por depositarme su confianza a mi persona, apoyando de forma moral en mi estudio en la Universidad.
- A mi suegra** Por su apoyo moral durante el proceso de mi estudio.
- A mi esposo** Por qué me apoyo en todo sentido, como también por tenerme mucha paciencia, comprensión motivación, en mi preparación académica.
- A mis hijos.** Alejandro, Vicente, Diego y José que fueron los que me dieron fuerza voluntad para terminar mi estudio satisfactoriamente.
- A mis hermanas y hermano, cuñados** Por este logro y mi esfuerzo lo comparto con todos ustedes.
- A mis sobrinos:** Por su apoyo moralmente que me incentivaron para lograr con éxito mi carrera, a mis amigas con los que he compartido momentos felices y recuerdos inolvidables, yo sé que cuento con ellas al igual ellas conmigo.
- A mis compañeros Y compañeras de Estudio.** Quienes compartieron sus experiencias y conocimientos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de mi carrera.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por la oportunidad que me dio para culminar con mis estudios porque sin la sabiduría de él, esta fase no tendría un gran éxito.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, en especial al Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente por apoyarnos durante nuestra formación, que sin duda los aprendizajes obtenidos servirán para brindar una educación de calidad a los niños y niñas.

Al Ministerio de Educación por su apoyo moral y económico en la formación de los docentes para que existen cambios significativos en los Centros Educativos.

A los facilitadores, por su paciencia y carisma en la enseñanza, por el tiempo que me dedicaron en las diferentes dificultades que se presentaron en mi formación en especial a la Coordinadora por esas palabras de animación que los inculcaba.

A mis compañeras y compañeros de estudio. Por los momentos más felices que convivimos juntos, y por tener la paciencia de explicarnos la fase final del proyecto.

SEK'OJTZ YOL (MAM)

Ajo Aq'untl te Xnaq'tzal antza xkub' b'inchate toj tja xnaq'tzal te koj'b'il te Twi Chlub', tnam, te Txolja, Txe Chman, atza xe kayit tumel kyuk'e k'wal xnaq'tzal te txexnaqtz, a tzen tun txi xnaqtzete tichaj saqchb'il tun tb'ant kyun mux kwal tun tb'ant tyeket jox jnijo kxmilal, tun tok kymujen ajxnaqtzal tun tkub' kyb'inchin saqchba'l te qkojb'il a aye kchi ajel mojel, nchi jyet qxol ex saqchab'l tun tjaw kyn tuntjget kynsb'l k'wal, ex saqchal tun kyolen k'wal kxol, ex aye saqchabl mojeqe aye ban kyjyet toj tzis b'an tu'n kyxi mojet k'wal tun tb'ant kyun.

Aye lun nchi mojin kyij kwal tun tb'ant kyaqe toj xnaq'tzil nxi b'inchit toj tnejil kol te xnaq'tzb'il nxi jyet tumel tu'n tb'ant kyunaye tzin saqchab'il lun chi ajben tunnya chux tzele toj twutz k'wal te qaq kyab'qe aye saq'chab'el xajb'en tu'n tjaw kyin k'wal kyib' ex njaw tmeltzin kynab' k'wal, ex tun tkub' b'inchet a txkub' yekit kwutz kwal tun tok kyujlen kwalajo xi yeket kye mutz kwal te txexnaqtz.

Atzin mojbil xjyet kye k'wal tun tjget kynab'l ex tun mina tzel naj toj knab' a jni nxi yekit kye, ex mina chi tzajn xob'e tun kyolin, tijo ma b'ant kyun k'wal te txexnaqtz tu'n mina tzel kynajsin toj qknab'l, awo ajxnaqtzalqo il tij tun tzajyet nim saqchab'il kyuq'e k'wal tun tkub' yeket kye tun tjyet nim tumel toj twutz.

ABSTRACT

The Educational Improvement Project was carried out at the Official Center of Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, municipality of Comitancillo, department of San Marcos, with the purpose of implementing playful games through dramatizations and the application of different games in this way we can achieve the development of different skills, involving the partitioning of the teaching staff making varieties of games typical of the community and other places, using materials that are in their environment, logical thinking game, verbal games, motor games and the use of games with recyclable materials, this in order for the student to develop his different skills.

The methodological elements that include the development of the educational project, were carried out in the pre-primary degree, generating pedagogical strategies focused on the game to facilitate the learning of six-year-olds, the different games were carried out as motivating activities allows to change the learning process, and formalize the activities raised, that respond to the interests and needs of pre-primary students.

With the use of materials, the development of fine and gross motor skills, verbal expression, basic skills that are essential activities that can be achieved at the pre-primary level, as facilitators must apply diversity of games with children in order to achieve meaningful learning.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.....	3
1.1. Marco organizacional	3
1.1.4. Marco contexto educacional.....	24
1.2. Análisis situacional	35
1.3. Análisis estratégico	43
1.3.6 Selección del proyecto.	55
1.4 Diseño del proyecto.....	55
CAPÍTULO II.....	72
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	72
2.1. Marco organizacional.....	72
2.2. Marco epistemológico.....	75
2.3. Análisis situacional	78
2.4. Análisis estratégico	85
2.5. Diseño del proyecto de mejoramiento educativo PME	86
2.6. Teoría del Proyecto	89
CAPÍTULO III.....	95
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	95
3.1 Título.....	95
3.2 Descripción del PME	95
3.3 Concepto del PME	95
3.4 Objetivos	95
3.5 Justificación.....	96
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el plan emergente	98
3.2 Plan de actividades	100
CAPÍTULO IV	109
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	109
CONCLUSIONES.....	114
POSTER ACADEMICO	115
PLAN DE SOSTENIBILIDAD.....	116

Bibliografía.....	117
-------------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Organigrama	16
Tabla No. 2 Priorización de problemas.....	36
Tabla No. 3 Selección del Problema	37
Tabla No. 4 Listado de actores directos e indirectos con el problema a intervenir	39
Tabla No. 5 Tabla de actores, características y alta o baja influencia	40
Tabla No. 6 Tabla con características típicas, intereses principales, oportunidades, necesidades de integración y acciones requerida	41
Tabla No. 7 Diagrama de relaciones que se dan entre los principales actores ..	42
Tabla No. 8 Análisis del DAFO - FODA (Matriz).....	43
Tabla No. 9 Técnica Mini Max	44
Tabla No. 10 Línea de acción 1	52
Tabla No. 11 Línea de Acción 2	52
Tabla No. 12 Línea de acción 3.....	53
Tabla No. 13 Línea de acción 4.....	53
Tabla No. 14 Línea de Acción 5	53
Tabla No. 15 Posibles proyecto.....	54
Tabla No. 16 Plan de Actividades a desarrollarse por fases ¡Error! Marcador no definido.	
Tabla No. 17 Plan General de Actividades	60
Tabla No. 18 Cronograma de actividades	62
Tabla No. 19 plan de Monitoreo	63
Tabla No. 20 Evaluación del Proyecto.....	65
Tabla No. 21 Esquema de Indicadores	66
Tabla No. 22 Matriz de indicadores y metas de monitoreo.....	67
Tabla No. 23 Matriz de indicadores y metas de evaluación	68
Tabla No. 24 Matriz de indicadores y metas de evaluación	69
Tabla No. 25 Presupuesto.....	70
Tabla No. 26 Resumen del costo del proyecto	71
Tabla No. 27 Distancia entre el diseño proyecto	98
Tabla No. 28 Instrumento de Evaluación del Proyecto.....	106
Tabla No. 29 Plan de Cuadro de Dibulgacion.....	108

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 Divulgación canal 14 Telemam	99
Figura No. 2 Solicitud dirigido al director	100
Figura No. 3 Solicitud dirigido al coordinador Distrital	100
Figura No. 4 Solicitud a canal 14 Telemam	101
Figura No. 5 Juego de pensamiento lógico	101
Figura No. 6 Juego con material reciclable	102
Figura No. 7 Juego de desarrollo motor	102
Figura No. 8Juego para motricidad fina.....	102
Figura No. 9 Resultado de estudiantes	103
Figura No. 10 Resultado de docentes	103

INTRODUCCIÓN

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

Esta opción de graduación tiene un gran sentido, porque me permite desenvolverme en el entorno educativo al conocer las diferentes debilidades que se encontraron en el centro educativo que me facilito para poder ejecutar el proyecto de mejoramiento educativo para mejorar la educación en nuestras comunidades, en especial la educación de nuestro bello país de Guatemala.

Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos, es una escuela que cuenta con el nivel Párvulos, Preprimaria Bilingüe y primaria Bilingüe, cada grado cuenta 3 secciones, en el centro educativo hay diferentes comisiones en especial la organización del gobierno escolar y la comisión pedagógica,

Estas comisiones son los encargados de velar por el bienestar de la escuela y presentar a las diferentes organizaciones las diferentes necesidades que hay en el centro educativo para poder apoyar las gestiones educativas. Como proyecto de mejoramiento educativo se revisaron los indicadores educativa y las demandas educativas, se encontró deficiencia en cuanto el desarrollo de las habilidades física y cognitivas que establece el ministerio de educación.

El proyecto educativo se basó en el indicador de procesos educativos, por la inasistencia de los estudiantes, el idioma que se utiliza para la enseñanza, disponibilidad de textos y materiales, Organización de padres de familia son factores que influyen en la educación de los niños y niñas, por lo que fue necesario realizar el proyecto educativo para implementar los diferentes materiales en el centro educativo.

El aprendizaje de la comunidad educativa la cobertura no ha alcanzado brindar los materiales necesarios para que los niños y niñas del nivel preprimaria logran desarrollar las habilidades establecidas en el Curriculum nacional base, ya que muchos de los padres de familia al inscribir sus hijos lo que quieren es que se inicie enseñar a leer y escribir sin que se desarrolla el aprestamiento de los estudiantes.

Debido a los elementos anteriores se decidió seleccionar como entorno educativo los diferentes juegos en las diferentes arias, paro poder aprovechar las fortalezas de tener las comisiones y el apoyo de las diferentes organizaciones en apoyar la gestión educativa de la escuela, podríamos disminuir la debilidad que los estudiantes tiene el desarrollo de las habilidades.

Dentro de las líneas de acción, se selecciona como Proyecto: Implementación de los juegos lúdicos para desarrollar las habilidades de preprimaria realizando las diferentes actividades programadas tales como, jugos de pensamiento lógico, juegos de desarrollo motor, juegos espaciales, juegos verbales, uso de materiales reciclables, todas estas actividades fueron para desarrollar las diferentes habilidades obteniendo como resultado el 90% de satisfacción en las diferentes arias.

Todas las actividades realizadas son estrategias para poder lograr las metas involucrando a los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otras potenciales, como el apoyo de los compañeros docentes autoridades educativas y comunales en especial a los padres de familia que fueron involucrados en el desarrollo de los diferentes juegos para el beneficio de la niñez.

Asimismo, se lograron evidencias que fueron planteados por Federico Froebel que el aprendizaje de la primera infancia es a través del uso de los diferentes materiales manipulables para poder lograr un aprendizaje significativo con el mundo de las maravillas de los materiales lúdicos

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico institucional.

A. Parte informativa.

En el año 1920 se fundó la comunidad de “Tuichilupe” que anteriormente conformaba las comunidades: Santa Teresa, Piedra de fuego, Agua Tibia, primavera e Ixmco, pertenecían a la dicha comunidad que al transcurso del tiempo se apartaron. La cual se basó por el cerro y por árbol llamado “Mandrón”, era un lugar como hospitalidad para los caminantes de Comitancillo a San Marcos y también era un lugar donde los vecinos se reunían para tratar de sus asuntos de mayor importancia, y que dicho árbol tiene grandes ramas y que da su inmensa sombra también complace a reflejar grandiosos rayos del sol. Al transcurso de los años los líderes decidieron reunirse con los habitantes de cada lugar mencionado para darle un nombre a cada lugar, pues ya que era demasiado la distancia entre cada uno de ellos, decidieron darle el nombre de “Tuichilupe”

a. Significado del nombre.

Esta hermosa Aldea Tuichilupe, explora con bello significado que se deriva así:

TWI=Da significado como cerro, colina cabeza

CHLUB= Que significa el palo que se llama “Mandrón”

b. Fundadores (Datos importantes de la fundación)

La fundación de la comunidad actual lo relatan en la siguiente forma: Según fue fundada en el año 1,927 siendo en ese tiempo las personas se reunían en una

casa particular para ver como también analizar que nombre de iba dar a la comunidad de Tuichilupe que fue independizado de Comitancillo.

c. Personas sobresalientes de la Fundación.

Las personas sobresalientes de la fundación de la comunidad de Tuichilupe, fueron un grupo de personas seres humanos siendo considerados por los habitantes como:

Crisóstomo Aguilón, Norberto Aguilón, Sebastián Pérez, Abel Marroquín, Manuel Coronado, Apolonio Juárez, Miguel Coronado, Juana Félix Marroquín, José Ángel Guzmán, Albino Pérez, Bartolo Marroquín, Ceferino Feliciano.

- i. Abel Marroquín: Fue el que predio donde está la escuela.
- ii. Manuel Coronado: Quien vendió la otra parte y otras personas.

d. Datos importantes de la Fundación

Los datos importantes de la comunidad actual sobre la fundación según personas que cuenta ya estaban contruidos todo lo que construían como escuela, Auxiliatura y otros que necesitaba la comunidad y después los fundadores empezaron con lo que es el trámite de independizarse del municipio de Comitancillo y el primer profesor fue Nicolás Jiménez, y es originario de la Aldea Taltimiche del municipio de Comitancillo, San Marcos.

e. Ubicación Geográfica.

La aldea de Tuichilupe se encuentra en la parte sur del municipio de Comitancillo, San Marcos, a continuación, se describirá como esta o con quienes colinda la aldea ya mencionada.

NORTE: El lado norte de la aldea de Tuichilupe colinda con el caserío Agua tibia y el Caserío Las Flores.

SUR: Al lado sur de la aldea de Tuichilupe colinda con el Caserío La Ciénaga Y LA Aldea el Porvenir Talquichó, ambos del municipio de San Lorenzo.

ESTE: colinda con la Aldea de Santa Tersa, El Duraznal, Comitancillo.

OESTE: Colinda con una parte del Caserío de Agua Tibia, Sector La Florida de Piedra de Fuego.

f. Educación.

Según la entrevista realizada a los líderes, los alumnos recibieron clases de una escuela sencilla construida de bajareque con techo de pajón que se construyó en el año 1920 con ayuda de todos los ciudadanos esa escuela profesional con el esfuerzo de la dicha de los ciudadanos se construyó una segunda escuela esta fue construida de pared de adobe y con techo de barro, que se fundó en el año 1935, que la cual se estableció muchos años y que se construyó por la llegada de la entonces el presidente Manuel Arana Osorio. En la actualidad se cuenta con edificios construidos por la institución FIS, intervida y otras instituciones de estado que construyo otras aulas en la actualidad se cuenta con 16 aula, la dirección, baños y cocina del establecimiento.

B. Indicadores de diagnóstico.

a. indicadores de Contexto

i. Población por rango de edades.

La población por rango de edades en el departamento de san marcos esta de esta manera: la cantidad de hombres de edad 25 a 29 años es de 102 mil, hombres de la edad de 30 a 34 años es de 80 mil personas, hombres de edad de 35 a 39 años es de 53 mil personas, personas de edad 40 a 44 es de 36 mil, hombres de 45 a 49 años es de 30 mil, hombres de 50 a 27 años hombres de 50 a 54 años 27 mil, hombres de 55 a 59 años es de 23 mil, hombres de 60 a 64 es de 21 mil hombres 65 a 69 es de 51 mil.

El rango de edades de las mujeres esta de la siguiente manera: mujeres de la edad de 25 a 29 años es de 109 mil, mujeres de 30 a 34 años es de 86 mil,

mujeres de 35 a 39 años es de 65 mil, mujeres de 40 a 44 años es de 50 años, mujeres de 45 a 49 años es de 40 mil, mujeres de entre 50 a 54 años es de 34 mil, mujeres de 55 a 59 años es de 23 mil, mujeres de 60 a 64 años es de 23 mil, mujeres de 65 a 69 años es de 56 mil.

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

✓ Salud

Cobertura: la infraestructura en salud en el municipio de Comitancillo se integra por: un Centro de Atención Permanente 11 puestos de salud y tres unidades mínimas y un centro de rehabilitación nutricional, contándose con una infraestructura y equipamiento mínimo y escaso personal capacitado especialmente para los puestos de salud y unidades mínimas. Donde la atención se considera regular y en algunos casos mala, resaltándose las carencias en cobertura, recurso humano y disponibilidad precaria de medicinas información que se recopiló en el taller de mapeo participativo. Hasta el año 2002 el equipo humano que trabajaba en el municipio era: para el CAP: 1 médico, 1 enfermera profesional, 1 estudiante de EPS de medicina, 1 inspector en saneamiento ambiental, 1 gestor (TSR), 3 auxiliares de enfermería, 1 conserje, 1 secretaria y 3 doctores de la delegación cubana. Para los puestos de salud: cuatro auxiliares de enfermería y un doctor de la delegación cubana en el puesto de salud de Tuilelén.

✓ Educación

Cobertura y niveles de educación, La tasa neta en cobertura educativa para el año 2007 está de la siguiente forma: en primaria 108, ya que se considera que existe desplazamiento de alumnos de otros lugares poblados, para secundaria 25 y diversificado 8. Con una población escolar en primaria 9493 estudiantes, secundaria 4360 estudiantes y diversificado 4033 estudiantes.²³ La tasa neta de escolaridad para preprimaria para el año 2008 fue de 49.4, para el nivel de

primaria 91.2, para básico 21.4 y para diversificado, mientras tanto la tasa de cobertura educativa para el nivel primaria de todos los sectores es de 107.70%.

Según el censo 2002 de INE la tasa neta de matriculación primaria por género es para hombres 51.68% y para mujeres 48.32%. Por último, se describe la relación entre mujeres y hombres en educación y para primaria hasta el año 2008 era de 0.99, para básico 0.75 y para diversificado 0.72 lo que significa que todavía existe brecha especialmente para el nivel diversificado y básico.

El avance educativo respecto a la matrícula en el municipio es de 53.70% en un período de 4 años (2002-2006) que es relativamente corto respecto al nacional que tuvo 90%. Pero a nivel departamental es San Marcos quien obtuvo el mejor avance con 79.6%. A nivel nacional según el informe de avances ODM 2010 la matrícula aumentó considerablemente tanto para niños como para niñas, la diferencia en matrícula entre niños y niñas se redujo a la mitad en el mismo período, que pasó de una diferencia de 8% a un 4%. En atención a los avances alcanzados, el Informe 2006 planteó la posibilidad efectiva de que esta meta fuera lograda de una manera medianamente posible para el año 2015.

✓ Economía

La dinámica económica del municipio permite visualizar que el mayor porcentaje de actividades que se realizan están encaminadas a la producción agrícola de subsistencia con el uso de mano de obra no técnica. Y los principales problemas que no permiten mejorar la calidad de vida de la gente se debe a la baja rentabilidad agrícola, la baja calificación de la mano de obra, desarrollo artesanal e industrial escaso, poca remuneración en los servicios de la construcción y por último la producción y rentabilidad pecuaria también es baja. Por lo que es necesario que los motores que pueden mejorar este escenario económico sean fortalecidos a través de acciones políticas y construcción de herramientas de planificación con apoyo de instituciones gubernamentales y no gubernamentales, para permitir y asegurar el fomento y desarrollo económico del municipio.

El sector servicios es una manifestación del poco desarrollo del municipio en materia económica y comercial, existen pocas instituciones con capacidad de ofrecer asistencia técnica financiera, productiva y sector turismo. Pero al mismo tiempo, si se sabe fortalecer lo que ya existe y se forma capital humano necesario, tal condición del municipio cambiaría y permitiría generar empleo y aumento del ingreso económico familiar.

b. Indicadores de recursos

i. Cantidad de alumnos matriculados

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta los alumnos se inscribieron oficialmente en el establecimiento durante el ciclo escolar 2015 es de 42 estudiante inscritos 22 hombres y 20 mujeres, en el año 2016 es de 42 estudiantes matriculados 16 hombres y 26 mujeres, 2,017 fueron inscritos 60 estudiantes 28 hombres y 32 mujeres, 2,018 fueron inscritos 41 estudiantes 25 hombres y 16 mujeres, 2,019 fueron inscritos 47 estudiantes 17 hombres y 30 mujeres, 2020 fueron inscritos 62 estudiantes 25 hombres y 37 mujeres.

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

En el nivel Preprimaria hay 4 secciones en la etapa 6 distribuidos de la siguiente manera sección "A" 3 hombres y 11 mujeres en total 14 estudiantes, sección "B" 4 hombres y 7 mujeres en total 11 estudiantes, sección "C" 7 hombres y 8 mujeres en total 15 estudiantes, sección "D" 11 hombres y 11 mujeres en total 22 estudiantes, el total de estudiantes 25 hombres y 37 mujeres en total general es de 62

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

En el Centro Oficial de preprimaria hay cuatro maestras del 011, también se cuenta con un director puro, un docente con asignación de curso de educación física.

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

En los años anteriores la relación entre docente y alumno en el año 2005 es el 60% cada año baja el porcentaje de relación entre docentes y alumnos por diferentes factores ya no hay suficiente acercamiento de estudiantes y docentes desde el año 2015 el porcentaje bajo hasta el 20%

c. Indicadores de proceso.

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

Según la visita hecha se pudo constatar que la asistencia de alumnos es del 95% en las aulas porque los padres demuestran el interés de que sus hijos desarrollan sus habilidades en los centros educativos.

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

En el centro educativo el porcentaje de días de clase es el 95% por ciento porque en el centro educativo es constantemente las visitas de las diferentes autoridades por esa razón se da el cumplimiento de los días de clases.

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

El idioma que se utiliza para el desarrollo de los contenidos es el idioma mam, la mayoría de los niños y niñas son maya hablantes por esa razón se imparten los contenidos en el propio idioma de la comunidad el idioma español pasa como segundo idioma que se maneja poco para que se fortalezca más nuestro idioma.

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

Los textos no son responsabilidad del docente porque el estado tiene la obligación de proporcionar los textos a todos los estudiantes que en este año lamentablemente se debería de mejorar la entrega de textos, pero en el nivel preprimaria no se han recibido ningún libro de parte de las autoridades, los materiales con que se trabajan el docente han proporcionado de acuerdo a las posibilidades de los docentes.

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

El centro educativo se encuentra organizado por consejo de padres de familia que son los encargados de la alimentación escolar, valija didáctica, gratuidad y útiles escolares esta organización se conforman solo por pares de familia, en la comunidad de Aldea Tuichilupe se encuentra organizada la siguiente manera, Auxiliatura, COCODE, Comité de Agua Potable.

- c. Indicadores de resultado de escolarización eficiencia interna
 - i. Escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas en la población del mismo rango etario.

Los estudiantes del nivel preprimaria todos están en el grado correspondiente según la edad que tiene, 100% de los estudiantes están de acuerdo a su edad establecida por el ministerio de educación porque los padres de familia inscriben a sus hijos de acuerdo al grado correspondiente.

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

Escolarización por edades simples en la comunidad existe un 95% de estudiantes que tienen la edad de siete años y 5% que no participan en el centro educativo por la distancia en que se encuentren de su vivienda o por la ubicación del establecimiento que está en la orilla del asfalto.

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

iii. Proporción de los alumnos de seis años que asisten en el nivel preprimaria y al siguiente año pasan a inscribirse en el nivel primaria en edad esperada.

según la inscripción en los grados de primero a sexto la mayoría de los estudiantes están el grado que le corresponde y según la edad que establece el ministerio de educación.

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

En el nivel preprimaria no existe sobre edad porque los estudiantes no se inscriben si no tienen cinco años y seis meses a partir del 2 de enero.

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

Tasa de promoción anual del Centro Oficial de Preprimaria anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Comitancillo, San Marcos la Tasa de promoción anual en el año 2015 un 100% de alumnos aprobaron el grado, en el año 2016 un 100% de alumnos de estudiantes aprobaron el grado que le corresponde, en el año 2017 la cantidad de estudiantes que aprobaron el grado es de 100%, en el año 2018 fueron aprobados un 100% de estudiantes quienes aprobaron el ciclo escolar.

- vi. Fracaso escolar Alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año. El nivel preprimario el fracaso escolar muestra la relación existente entre los estudiantes que no logran concluir satisfactoriamente en el ciclo escolar no promovido y retirado en relación a lo que iniciaron el mismo no existen estudiantes que repiten el ciclo y todos asisten durante el año y pasan al siguiente grado.

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

La tasa de conservación nos muestra el comportamiento de una cohorte competa, asumiendo que no hay inscripciones nuevas y tomando únicamente a los estudiantes que promueven todos los grados sin repetir de esta forma se puede medir la eficiencia del sistema, sabiendo que en 2018 42 estudiantes empezaron a estudiar y 100% lo terminan satisfactoriamente,

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

En el año 2015 los niños promovidos fueron es de 100% que pasaron al otro grado, en el año 2016 la cantidad de alumnos que fueron aprobados es de 100%, en el año 2017 fue de 100% de estudiantes aprobaron su estudio durante este ciclo, en el año 2018 la cantidad de estudiantes que fueron promovidos en todos los grados es de 100% y satisfactoriamente se inscribieron el siguiente ciclo en el grado que le corresponde.

ix. Repitencia por grado o nivel.

En el Centro Oficial de Preprimaria Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, la tasa de niños que repitieron el grado durante el ciclo escolar 2018 el 0% debido que en el nivel pasan automáticamente los niños en el siguiente nivel.

x. Deserción por grado o por nivel

La deserción en el Centro Oficial de Preprimaria Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, la deserción escolar en la etapa 6 esta de la siguiente manera: en el año 2015 la deserción de los estudiantes es de 0% de los alumnos que se retiraron y no culminaron sus estudios, en el año 2016 la cantidad de estudiantes es de 0%, en el año 2017 es de 0%, en el año 2017 la deserción es el 0%, en el año 2018 la deserción es el 0% de deserción en el establecimiento.

1.1.2. Antecedentes

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos, fue fundada en el año 1927 aproximadamente ya que no se tienen datos exactos de la escuela, por iniciativa de un grupo de padres de familia, con el propósito de atender las necesidades educativas de la niñez de la comunidad.

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, se registró legalmente el 19 de octubre de año 1959 según consta los archivos de este establecimiento, por lo que debe ser reconocido en la modalidad Bilingüe con el código 12-04-0165-41 con resolución No. 627-2009 en la Dirección Departamental de San Marcos.

En el año 1959 el docente era el Profesor Antulio Escobar quien era docente de castellanización porque es el primer nombre que le pusieron a ese nivel, el primer aula que existía en la comunidad era construida de bajareque con techo de Pajón, que se construyó en el año 1929 con ayuda de todos los ciudadanos esa escuela profesional con el esfuerzo de la dicha de los ciudadanos se construyó una segunda escuela esta fue construida de pared de adobe y con techo de barro, que se fundó en el año 1935, que la cual se estableció muchos años y que se construyó por la llegada de la entonces el presidente Manuel Arana Osorio.

En la actualidad se cuenta con cuatro docentes del nivel preprimaria y un edificio escolar construido de block, en donde los niños y niñas reciben clases de 8 de la mañana a 12 del mediodía, los padres son los encargados de dejar y traer a sus hijos, la educación es por igual a todos los niños y niñas.

A. Naturaleza de la Institución

El Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, con código 12-04-0165-41 se en cuenta ubicado en la Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, Departamento de San Marcos, la institución es de naturaleza rural, que pertenece al sector oficial o público, atendiendo las necesidades de las personas con escasos recursos a no brindar una educación privada, con el plan Diario regular donde asisten los niños a la escuela todos los días de lunes a viernes, con la modalidad bilingüe para que los niños y niñas puedan entender lo que es el aprendizaje en su propio idioma, asistiendo a dicho establecimiento hombres y mujeres que es de tipo mixto para que no haiga discriminación entre los diferente sexos de la comunidad, la escuela no cuenta con su propio edificio por tal razón es anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, con jornada matutina con el horario de ingreso de los niños y niñas de 9 am a 12 pm. Estudiando durante el ciclo escolar anual, el centro cuenta con Junta Escolar conformado de la siguiente manera presidente Eduardo Juárez, secretario Fredy Salvador, Tesorero Cesar Agustín, Vocal Néstor Neftalí Isidro, dicho establecimiento no está organizado con su Gobierno Escolar.

a. Visión.

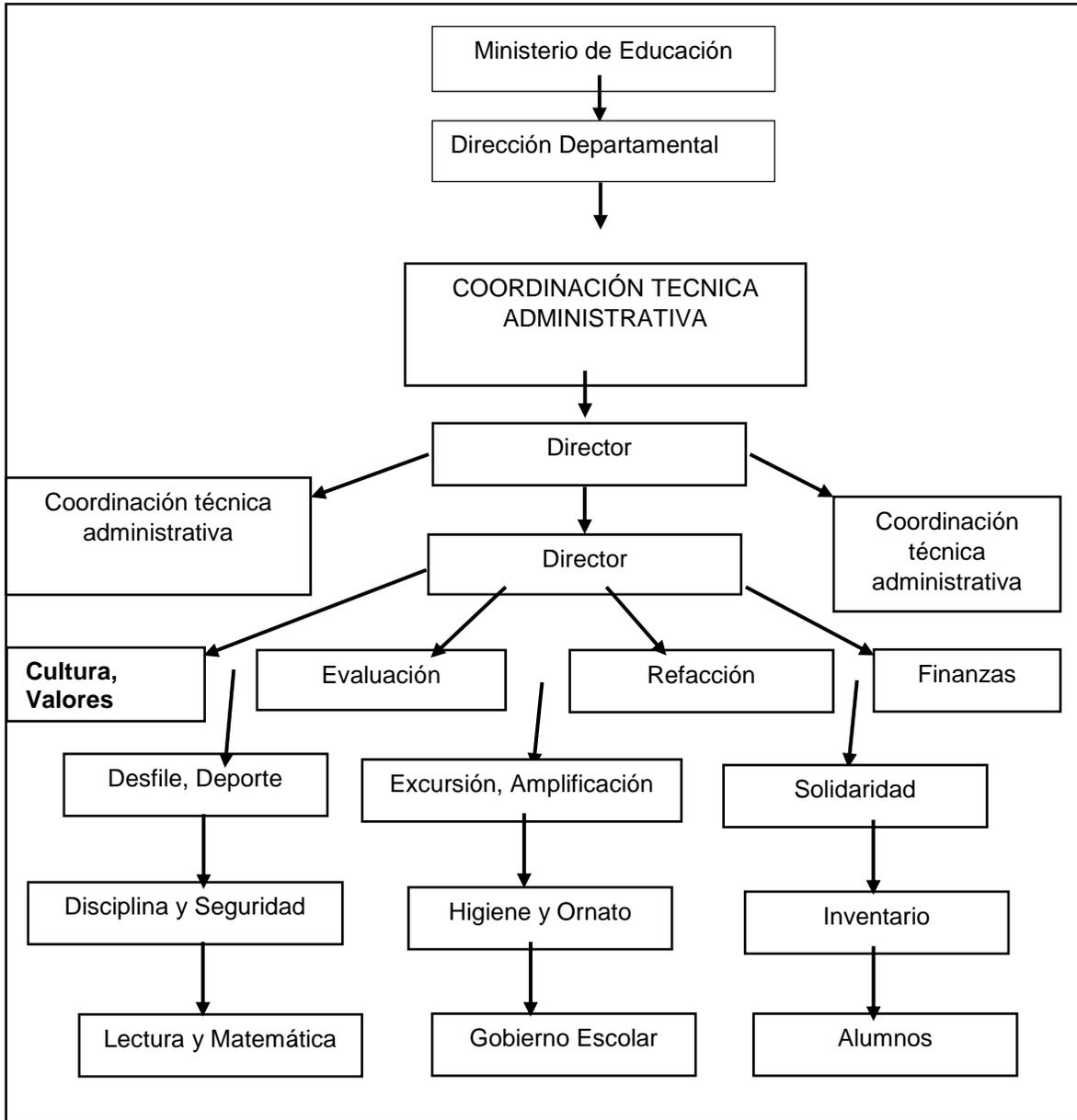
Ser una institución que forma educandos capaces de enfrentar la realidad de vida, utilizando los recursos necesarios y adecuados; con carácter en la toma de decisiones y resolución de problemas, con espíritu crítico, despertando interés en la familia educativa para continuar estudios en el nivel secundario.

b. Misión.

Somos un establecimiento educativo que se basa en la transformación de actitudes y la implementación de valores fundamentales como: respeto, responsabilidad, puntualidad etc. Cuya preparación se efectúa utilizando el centro de recursos de aprendizaje y se dirige a promover el desarrollo de la comunidad, fortaleciendo la preparación de alumnos para la vida futura, eliminando la discriminación en todas sus formas.

c. Organigrama

Tabla No. 1 Organigrama



Fuente: Elaboración Propia

d. Estrategias de abordaje

El centro educativo se maneja las siguientes Estrategias de abordaje, como el cooperativo, que es una estrategia que se ha demostrado que los niños no solo aprenden a través de la maestra sino de sus compañeros que asisten en el centro educativo.

Las estrategias de aprendizaje cooperativo tienen efectos positivos en el rendimiento académico, la autoestima, las relaciones sociales y el desarrollo personal, la utilización de este tipo de técnicas supone una gran ayuda para la profesora porque facilita el trabajo autónomo de los alumnos y el docente puede dedicar más atención aquellos que más lo necesitan.

Otra de las estrategias de abordaje es el rincón de aprendizaje que se implementó en las aulas para poder mejorar el aprendizaje de los niños y niñas el uso del rincón en el nivel preprimaria es de mucha importancia para que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades motrices, sociológicos, psicológicos ente otras.

Diseñar actividades que tengan diferentes grados de dificultad para trabajar contenidos de diferente grado de dificultad, utilizar diferentes grados de metodologías que incluyan actividades de distinto tipo como puede ser el trabajo a través de proyectos.

Ofrecer la posibilidad que los niños y las niñas elijan entre distintas actividades y decidan la forma de realizarla, para lograr una mejor autonomía es preciso dar oportunidades para que los niños y las niñas tomen sus decisiones sobre su trabajo y responsabilicen de su aprendizaje tomando iniciativa propia.

Utilizar una amplia gama de materiales didácticos que ofrezcan diferentes actividades que traten determinados temas o contenidos con distinto nivel de complejidad y permitan diferentes formas de utilización.

Es importante tener en cuenta el material específico o adaptado al contexto para poder precisar las diferentes necesidades educativas porque el estudiante puede tener a su alcance y los pueda manipular.

B. Modelos Educativos

En el centro educativo se aplican los diferentes modelos educativos que señala el CNB para poder desarrollar los contenidos es necesario tener una mejor comprensión del modelo pedagógico es impredecible referirse a determinados presupuestos teóricos que den claridad a la definición operativa.

a. Modelo constructivista

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los estudiantes construir su propio aprendizaje, en la actualidad el aprendizaje no es rígida en cada cerebro, la educación es construir el propio aprendizaje constructiva.

b. Modelo Conductistas

El modelo conductista es un modelo que se considera que su función de la escuela es la de transmitir saberes aceptados socialmente, este modelo el aprendizaje es el resultado de los cambios más o menos permanentes de conducta y en consecuencia el aprendizaje es modificado por las condiciones del medio ambiente, el modelo ha sido calificado de positivista en el sentido en que se toma como objetivo del aprendizaje el análisis de la conducta bajo condiciones precisas de observación, operacionalización, medición y control, que se tiene para poder conocer el estado de ánimo que tiene cada estudiante al iniciar el desarrollo de los contenidos.

c. Modelo Tradicionalista

La modelo pedagógica tradicional se caracteriza por el rol ente el estudiante y el docente, en este sistema educativo el estudiante es un receptor pasivo de la información, mientras que el docente es el único encargado de enseñar al estudiante, por esa razón el docente debe de estar bien preparado para transmitir los conocimientos a sus estudiantes, el modelo pedagógico tradicional destaco su fácil aplicación y por permitir la posibilidad de estandarizar los conocimientos, a pesar de su popularidad en tiempos pasados, el modelo pedagógico tradicional no

está exento de críticas con el paso del tiempo, tanto el estudiante con los propios cuerpos de profesores, reclaman que este ha quedado obsoleto; siendo considerado como un modelo predecible, poco estimulante y que necesita una aceptación urgente a los nuevos tiempos porque sin duda la educación es muy eficaz.

C. Programas que actualmente se desarrollan en el centro educativo.

En el centro Oficial de preprimaria están funcionando los siguientes programas educativos, Leamos juntos la lectura de los niños y niñas es a través de cuentos, lectura de imágenes, rincón de aprendizaje y la colección de material didáctico, como también el programa de contemos juntos, para muchos docentes del nivel primaria que los niños y niñas no pueden contar pero si los niños pueden contar a través de las técnicas que la maestra lo aplique en el desarrollo de los contenidos como por ejemplo cuando pasamos la asistencia de los niños contamos cuantos estudiantes asistieron y cuantos hicieron falta de esa manera sumamos y restamos sin que estemos en el área de matemática, otro de los programas educativos es Vivamos en armonía en donde se practican las normas de cortesía y los valores que el estudiante debe aprender y para que aprenda a convivir desde su niñez hasta que sea un ciudadano.

D. Programas de apoyo

Los programas de apoyo son de mucha importancia para el docente porque nos vienen a ayudar para el mejoramiento de la educación de los niños y niñas como la refacción escolar, los útiles escolares que es un gran beneficio para los niños y niñas de escasos recursos que no desayunan en su casa por falta de recursos económicos, y que no tienen la posibilidad de comprar sus cuadernos para asistir en la escuela, la valija didáctica y gratuidad son de mucha ayuda para el docente para reparar las instalaciones del establecimiento y comprar una mínima parte de materiales didácticos para el uso de los niños y niñas.

E. Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar

En el Centro Oficial de Preprimaria actualmente funciona los siguientes proyectos educativos, el huertos escolares en donde los niños y niñas aprenden la siembra de verduras y plantas con el apoyo de la asociación AMMID también la misma institución y otra institución extranjera apoya a los niños y niñas con el higiene personal y bucal brindándoles cepillo, Colgate, toallas, jabón y lo más importante el flúor que se aplica a todos los estudiantes de nivel párvulos, preprimaria, primaria, maestros practicantes y docentes cada semana para que ya no haiga caries dental en los niños y niñas también a todos los niños que tienen afectado los dientes y muelas se les hace la extracción o el tratamiento odontológico que eso es una gran proyecto en el establecimiento.

Los proyectos que están planificados durante el resto de año son, la construcción de una bodega para depósito de agua, instalación de otros depósitos de agua, construcción de una cocina en el segundo módulo, construir una plancha y otros proyectos en el centro educativo.

Los proyectos de construcción que se realizaron durante el año en el centro educativo son de seis aulas, una dirección, servicios sanitarios que son de benefició de la niñez de la comunidad

1.1.3. Marco epistemológico

A. Circunstancias históricas

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos, fue fundada en el año 1927 aproximadamente ya que no se tienen datos exactos de la escuela, por iniciativa de un grupo de padres de familia, con el propósito de atender las necesidades educativas de la niñez de la comunidad.

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, se registró legalmente el 19 de octubre de año 1959 según consta los archivos de este establecimiento, por lo que

debe ser reconocido en la modalidad Bilingüe con el código 12-04-0165-41 con resolución No. 627-2009 en la Dirección Departamental de San Marcos.

En el año 1959 el docente era el Profesor Antulio Escobar quien era docente de castellanización porque es el primer nombre que le pusieron a ese nivel el primer aula que existía en la comunidad era construida de bajareque con techo de Pajón, que se construyó en el año 1929 con ayuda de todos los ciudadanos esa escuela profesional con el esfuerzo de la dicha de los ciudadanos se construyó una segunda escuela esta fue construida de pared de adobe y con techo de barro, que se fundó en el año 1935, que la cual se estableció muchos años y que se construyó por la llegada de la entonces el presidente Manuel Arana Osorio.

En la actualidad se cuenta con cuatro docentes del nivel preprimaria y un edificio escolar construido de block, en donde los niños y niñas reciben clases de 8 de la mañana a 12 del mediodía, los padres son los encargados de dejar y traer a sus hijos, la educación es por igual a todos los niños y niñas.

B. Circunstancias culturales

La aldea Tuichilupe es una de las más grandes del municipio. Fue fundada en el año 1920 y se ubica en la parte sur del municipio. Tiene una extensión territorial de 21 km². Se encuentra a una distancia de 6 kilómetros de la cabecera municipal de Comitancillo, de 26 kilómetros de la cabecera departamental de San Marcos, y de 278 km de la Ciudad de Guatemala. La comunidad celebra sus fiestas en honor a la virgen María el 27 de mayo y a la virgen de Guadalupe el 12 de diciembre. Los sectores que conforman la comunidad son: Sector La Torre, caserío San Francisco y La Colindancia. En educación destaca la Academia de Computación «Dios Fuente de Sabiduría».

Aun se preservan en la comunidad algunas costumbres ancestrales como el uso del baño de temascal también denominado chuj, en mucho de los casos se utiliza como un tratamiento de recuperación de las señoras después de dar a luz, con esto lo que se trata es de reducir o quitar el dolor; el baño consiste en si en el calentamiento de piedras dentro del chuj, que al arrojarle el agua que ha sido mezclada con plantas con propiedades medicinales como son: chilca, saúco,

arrayán y ciprés, permiten que sus propiedades coadyuven en el restablecimiento de la mujer, y que al final del mismo se le proporciona una infusión preparada con manzanilla, hinojo, salvia santa y altamisa.

La siembra del maíz, se tiene como algo de suma importancia ya que esto está ligado a la propia cultura de la aldea Tuichilupe, tomándose en cuenta que la siembra es bien agrícola, en muchos de los casos ya no es rentable; pero que si es considerado como parte de la economía familiar de la comunidad y ligado fundamentalmente a la economía de subsistencia que se tiene. El casamiento sigue manteniéndose como un aspecto ligado a su identidad y además la elección de autoridades comunales es un acto que se considera de suma importancia dentro de la comunidad.

La mayoría de la población profesa la religión católica. En la aldea Tuichilupe, municipio de Comitancillo, el 95% de la población habla el idioma materno Mam además de ello se cuenta con un traje típico, que está compuesto para los hombres: pantalón y camisa de color blanco de material denominado moj, sombrero de petate, banda roja en la cintura y caites. En las mujeres: corte típico de color negro, güipil rojo, faja gris, cinta multicolor, chachal y tapado multicolor. Que en la actualidad casi nadie utiliza el traje solo las personas de la tercera edad lo utilizan.

C. Circunstancias sociales

En la Aldea Tuichilupe en los años anteriores la comunidad ha estado organizado pero cada institución vela por sus propios beneficios, como el consejo de desarrollo comunitario que tienen integrantes que deberían de velar por la educación de los niños y niñas, jóvenes que estudian en los diferentes niveles hace poco tiempo que en la comunidad se dio el cambio de autoridades que los mismos se ve un poco el involucramiento tanto autoridades comunitarios, educativos, salud, y otras instituciones que quieren darle importancia a la educación.

La iglesia de Dios con el apoyo de la institución ALFARERO de la Ciudad de Guatemala que está apoyando a los niños y niñas de los centros educativos públicos del país se presentó en la escuela para poder apoyar el mejoramiento de la educación de los niños y niñas de la aldea Tuichilupe, dándoles un mochila escolar con los útiles que le sirven a los niños y niñas para recibir clases al inicio de ciclo escolar esto nos permite como docente realizar trabajos al inicio de las clases, debido a que el ministerio de educación realiza el desembolso para la compra de útiles hasta el mes de marzo y los padres de familia no invierten dinero para la compra de dichos materiales esto atrasa al maestro el desarrollo de los contenidos.

Las diferentes instituciones que funcionan en la comunidad se han organizado para presentar una solicitud a la institución ALFARERO para que apoye a la educación, salud, y desarrollo comunitario, prueba de ello se ha logrado equipamiento de la cocina escolar, instalación de computadoras en la dirección, alimentación de los niños y niñas, material didáctico para docentes, involucramiento de los padres de familia entre otras actividades que se realizaron en el centro educativo, esto nos permite lograr la relación entre docentes, estudiantes, padres de familia, autoridades comunitarios, y centros de salud, para poder incrementar el índice de porcentaje de relación ente docente y miembros de la comunidad educativa, que se ha visto en el año 2016 la relación es de 25% esto nos indica que ya no existe comunicación con los entes de la educación estas actividades que se realizarán puedan mejorar muchos aspectos de la educación.

Otro de los aspectos de la Aldea es que hay muchas mujeres profesionales que forman parte de las diferentes organizaciones que funciona en la comunidad y el 50% ciento de mujeres trabajan en las diferentes instituciones porque se ha dado la oportunidad a que estudien no como en los años anteriores que las mujeres no estudiaban. Esto significa que las mujeres toman parte de la comunidad y son partes esenciales del desarrollo. Desde este punto en el centro educativo existe equidad de género por lo que las oportunidades a educación se dan en ambos

sexos de parte de los padres de familia, considerando que ellos están involucrados en la educación de los niños y niñas.

D. Circunstancias Psicológicas

En la aldea Tuichilupe se observan algunas familias donde se practica la violencia familiar a consecuencia del alcoholismo que es una enfermedad entre padres y madres de familia por el consumo de esa bebida los hijos se quedan abandonados, ese afecta grandemente en el aspecto psicológico de los estudiantes, la desintegración familiar porque los padres se apartan de sus esposas en algunos casos solo se queda a vivir con sus abuelos o tíos que no le brindan el mismo cariño a los niños y niñas, eso permite que los niños tengan mala conducta, actitudes y comportamiento con sus demás compañeros.

La violencia intrafamiliar es otro de los problemas que afecta psicológicamente a los niños y niñas, porque muchos de los padres de familia todavía maltratan a sus esposas cuando no realizan el trabajo en la cocina ofendiéndoles con malas palabras esto afecta a sus hijos enseñándoles mal comportamiento en la forma de comunicarse con sus compañeros en clases resolviendo todo a gritos, golpes e insultos. Sin poder comunicar para resolver problemas que pueda beneficiar a sus compañeros de clases.

1.1.4. Marco contexto educacional

A. Área Administrativa

En el municipio de Comitancillo está conformado por 4 supervisores, quienes se encargan de la administración de los docentes y estudiantes de cada uno de los centros educativos, asimismo se cuenta con el Acompañamiento Técnico Pedagógico SINAE los que están a cargo del sector 1204.2 como coordinador distrital Lic. Lucio Joel García Juárez, Asesor Administrativo Lic. Alfredo Matías y Matías, Asesor Pedagógica Licda. Imelda Leticia Coronado Crisóstomo, son los encargados del distrito.

B. Área técnica pedagógica

El área técnica pedagógica indica que la función técnico-pedagógica consiste en un conjunto de acciones que desempeña el personal de SINAIE, con el objetivo de complementar sus actividades específicas de acuerdo a sus habilidades y propósitos propuestos, pero se fundamentará en base a lo que la Ley de Educación Nacional de Guatemala designe. El SINAIE tiene a su cargo el área administrativa y técnico pedagógico de una institución educativa del sector 1204.2, por lo que debe coordinar con los diferentes directores y directoras, personal docente el cumplimiento de responsabilidades y obligaciones, dicha acción, se realizará en base a su labor diaria, para intervenir ordenada y deliberadamente en el campo académico de forma eficiente y así brindarle al estudiante lo necesario en el momento indicado.

C. Los medios de comunicación y su incidencia en el aprendizaje

Los medios de comunicación influyen grandemente en la educación del ser humano, como la televisión la mayor parte de las personas de Guatemala tienen una televisión en su casa, la mayoría de las personas que trabajan solo dejan a los niños y jóvenes a entretenerse con la televisión y se pasan todo el día viendo programas que no son educativos, si los padres de familia acompañaran a ver la televisión y eligieran los programas educativos se lograría una educación haciéndolos preguntas de lo aprendido y poner a analizar lo visto se lograría con la competencia educativa.

El internet es otro de los medios de comunicación que hoy en día afecta a los estudiantes porque están en las clases a la hora de receso se salen en los centros de internet para jugar o ver programas de pornografía se entretiene ni se dan cuenta de la hora de entrada en la escuela, pero si se diera el uso adecuado, tendrían resultados positivos en la formación de la niñez y juventud porque se desenvolvería mejor en el ámbito social y colectivo.

D. Escuela paralela

La escuela paralela se considera que es todo lo que está en la sociedad como lo religioso donde los padres de familia perseveran en una iglesia y explican temas para la vida, y el ser humano aprende no precisamente en la escuela, en las actividades culturales, deportivos que se realizan en cada feria patronal u otras actividades que ayudan a la formación de la población.

A nivel nacional hay otros centros educativos que brindan otras especializaciones como en el intecap, fundap, que ayuda a los niños, jóvenes, adolescentes y padres de familia para que tengan la idea de que es lo que más les gusta, también se han creado cursos como educación musical para que el ser humano desarrolle sus habilidades fonológicas que en los centros educativos no se da el tiempo suficiente para desarrollar los contenidos de expresión artística, centros de computación para que los estudiantes del nivel medio pueden cursar el curso de tecnología porque lamentablemente el estado no prioriza la educación de Guatemala como en otros países los que cuentan con aulas virtuales son contadas la educación en nuestro país no se da por igual.

E. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

El uso de las nuevas tecnologías como el teléfono móvil se considera de mucha importancia para comunicarnos con nuestras familias, pero también para que nos podamos informarnos de lo que pasa en nuestro país, principalmente a los estudiantes para realizar sus tareas en casa y al mismo tiempo poder enviar trabajos por medio de las diferentes aplicaciones que brindan los diferentes medios de comunicación.

Todos los medios de comunicación ayudan al ser humano a estar siempre conectado con sus familias y para realizar diferentes trabajos siempre y cuando se dé una buena utilización de los medios de comunicación, cuando se da el mal uso las personas pierden los valores, porque ya imitan otras formas de dialogar practican otras culturas, la comunicación es distante con la familia y se practican más los antivalores.

a. Factores culturales y Lingüísticos.

En Guatemala en todos los departamentos donde las personas se visten con traje típico o hablan un idioma existe mucha discriminación porque el estado le da más reconocimiento a la cultura ladina, en cambio las diferentes culturas el mismo estado lo discrimina aunque existen leyes que les reconocen pero solo está en papeles no se ha dado el cumplimiento de dichas leyes, la cultura Maya, Garífuna y Xinca no cuenta con un sustento legal ni mucho menos apoyo de parte de alguna institución estatal o privadas, en los centros educativos no se cuenta con material didáctico para brindar la educación de la niñez de Guatemala en su propio idioma.

Los factores culturales y lingüísticos son de mucho beneficio para la comunidad educativa, es necesario que las diferentes organizaciones que representa nuestra cultura exijan al gobierno para que tome en cuenta la cultura Maya, Garífuna y Xinca y le dé el cumplimiento de textos en los diferentes centros educativos para poder brindar una educación contextualizada y no solo envían textos en el idioma español y poder aportar el fondo con equivalencia a todas las culturas de Guatemala.

Como padres de familia debemos de inculcar principios y valores a la niñez para que tenga una buena formación a lo largo de su vida. Los docentes también tenemos la obligación de formar a la niñez el sentido académico para que no se sigue perdiendo la práctica de nuestro idioma y poder implementar más estrategias en el desarrollo de nuestros contenidos para lograr la educación de calidad.

F. Factores asociados que influyen en el aprendizaje de los estudiantes.

a. Formación del director.

En los centros educativos a nivel nacional solo se han nombrado a directores según el tiempo de servicio que tienen en las comunidades no se ha capacitado a los docentes antes de seleccionar a los directores, debido a ese factor ha existido

fracaso en los establecimientos porque existen docentes con más formación académica y no obedecen al director.

Los directores que tiene una formación académica relacionada a la administración y legislación vigente en nuestro país, trabajan bajo los principios y elementos de la administración. Estos directores cuentan con una planificación estratégica y una planificación operativa anual, que conduce a la institución educativa al éxito. Dicho en otras palabras, los directores que conocen de sus funciones realizarán eficientemente sus labores administrativas.

b. Clima Escolar

El clima escolar se considera determinante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por eso en los centros educativos públicos y privados del país, se debe de propiciar la convivencia, democracia, armonía, tranquilidad, práctica de valores, disciplina, cooperación, comunicación y las buenas relaciones humanas. En este sentido el ambiente favorece a la formación de los estudiantes. Si no se cumple con estos requerimientos deteriora el clima escolar y por ende la calidad educativa.

c. La formación del docente

La formación del docente, es otro aspecto importante para la formación de los niños y niñas es necesario que los docentes actualizan sus conocimientos para que los estudiante aprende jugando no utilizando los mismos métodos tradicionalistas, si no se beben implementar nuevas técnicas para el desarrollo de los contenidos, también la formación de los profesionales ayuda mucho a desenvolverse para realizar mejor su planificación y así poder aplicar nuevas estrategias y procedimientos para el desarrollo de los diferentes contenidos y brindar una educación de calidad.

d. El contexto institucional

El contexto institucional de las diferentes establecimiento de nuestro país no es lo deseado porque el 75% cuenta con aulas y el 25% no cuenta con aulas y es factor afecta el rendimiento escolar de los niños y niñas porque no pueden recibir

el pan del saber adecuadamente no tienen un lugar donde sentarse, ni mucho menos un techo, los centros educativos de Guatemala sufren la consecuencia de las personas que tienen el poder de manejar la educación como más se les plazca, ese quiere decir que la educación en nuestro país no ha sido una prioridad como medio de desarrollo social, sino como un metido de opresión al pueblo.

e. Estructura y Recursos Escolares

En Guatemala la estructura empieza el Ministerio Educación, Dirección Departamental de Educación, Supervisión Distrital hasta los Centros Educativos, son estructuras que no atienden las necesidades de la educación en nuestro país porque no se pueden informar las necesidades de los establecimientos en una forma verbal.

Los recursos que brinda el estado son insuficientes porque aporta una mínima cantidad a la educación además de eso exige que se entregan facturas sobre la cantidad de dinero que se recibe no se logra comprar suficiente material porque los proveedores elevan el precio del producto, es por eso hay poca oportunidad de aprendizaje, ya que los recursos son deficientes y medios son pocas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Por eso es necesario prestar atención a esta problemática educativa para contrarrestar las deficiencias en cuanto educación se refiere.

f. Gestión Escolar

Si la gestión no es educativa afecta mucho en la educación de los niños y niñas, pero si es educativo como por ejemplo la cobertura permanencia y promoción para todos los niños los encargados de la educación deben de lograr que los niños no se retiren de los centros educativos y así poder implementar actividades que les atrae a los estudiantes proponiendo una visión y meta para lograr buenos resultados en la educación.

g. Oportunidades de aprendizaje.

En Guatemala existen niños y niñas que no tienen la oportunidad de estudiar por muchos factores, como desintegración familiar cuando se quedan los hijos solo

con la madre y no tiene la facilidad de brindar la educación de sus hijos e hijas, el alcoholismo hay familias que ambos tienen problemas de bebidas alcohólicas no se dan cuenta si sus hijos asisten en los centros educativos, otro de los factores más grandes es la falta de recursos económicos que en la mayoría de niños y niñas no tienen la oportunidad de estar en la escuela porque los padres de familia se mantienen en la fincas y sus hijos les ayudan para el sostenimiento del hogar.

h. Contexto Socioeconómico

La realidad socioeconómica de Guatemala, se refleja en la poca posibilidad de vida de sus habitantes, las posibilidades económicas concentradas en pocas personas, la baja calidad de salud como el caso de la desnutrición, la pobreza extrema y la baja calidad educativa. Todos estos factores explican objetivamente la realidad socioeconómica de nuestro país. Si esta es nuestra realidad, por supuesto que afecta grande en la calidad educativa.

i. La Inseguridad

La inseguridad es un problema en la educación del país porque hay niños que sufren acoso infantil pierden el amor de seguir estudiando y el estado no ha podido controlar la delincuencia, muchos estudiantes sufren de extorsión en los centros educativos eso afecta psicológicamente al estudiante porque pierden el interés de recibir clases no se concentra en las actividades que se realizan en el aula es por eso es un factor donde los padres deben mantener mucha comunicación con sus hijos para decir lo que le pasa.

j. La alimentación y micronutrientes

La alimentación y los micronutrientes son factores indispensables en la formación de los estudiantes, si tiene una alimentación balanceada en niño tiene interés de recibir clases, millones de niños sufren retraso en el crecimiento, retraso cognitivo, debilidades inmunológicas y enfermedades como resultado de las carencias de micronutrientes considero que el Estado es el encargado de realizarlo por medio de programas del ministerio de salud en la sociedad y en los centros educativos, que en realidad no existen.

En las escuelas existen programas de alimentación escolar que viene a fortalecer la alimentación de los estudiantes, pero se dan problemas en la preparación de los alimentos porque los programas como maga no han dado charlas para preparar los alimentos las madres no cumplen con la receta de micronutrientes.

G. Realidad Educativa Nacional (implicancia en el desarrollo del currículo en la escuela).

El desarrollo de curricular en la escuela es una estrategia para la mejora escolar y al mismo tiempo, como una vía de formación, pero si el docente no puede usar el CNB afecta grandemente en el desarrollo en el centro educativo. En muchas ocasiones estos factores afectan físico, psicológico y emocional en el estudiante, en este sentido son limitantes que generan bajo rendimiento académico, la deserción escolar, el ausentismo, la repitencia, entre otros.

1.1.5. Marco de políticas educativas. Análisis de las Políticas Educativas y su impacto a nivel local.

A. Política 1. Cobertura

La educación en todos los departamentos de Guatemala no es el 100%, porque existen centros educativos que no cuentan con el nivel preprimaria, ni mucho menos con un docente para atender el nivel preprimaria el estado de Guatemala no le dado prioridad a la educación de los pueblos indígenas, en diferentes centros educativos hay inasistencia escolar por falta de recursos económicos debido a ese factor los estudiantes emigran en las fincas con los padres de familia.

Los programas que se ejecutan en los centros educativos no son abasto para cubrir los gastos de la educación de los estudiantes, en muchas aldeas no se están ejecutando los programas es afecta que el estudiante no culmina el nivel primario toma la decisión de viajar en otro país.

B. Política 2. de calidad educativa

La educación que se brinda en Guatemala no es de calidad porque en nuestro país siempre se copia los diseños de otros países no se realizan materiales que

fueran de Guatemala, que puedan solucionar las dificultades de enseñanza en las diferentes salones de clases, los docentes somos los principales responsables para una buena educación de calidad pero lamentablemente existen maestros que no tienen suficiente experiencia para el manejo de las diferentes métodos, el uso del CNB trabajan sin planificación, agenda diaria, herramientas para la evaluación debido a estos factores el docente tiene deficiencias para desarrollar sus contenido.

La mayor parte de los docentes que trabajan esta solo porque no tienen otra opción para elegir esa carrera y ejercen sus docencias como más le parecen por esa dificultad no se dan cuenta del daño, como consecuencia de esto, los estudiantes no desarrollan un pensamiento para poder analizar para ser buenos emprendedores o tener su propia iniciativa, hasta estos años los docentes le dan la educación memorística para recordar, formándolos para que obedezcan y trabajan planas. Esto es lo que lo rodea el entorno de los niños y niñas por esos factores no existe calidad educativa.

C. Política 3. Modelo de gestión

En Guatemala el modelo educativo no es lo adecuado porque en la mayoría de los centros educativos existen diferentes dificultades, en los establecimientos que están en los departamentos más lejanos donde las autoridades no pueden llegar a ver las necesidades de los centros educativos. En la escuela de la aldea Tuichilupe no se cuenta con cocina escolar, agua potable, buen estado del techo de las aulas y otras necesidades que el estado no le da solución para tener modelos de gestión.

En los centros educativos la información es poco para poder lograr la transparencia, ni en la ciudad capital las diferentes autoridades no dan una información de cómo está la educación de Guatemala cuanto se gasta en la educación como en los programas que funcionan, la refacción escolar, valija didáctica, gratuidad, remozamiento no se da buen asesoramiento a las juntas escolares para poder invertir bien el dinero que se les brinda a los niños y niñas,

los proveedores son aprovechadores de los recursos de los programas que incrementa el precio de los productos por eso no hay transparencia.

D. Política 4. Recurso humano

En Guatemala la evaluación que se realiza debe de ser acuerdo a las regiones de nuestro país porque diseñan las pruebas desde la ciudad capital y el desarrollo del aprendizaje no es lo mismo en las áreas rurales. Para el mejoramiento del desempeño docente es necesario realizar capacitaciones para el mejoramiento de la educación, es necesario que las autoridades le den más prioridad a la educación con brindarles charlas educativas con materiales para actualizar nuestros conocimientos.

E. Política 5. Educación bilingüe multicultural e intercultural

En nuestro país la población está dividida en cuatro culturas, garífunas, xincas, mayas y españoles, pero lamentablemente no se ha fortalecido el 100% los programas que se crearon para fortalecer la educación bilingüe, en los centros educativos no se cuenta con textos para desarrollar los contenidos, los textos que da el ministerio de educación dan en los centros educativos no tienen suficiente contenido para el fortalecimiento de la cultura,

Según esta política que se deben crear diseños curriculares, conformen a las características de las culturas, hasta la fecha los centros educativos no cuentan con el Curriculum en su propio idioma, si existe los encargados de la educación bilingüe no siguen las instrucciones para que se la educación sea en el propio idioma de los estudiante, capacitando a los docente a cómo elaborar materiales en nuestra propia cultura, y dar acompañamiento pedagógico para que se dé el cumplimiento de dicho trabajo.

F. Política 6. Aumento de la inversión educativa

La educación es muy importante para el desarrollo de nuestro país, esta política se trata sobre el aumento de presupuesto que el estado debe de hacer en la educación, el incremento de este no se realiza como lo establecido en el artículo 102 de la ley de educación nacional, el 7% de producto de interno bruto, que no se

le da el debido cumplimiento a nivel nacional por las autoridades como lo indica la ley, el docente a través del sindicato de trabajadores han realizado manifestaciones para que existe más inversión en la educación. Sin estas manifestaciones el estado no tiene interés para invertir en la educación, prueba de esto muchos estudiantes emigran a otros países por la falta de empleo, el aumento de población educativo no se puede dar por la falta de recursos económicos.

G. Política 7. Equidad

La equidad educativa se enfoca en todos los niños y niñas que puedan asistir en el centro educativo, brindándoles una educación por igual a las cuatro culturas, pero esto es diferenciado para distintos grupos sociales, privilegiando a algunos y excluyendo a otros. En la historia Guatemala, ha sido un país racista, por brindar mejor oportunidad a la población ladina que a la población indígena, los niños y niñas de los pueblos indígenas solo hay una mínima parte estudiando, la mayoría no logran ingresar al sistema educativo no reciben educación en su propio idioma materno, este aspecto genera menores oportunidades para la permanencia y egreso en los centros educativos, prueba de ello el incremento de fracaso escolar aumenta cada año.

H. Política 8. Fortalecimiento institucional y descentralización

El fortalecimiento de las instituciones es una de las debilidades de desarrollo, porque las autoridades de los gobiernos ponen una serie de obstáculos para el éxito de descentralización, en consecuencia, es en vano el esfuerzo destinados para el desarrollo y fortalecimiento institucional. Hay diferentes áreas que apoyan los diferentes sectores institucionales como el administrativo que se encarga del desarrollo de los recursos humanos, realizando capacitaciones diseñar planes y programas de formación y capacitación en los diferentes niveles, que en la actualidad no se da el cumplimiento, si se realizan dichas actividades, pero solo en papel, pero su ejecución no se desarrolla.

1.2. Análisis situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno a intervenir

A. Listado de identificación de problemas.

- a. Problemas del desarrollo de pensamiento lógico
- b. Dificultades para distinguir entre derecha e izquierda
- c. Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria
- d. Aplicación de los rincones de aprendizaje
- e. Inasistencia escolar
- f. Papel de los padres en la educación de sus hijos
- g. Implementación de los materiales didácticas
- h. Problemas de lectoescritura
- i. Comprensión lectora
- j. Practica de hábitos de higiene en los estudiantes.

1.2.2. Priorización de problemas (matriz)

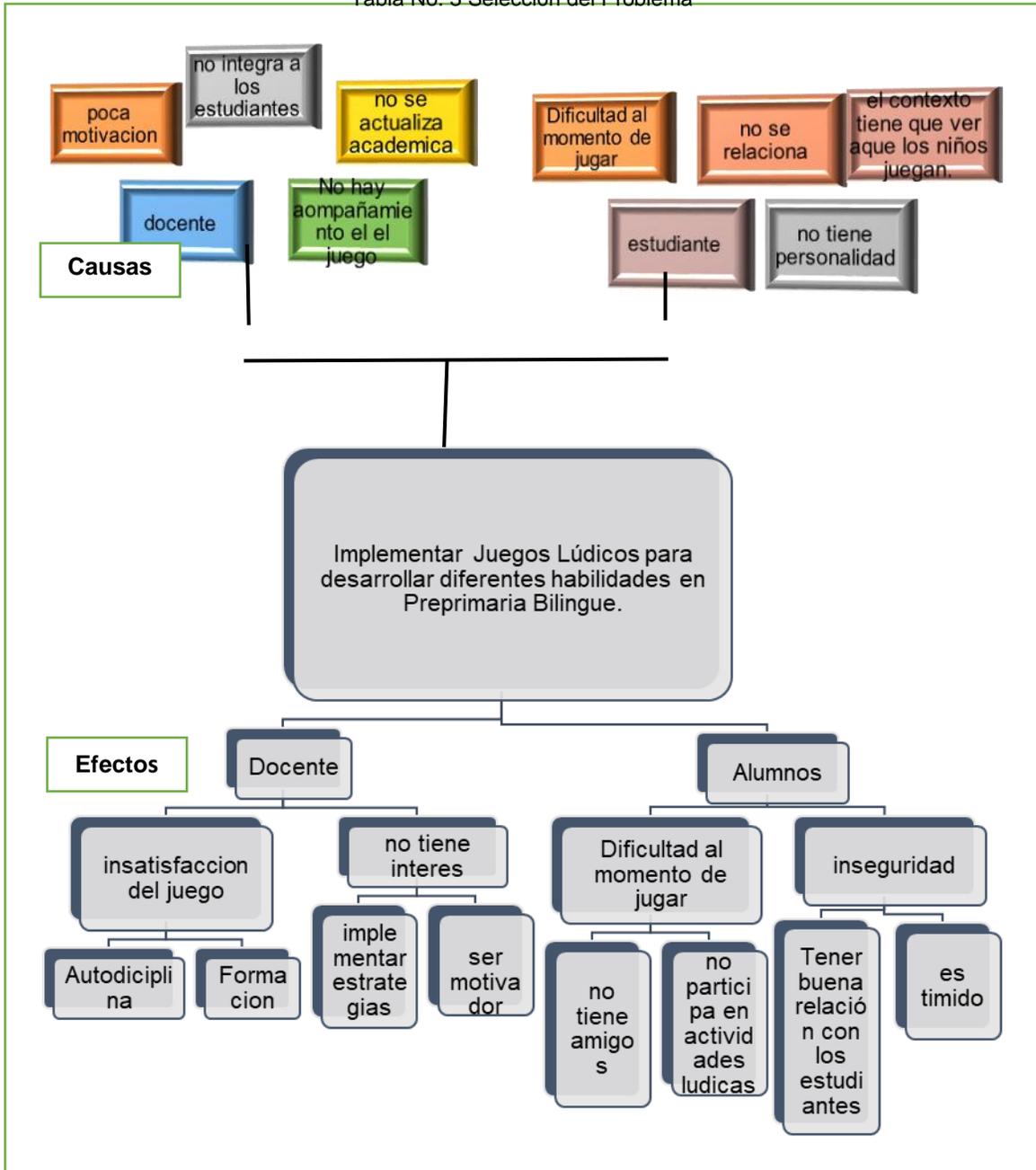
Tabla No. 2 Priorización de problemas

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 x Subtotal 2) TOTAL
	A.- Magnitud y gravedad	B.- Tendencia	C.- Modificable	D.- Tiempo	E.- Registro		F.- Interés	G.- Competencia		
Problemas del desarrollo de pensamiento lógico	1	0	1	1	2	5	2	2	4	20
Dificultades para distinguir entre derecha e izquierda	2	2	1	1	2	8	2	2	4	32
Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria.	2	2	2	2	2	10	2	2	4	40
Aplicación de los rincones de aprendizaje	1	2	1	2	2	8	1	2	3	24
Inasistencia escolar	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21
Papel de los padres en la educación de sus hijos	2	2	1	2	2	9	2	1	3	27
Implementación de los materiales didácticas	1	2	1	2	2	8	2	2	4	32
Problemas de lectoescritura	2	1	2	1	1	7	2	2	4	28
Comprensión lectora	2	1	2	2	1	8	2	2	4	32
Practica de hábitos de higiene en los estudiantes	1	2	2	2	2	9	2	2	4	32

Fuente: Elaboración Propia

1.2.3. Selección del problema

Tabla No. 3 Selección del Problema



Fuente: Elaboración Propia

1.2.4 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales

A. Demandas sociales

- a. Fortalecimiento de la educación de los pueblos indígenas.
- b. Contar con maestros en los diferentes niveles el 2 de enero
- c. Diseñar nuevos métodos para la formación del docente
- d. Que el estado incrementa más presupuesto en la educación
- e. Contar con los programas de apoyo al inicio del ciclo escolar
- f. Promover actividades con padres de familia para que se involucren en la educación de los estudiantes.
- g. Generar empleo para que no existe emigración de los estudiantes.

B. Demandas institucionales

- a. Localizar las comunidades donde no se atienden a niños y niñas en los centros educativos.
- b. Contar con suficiente texto en educación bilingüe para que el niño o niña recibe el pan del saber en su idioma materno
- c. Gestionar proyectos de infraestructura para brindar una educación digna a los niños y niñas.
- d. Profesionalizar a todos los docentes para una educación de calidad
- e. Incrementar más programas para el beneficio de la niñez

C. Demandas poblacionales

- a. Contar con docentes especializados
- b. Que los centros educativos cuentan con botiquines de medicina para cualquier necesidad.
- c. Brindar materiales para los estudiantes.
- d. Implementar el presupuesto de valija didáctica para todos los niveles educativos.

- e. Oficializar las escuelas normales para no tener dificultades al inicio de cada año.

1.2.5. Listado de actores directos e indirectos con el problema a intervenir

Tabla No. 4 Listado de actores directos e indirectos con el problema a intervenir

Tipos de actores	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de integración de acciones requeridas
Autoridades locales	Participación y Organización para generar el Proyecto de mejoramiento educativo	Mejorar el desarrollo de las habilidades para un mejor aprendizaje	involucrar a los padres de familias para su involucramiento para mejorar el proceso educativo
Autoridades educativas	Realizar competencias para lograr un porcentaje favorable en los indicadores educativos	Priorizar los diferentes juegos para facilitar el aprendizaje de los niños	Realizar talleres a los compañeros docentes para fomentar la implementación de los juegos lúdicos.
Autoridades educativas municipales	Realizar materiales didácticos en las diferentes arias	Ser un modelo de aprendizaje a nivel municipal o departamental en el uso de los juegos.	Comunidad educativa

Fuente: Elaboración Propia

1.2.6 Tabla de actores, características y alta o baja influencia

Tabla No. 5 Tabla de actores, características y alta o baja influencia

Actores	Características	Influencia	Atributos
ACTORES INVOLUCRADOS			
❖ Alumnos	Asistencia en las escuelas	Alto nivel	Todos están involucrados en el proceso
❖ Padres de familia	Actores principales de la educación de los niños y niñas	Alto nivel	Todos están involucrados en el proceso
❖ Maestros	Actualización de conocimientos	Alto nivel	Todos están involucrados en el proceso
❖ Directivos institucionales de la institución	Administradores de recursos	Alto nivel	Todos están involucrados en el proceso
❖ Consejo de padres de familia	Administración de recursos	Alto nivel	Todos están involucrados en el proceso
ACTORES POTENCIALES			
Empresas	Proveedores	Bajo nivel	
COCODES	Gestores	Bajo nivel	
Autoridades comunitarias	Apoyar las gestiones educativas	Bajo nivel	
Líderes Religiosas	Consejeros	Bajo nivel	

Fuente: Elaboración Propia

1.2.7 Tabla con características típicas, intereses principales, oportunidades, necesidades de integración y acciones requeridas

Tabla No. 6 Tabla con características típicas, intereses principales, oportunidades, necesidades de integración y acciones requerida

TIPOS	INTERESES PRIMCIPALES	OPORTUNIDADES	NECESIDADES DE INTEGRACIÓN
Director	Administrador del centro educativo	Interviene en el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Buena relación con los demás centros educativos.
Docentes	Encargados de la educación de calidad hacia los estudiantes.	Aplicar estrategia para la enseñanza y aprendizaje.	Tener buena comunicación con los padres de familia.
Padres de familia	Encargados de verificar la educación de sus hijas e hijos.	Encargados de apoyar económicamente y moralmente hacia sus hijos.	Participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos.
Estudiantes	Involucrar en las diferentes actividades educativas.	Demostrar voluntad en el aprendizaje	Que tenga buena preparación académica.
Autoridades	Incorporarse en la educación de la comunidad educativa.	Cumplir con su cargo en la educación	Comunicarse con los docente y estudiantes.

Fuente: Elaboración Propia

1.2.8 Diagrama de relaciones que se dan entre los principales actores

Tabla No. 7 Diagrama de relaciones que se dan entre los principales actores

Autoridades municipales	Alcaldes Comisión de la Educación Técnicos Asociaciones
Autoridades formales	Líderes tradicionales Líderes barriales Líderes religiosos
Autoridades regionales y nacionales	Saneamiento Obras públicas Agua Urbanismo Salud
Usuario de los productos	Agricultores de hortalizas y granos Ganaderos

Fuente: Elaboración Propia

1.3. Análisis estratégico

1.3.1 Análisis del DAFO - FODA (Matriz)

Tabla No. 8 Análisis del DAFO - FODA (Matriz)

	ASPECTOS NEGATIVOS	ASPECTOS POSITIVOS
FACTORES INTERNOS	<p>Estrategias para corregir DEBILIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de materiales para la práctica de los juegos. 2. Uso de los rincones de aprendizaje. 3. Falta de estrategia del docente. 4. Poco interés del docente en la aplicación de los juegos. 5. Ausencia de juego en el aula. 6. Falta de interés de los estudiantes en el juego. 	<p>Estrategias para Mantener FORTALEZAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar materiales para la práctica del juego 2. Realizar rincones de aprendizaje 3. Poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos. 4. Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. 5. Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos. 6. Contar con materiales adecuados para la aplicación de juego.
Factores Externos.	<p>Estrategias para Afrontar AMENAZAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa 2. Falta de aporte de juguetes de las instituciones. 3. Falta de talleres para la elaboración de materiales 4. Que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución 5. Poca inversión del ministerio de educación. 6. Implementación de programas para la aplicación de los diferentes juegos. 	<p>Estrategias para explotar OPORTUNIDADES.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego 2. contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos. 3. Realizar talleres educativos 4. Facilitar materiales a los docentes 5. Implementación de hora de juegos en el aula. 6. Incentivar a los estudiantes para motivarlos en los diferentes juegos.

Fuente: Elaboración Propia

1.3.2 Técnica Mini Max

Tabla No. 9 Técnica Mini Max

	FORTALEZAS	ASPECTOS POSITIVOS
Oportunidades	<p>Estrategias Ofensivas (Fortalezas + oportunidades)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. F1. Realizar materiales para la práctica del juego O1 gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego 2. F2 Realizar rincones de aprendizaje O2 contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos. 3. F3 Poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos O3 Realizar talleres educativos 4. F4. Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. O4. Facilitar materiales a los docentes. 5. F5 Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos. O5. Implementación de hora de juegos en el aula. 	<p>Estrategias de Reorientación (Debilidades + Oportunidades).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. D1 Falta de materiales para la práctica de los juegos. O1 Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego 2. D2 Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego O2 Contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos. 3. D3. Falta de estrategia del docente. O3. Realizar talleres educativos 4. D4 Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. O4 Facilitar materiales a los docentes 5. D5 Ausencia de juego en el aula. O5 Implementación de hora de juegos en el aula.
	AMENAZAS	OPORTUNIDADES
Amenazas	<p>Estrategias Defensivas (Fortalezas + Amenazas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. F1. Realizar materiales para la práctica del juego A1 Poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa. 2. F2 Realizar rincones de aprendizaje A2 Falta de aporte de juguetes de las instituciones 3. F3 Poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos A3 Falta de talleres para la elaboración de materiales 4. F4. Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. A4 Que existe monitoreo de 	<p>Estrategias de Supervivencias (Debilidades + Amenazas).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. D1 Falta de materiales para la práctica de los juegos. A1 Poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa. 2. D2 Uso de los rincones de aprendizaje. A2 Falta de aporte de juguetes de las instituciones 3. D3 Falta de estrategia del docente. A3 Falta de talleres para la elaboración de materiales 4. D4 Poco interés del docente en la aplicación de los juegos. A4 Que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución

	<p>las autoridades para la ejecución</p> <p>5. F5 Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos. A5 Poca inversión del ministerio de educación.</p>	<p>5. D5 Ausencia de juego en el aula. A5 Poca inversión del ministerio de educación</p>
--	--	--

Fuente: Elaboración Propia

1.3.3 Vinculaciones estratégicas

A. “Fortalezas con oportunidades”

- a. Primera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

F1. Realizar materiales para la práctica del juego O1. Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se realizaran materiales para la práctica del juego educativo para mejorar las diferentes habilidades de los estudiantes, aprovechando del apoyo de las diferentes instituciones para la donación de diferentes juguetes para implementar los rincones de aprendizaje para tener suficiente recurso para el desenvolvimiento de los estudiantes.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Elaboración de diferentes juguetes para la implementación de diferentes juegos para desarrollo de habilidades.

- b. Segunda vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

F2. Realizar rincones de aprendizaje O2. Contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se realizan los rincones de aprendizaje que son esenciales en el aula porque permite al estudiante socializarse e integrarse con sus compañeros, por medio de ello se emplea una metodología activa, contado con el apoyo de autoridades que nos puedan proporcionar materiales para los rincones de aprendizaje.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Implementación de los rincones de aprendizaje para que los estudiantes se motiven en los juegos.

- c. Tercera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

F3 Poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos O3 Realizar talleres educativos

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se realizan clases demostrativas como una estrategia metodológica para el desarrollo de los diferentes talleres educativos para la ejecución de los diferentes juegos en el aula.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Programar un cronograma de actividades para las clases modelos en el centro educativo, para facilitar la labor docente.

- d. Cuarta vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

F4. Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. O4. Facilitar materiales a los docentes.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe existe un gran interés del docente en investigar el uso de los juegos lúdicos en los diferentes medios de comunicación, se facilita los materiales en los centros educativos.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Contar con un laboratorio de computación para poder investigar las diferentes actividades.

- e. Quinta vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

F5 Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos. O5. Implementación de hora de juegos en el aula.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se realizarían diferentes tipos de juego para que existan más materiales para la implementación de juego en el aula, se realiza un horario para cada rincón de aprendizaje para que se lleve un orden en la ejecución de los diferentes juegos.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Gestionar materiales para poder elaborar diferentes juguetes para motivar al estudiante en el aula.

B. “Debilidades con amenaza”

a. Primera vinculación y análisis estratégico de debilidad con amenaza

D1 Falta de materiales para la práctica de los juegos. A1 Poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa.

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se manifiesta la debilidad en la que hace falta materiales para la práctica de los juegos en el aula este fenómeno es por el hecho que existe poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa para que los estudiantes se puedan desenvolver y expresar sus sentimientos.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Involucrar a los padres de familia para facilitar los materiales para motivar a los estudiantes en el juego.

b. Segunda vinculación y análisis estratégico de debilidad con amenaza

D2 Uso de los rincones de aprendizaje. A2 Falta de aporte de juguetes de las instituciones

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se manifiesta la debilidad el uso de los rincones de aprendizaje que es una deficiencia para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes es por el hecho que existe falta de aporte de juguetes de las diferentes instituciones que ayudan al ministerio de educación en proporcionar materiales todos los años, pero es una lástima que no lo toman en cuenta.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Gestionar los materiales en la dirección departamental u otras instituciones que ayuda la educación de los niños.

c. Tercera vinculación y análisis estratégico de debilidad con amenaza

D3 Falta de estrategia del docente. A3 Falta de talleres para la elaboración de materiales

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se manifiesta la debilidad que hace falta de estrategia del docente para poder motivar a los estudiantes en el horario de los rincones de aprendizaje es por el hecho que no existe talleres para la elaboración de materiales para poder facilitar la labor docente a diario.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Que el personal de SINAE programas para realizar talleres para el mejoramiento del uso de los juegos.

d. Cuarta vinculación y análisis estratégico de debilidad con amenaza

D4 Poco interés del docente en la aplicación de los juegos. A4 Que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se manifiesta la debilidad del poco interés del docente en la aplicación de los juegos que es una actividad donde el estudiante se divierte al mismo tiempo aprende es por hecho que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución del juego.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Que se establece un horario para la ejecución de los juegos

e. Quinta vinculación y análisis estratégico de debilidad con amenaza

D5 Ausencia de juego en el aula. A5 Poca inversión del ministerio de educación

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe se manifiesta la debilidad ausencia de juego en el aula por muchos factores que intervienen en su implementación dentro de las aulas mes por el hecho que existe poca inversión del ministerio de educación para que exista suficiente material para que el estudiante pueda manipular lo objetos que textura tiene cada una de ellos.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Que el ministerio de educación tome como un programa el uso del juego en el aula.

C. Fortaleza con amenaza”

a. Primera vinculación y análisis estratégico de Fortaleza con amenaza.

F1. Realizar materiales para la práctica del juego A1 Poco apoyo de los padres de familia en el juego en la casa.

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe, se aprovecha la fortaleza de realizar materiales para la práctica del juego sería un gran beneficio de los estudiantes se pondría en práctica el juego, entonces nos permitiría minimiza la amenaza poco apoyo de los padres de familia en el juego ya que la fortaleza contribuirá en la solución presentada en el aula.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Implementar estrategias para la elaboración de materiales para que existen diferentes juegos en el aula.

b. Segunda vinculación y análisis estratégico de Fortaleza con amenaza.

F2 Realizar rincones de aprendizaje A2 Falta de aporte de juguetes de las instituciones

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe, se aprovecha la fortaleza de Realizar rincones de aprendizaje que es un espacio donde lo estudiantes demuestran sus habilidades a través de la manipulación de los juguetes en el aula, entonces nos permitiría minimizar la amenaza de falta de aporte de juguetes de las instituciones ya que la fortaleza contribuirá en la solución presentada en el aula.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Realizar rincones de aprendizaje como técnicas de metodología activa que pueda fortalecer la permanencia de los estudiantes en el aula.

c. Tercera vinculación y análisis estratégico de Fortaleza con amenaza.

F3 Poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos A3 Falta de talleres para la elaboración de materiales

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe, se aprovecha la fortaleza poner en práctica lo aprendido en los talleres educativos que se realizaron en beneficio de la implementación de los juegos en el centro educativo, entonces nos permitiría minimizar la amenaza falta de talleres para la elaboración de materiales que las autoridades no toman en cuenta su beneficio para los estudiantes ya que la fortaleza contribuirá en la solución presentada en el aula para poder lograr las competencias.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Implementar talleres educativos en el establecimiento que le permite al docente tener más conocimiento en el uso adecuado de los juguetes.

e. Cuarta vinculación y análisis estratégico de Fortaleza con amenaza.

F4. Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. A4 Que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe, se aprovecha la fortaleza investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación que es una manera más rápida para obtener información de los diferentes tipos de juego, entonces nos permitiría minimizar la amenaza que existe monitoreo de las autoridades para la ejecución, en la solución presentada en el aula para poder lograr las competencias.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Gestionar aulas virtuales para que exista suficiente material para poder investigar actividades de motivación a la aplicación de juegos.

f. Quinta vinculación y análisis estratégico de Fortaleza con amenaza.

F5 Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos. A5 Poca inversión del ministerio de educación.

Si el hecho que, en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe, se aprovecha la fortaleza Elaborar materiales para aplicar diferentes juegos, que al contar con dicho recurso se facilitarían las actividades que se realizara en los centros educativos, entonces nos permitiría minimizar la amenaza poca inversión del ministerio de educación, que brillan la ausencia de los materiales de parte de esa institución, ya que la fortaleza contribuirá en la solución presentada en la elaboración de materiales.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Realizar manualidades con todos los estudiantes para poder obtener materiales para la implementación de los rincones.

D. “Debilidades oportunidades”

a. Primera vinculación y análisis estratégico de debilidades con oportunidades.

D1. Falta de materiales para la práctica de los juegos. O1. Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe existe la debilidad de la Falta de materiales para la práctica de los juegos en el aula aprovechamos la oportunidad de Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego que sería de gran beneficio para el establecimiento contar con el apoyo de las diferentes instituciones, sería una solución para la institución.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Realizar solicitudes para diferentes instituciones que tendrían la posibilidad de ayudar con el desarrollo del establecimiento.

- b. Segunda vinculación y análisis estratégico de debilidades con oportunidades.

D2 Gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego O2 Contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos.

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe existe la debilidad de no gestionar materiales en diferentes instituciones para la práctica del juego entonces aprovechamos la oportunidad de Contar con apoyo de autoridades que proporcionan material de juegos que sería de gran beneficio que las autoridades proporcionaran materiales para la aplicación de diferentes juegos en el aula, esta actividad contribuirá para solucionar el problema presentada.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Implementar estrategias para que las autoridades del ministerio de puedan facilitar los materiales necesarios para la implementación de los juegos.

- c. Tercera vinculación y análisis estratégico de debilidades con oportunidades.

D3. Falta de estrategia del docente. 03. Realizar talleres educativos

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe existe la debilidad de falta de estrategia del docente que en muchas oportunidades existen materiales y no se tiene conocimiento sobre la ejecución de dichos recursos entonces aprovechamos la oportunidad de realizar talleres educativos para que el docente se instruye en el uso de los materiales esta actividad contribuirá para solucionar el problema presentada.

Por lo anterior, se implementa la siguiente línea de acción:

Programar capacitaciones a los docentes en el uso de los juegos en el aula.

- d. Cuarta vinculación y análisis estratégico de debilidades con oportunidades.

D4 Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación. O4 Facilitar materiales a los docentes

Si en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a EORM Aldea Tuichilupe existe la debilidad Investigar el uso de los juegos en los medios de comunicación para poder facilitar las instrucciones necesarias de los juegos lúdico, entonces aprovechamos la oportunidad facilitar materiales a los docentes para que le sea fácil la aplicación de los juegos en el aula esta actividad contribuirá para solucionar el problema presentada.

1.3.4. Líneas de acción estratégica

- A. Elaboración de diferentes juguetes para la implementación de diferentes juegos para desarrollo de habilidades.

Tabla No. 10 Línea de acción 1

CRITERIOS PARA GENERA PROYECTO			
Se trabajó dentro del entorno educativo seleccionado al final del Marco organizacional.	Permitiría incidir en alguno o algunos de los indicadores educativos que es necesario mejorar y que fueron identificados en el diagnóstico.	Permitiría resolver alguna o algunas de las demandas identificadas en el Análisis situacional.	Toma en cuenta a los actores directos y potenciales identificados anteriormente, aprovechando sus intereses y fuerza.
a. Elaboración de juegos de mesa para el desarrollo del pensamiento lógico			
b. Crear materiales para realizar movimientos motores.			
c. Realizar libros de cuentos para desarrollar las habilidades lingüísticas en el aula			
d. Realización de frisos.			
e. Realizar materiales para expresión artística			

Fuente: Elaboración Propia

Tabla No. 11 Línea de Acción 2

B. Involucrar a los padres de familia para facilitar los materiales para motivar a los estudiantes en el juego.
a. Desarrollar talleres de elaboración de materiales en el aula.
b. Crear una escuela para padres para realizar manualidades.
c. Implementar estrategias para poder involucrar a los pares en la realización de juguetes en el aula.
d. Realizar charlas para concientizar a los padres de familia.
e. Asignar los diferentes juguetes a los papas para que exista más materiales

Fuente: Elaboración Propia

Tabla No.12 Línea de acción 3

C. Realizar rincones de aprendizaje como técnicas de metodología activa que pueda fortalecer la permanencia de los estudiantes en el aula.
a. Buscar diferentes libros, revistas, prensa para el rincón de comunicación y leguaje
b. Reciclar materiales para la elaboración de rincones
c. Crear un ambiente de juegos para motivar a los estudiantes
d. Elaborar materiales para los rincones de aprendizaje
e. Implementar estrategias para la elaboración de materiales

Fuente: Elaboración Propia

Tabla No. 13 Línea de acción 4

D. Programar capacitaciones a los docentes en el uso de los juegos en el aula
a. Capacitar a los docentes para realizar metodología activa.
b. Crear materiales para facilitar la labor del docente.
c. Realizar talleres para instruir a los docentes
d. Programar capacitaciones para la elaboración de manualidades
e. Implementar estrategias para motivar al docente.

Fuente: Elaboración Propia

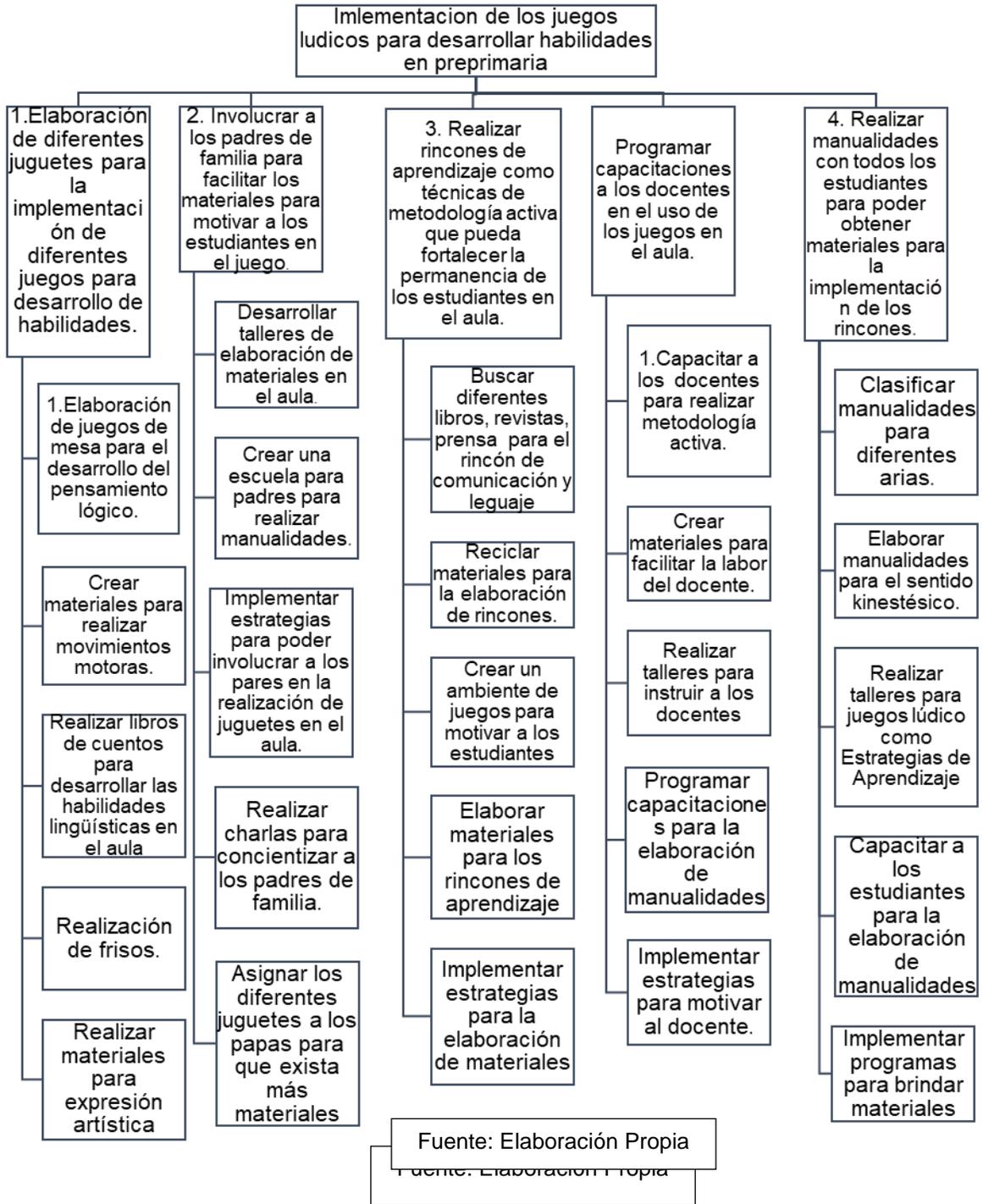
Tabla 14 Línea de Acción 5

E. Realizar manualidades con todos los estudiantes para poder obtener materiales para la implementación de los rincones
a. Clasificar manualidades para diferentes arias
b. Elaborar manualidades para el sentido kinestésico.
c. Realizar talleres para juegos lúdico como Estrategias de Aprendizaje
d. Capacitar a los estudiantes para la elaboración de manualidades
e. Implementar programas para brindar materiales

Fuente: Elaboración Propia

1.3.5 Posibles proyectos

Tabla No. 15 Posibles proyecto



1.3.6 Selección del proyecto.

Implementar juegos lúdicos a través de dramatizaciones y la aplicación de diferentes juegos de esta forma podemos alcanzar el desarrollo de las diferentes habilidades, involucrando la participación del personal docente elaborando variedades de juegos propios de la comunidad, utilizando materiales que está en su entorno, juego de lotería, títeres, juegos domésticos, esto con el fin que el estudiante desarrolla sus diferentes habilidades.

1.4 Diseño del proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria Bilingüe.

1.4.2. Descripción

Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexas a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, San Marcos se está realizando el trabajo de proyecto de Mejoramiento Educativo, Implementar juegos lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas, este proyecto tiene mucha importancia en el aula porque la educación hoy en día no es estático, si no formativo por los que el estudiante debe ser crítico en donde se puede desenvolverse a través de los juegos que se estarán implementando.

1.4.3. Concepto

Desarrollar las diferentes habilidades a través de los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje.

1.4.4. Objetivos

A. Objetivo general

- a. Favorecer el desarrollo de los juegos lúdica como estrategia pedagógica, que facilita los procesos de aprendizaje, para fortalecer el interés y habilidades de los niños y niñas.

B. Objetivos específicos:

- a. Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- b. Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula
- c. Mejorar el aprendizaje del niño mediante juegos lúdicos que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos para la convivencia.

1.4.5. Justificación

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, Departamento de San Marcos, se evidencia la debilidad en cuanto la falta de materiales, rincones de aprendizaje, estrategias del docente, ausencia de juegos esto es consecuencia de las diferentes factores que no se le da el cumplimiento a los indicadores de logro como la falta de recursos y textos, y otros actores que son involucrados en la educación de los niños y niña para poder implementar los diferentes tipos de juego en las diferentes aulas.

Por tal motivo, se presenta el proyecto bajo el título “Implementar juegos lúdicos para obtener un acercamiento asertivo con los niños y niñas” que permite la realización de las actividades lúdicas para formar actitudes, y así el estudiante pueda expresarse y sentir el placer, en la realización de las diferentes actividades que permita al niño o niña su desarrollo integral para ser capaz de amarse y valorar a sus compañeros, Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, así como la habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

En el centro educativo es importante implementar diferentes juegos lúdicos para que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades para que se pueda desenvolver usando diferentes juegos que son manipulables para que generar un proceso de cambio a partir de la implementación de los juegos lúdicos que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por ello se

concentra el esfuerzo en el desarrollo de la lúdica, para ser desarrollada en las diferentes áreas y vivencias de los niños dentro y fuera del aula.

Por ello, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer al niño como un ser que construye su propio aprendizaje a través de los diferentes juegos que se tienen programadas para la construcción de nuevos aprendizajes y esto puede facilitar la labor docente para generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños y niñas, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

Los juegos son las más prácticas que les gustan a los niños y niñas al no desarrollarlas en los primeros años de vida puede ocasionarles ciertos inconvenientes durante la formación de los estudiantes en lo largo de su vida, tales como muy poco desarrollo motor a la hora de realizar determinado movimiento y la con función de los distintos patrones de movimiento, en el nivel preprimaria es conveniente trabajar la motricidad fina y gruesa desde toda su dimensión, esto contribuirá en la formación integral del niño no solo desde un enfoque cognitivo, sino también un enfoque motriz. La enseñanza y a su vez el aprendizaje de los juegos tradicionales y otros juegos que en la actualidad se han creado es necesario que el estudiante desarrolle las habilidades básicas a través de movimientos como correr, saltar, lanzar y atrapar, estas actividades contribuyen en el desarrollo de las habilidades.

Como estudiantes del PADEP/P tenemos que aportar nuevos conocimientos para que los niños y niñas puedan alcanzar las competencias que se esperan en

el desarrollo de los contenidos, los estudiantes deben recibir los conocimientos con un aprendizaje constructivo a través de distintos juegos para poder desarrollar las diferentes habilidades.

1.4.4. Plan de actividades a desarrollar por fases

Plan de actividades.

Parte informativa:

Tabla No. 16 Plan de Actividades a desarrollarse por fases

RESPONSABLE DEL PROYECTO:	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel		
AMBITO TERRITORIAL DEL PROYECTO.	Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a E.O.R.M. Aldea Tuichilupe	MUNICIPIO Comitancillo	Departamento San Marcos
NOMBRE DEL PROYECTO:	Implementar juegos lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas	BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	Estudiantes de Preprimaria
FECHA INICIO	04/11/2019	FECHA FINALIZACIÓN:	31/05/2020

Fuente: Elaboración Propia

Parte técnica:

Descripción resumida del proyecto.

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, San Marcos se estará realizando el trabajo de proyecto de Mejoramiento Educativo, ya que como estudiante de Licenciatura en el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/P de la Universidad de San Carlos de Guatemala, como maestra de Preprimaria, identifiqué el siguiente problema que existe.

Ámbito territorial de la actividad. Localización detallada (zonas, ciudades, barrios o municipios de la ejecución del proyecto).

Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, San Marcos.

Duración del proyecto.

Fecha prevista de inicio: 04-11-2019
Fecha real de inicio: 04-11-2019
Si las anteriores fechas no coinciden, explicar el motivo:
Fecha de finalización: 31-05-2020
Período total de ejecución: 7 meses

Seguimiento técnico

Descripción resumida del desarrollo del proyecto. (Explicar si se ha desarrollado el proyecto según lo previsto, los apoyos y dificultades encontradas en la construcción del DAFO, los posibles cambios surgidos respecto a las actividades previstas, así como el número y caracterización de personas destinatarias. Detallar cómo se ha realizado el seguimiento y evaluación del proyecto)

Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, San Marcos se está realizando el trabajo de proyecto de Mejoramiento Educativo, Implementar juegos lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria, este proyecto tiene mucha importancia en el aula porque la educación hoy en día no es estático, si no formativo por los que el estudiante debe ser crítico en donde se puede desenvolverse a través de los juegos que se estarán implementando.
--

Consecución de los objetivos del proyecto (explicar cómo ha contribuido el proyecto a la consecución de los objetivos previstos)

El Proyecto de Mejoramiento Educativo ha contribuido a cómo identificar los diferentes juegos para poder mejorar las diferentes habilidades, y poder desarrollar los juegos con los niños y niñas.

Plan general de actividades.

Tabla NO. 17 Plan General de Actividades

No.	duración	Actividad	Tarea	Sub - tarea	Responsable
1	1 semana	De inicio Elaboración de planes	Elaboración del plan de actividades Elaboración del plan de monitoreo Elaboración del plan de evaluación	Diseño del formato Diseño de los instrumentos de monitoreo Diseño de los instrumentos de evaluación	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
2	2 semana	Investigación de diferentes materiales para el desarrollo motor.	Realizar los primeros materiales didácticos.	Elaboración de materiales del juego motor. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuerda ✓ Ulas ✓ Pelotas de papel ✓ Cajas ✓ Botes ✓ Conos ✓ Blogs de cartón. 	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
3	3 semanas	Recolección de materiales de reciclables, botones, tapones desechables, envases desechables para el juego manipulación	Clasificación de materiales adecuados del contexto.	Elaborar los materiales didácticos con reciclaje. <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de un bote con hilo 2. Elaboración de fólderes perforadas. 3. Elaboración de cartones de huevo para encajar 4. Elaboración de desechables para enroscar 5. Elaboración de muñeco de olote y otros materiales. 	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

4	2 semana	Diseñar afiches para juegos verbales.	Revisión de afiches.	Evaluación tarjetas con: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabalenguas ✓ Poemas ✓ Adivinanzas ✓ Silabas ✓ Cuentos 	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
5	2 semana	Diseñar materiales de razonamiento lógico	Clasificar materiales según su utilidad.	Elaboración de materiales para poder clasificar y reconocer patrones. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tangram ✓ Figuras geométricas ✓ Coleccionar diferentes tapaderas para poder clasificar según tamaño, color y figura 	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
6	3 semanas	Investigar juegos de relación espacial	Decoración de los materiales	Elaboración de materiales como: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rompecabezas ✓ Juegos de lotería ✓ Juego de memoria 	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
7	1 semana	Realizar un taller sobre el uso de los diferentes materiales	Planificar actividades para el taller.	Elaboración de guías para los pasos de la utilización de los materiales.	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
8	3 semana	Realizar un rincón con los materiales	Rotulación del rincón de aprendizaje	Clasificar los materiales de acuerdo a los juegos sugeridos	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
9	4 semana	Aplicación de los materiales didácticos	Verificar si los materiales son funcionales	Realizar modelos de evaluación para asignar puntaje en la aplicación de los materiales.	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
10	2 semana	Evaluación de los resultados obtenidos en la aplicación de los materiales.	Realizar lista de cotejo.	Modificar los materiales didácticos si es necesario.	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Fuente: Elaboración Propia

1.4.5. Cronograma de actividades

ESTUDIANTE: Sandra Leticia Gabriel y Gabriel No. CARNÉ: 201028298

Tabla No. 18 Cronograma de actividades

No.	ACTIVIDADES	FECHA DE EJECUCIÓN																							
		2019								2020															
		nov.				dic.				ene.				feb.				mar.				abr.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración de planes	■																							
2	Elaboración de materiales del juego motor.		■	■																					
3	Recolección de materiales de reciclajes, tapones desechables, cajas de cartón, envases desechables para juegos manipulables.			■	■	■																			
4	Diseñar afiches para juegos verbales.						■	■																	
5	Diseñar materiales de razonamiento lógico								■	■															
6	Investigar juegos de relación espacial										■	■	■												
7	Realizar un taller sobre el uso de los diferentes materiales													■											
8	Realizar un rincón con los materiales														■	■	■								
9	Aplicación de los materiales didácticos										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	Evaluación de los resultados obtenidos en la aplicación de los materiales.																						■	■	■

Fuente: Elaboración Propia

f.

Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
Maestro-estudiante

1.4.8. Plan o enunciado de monitoreo y evaluación.

A. Plan de monitoreo.

Tabla No. 19 plan de Monitoreo

Actividades	Metas	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación	Duración	Responsable
1. Elaboración de planes	Ejecutar el plan el 100%	Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Una semana del mes de noviembre.	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
2. Elaboración de materiales del juego motor.	Hacer el material en un 90%	Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Dos semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
3. Recolección de materiales de reciclajes, tapones desechables, cajas de cartón, envases desechables.	Encontrar material de diferentes clases en un 95%	Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Tres semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
4. Diseñar afiches para juegos verbales.		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Dos semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
5. Diseñar materiales de razonamiento lógico		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Dos semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
6. Investigar juegos de relación espacial		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Tres semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

7. Realizar un taller sobre el uso de los diferentes materiales		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Una semana	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
8. Realizar un rincón con los materiales		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Tres semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
9. Aplicación de los materiales didácticos		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Cuatro semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
10. Evaluación de los resultados obtenidos en la aplicación de los materiales.		Proceso	Lista de cotejo Entrevista Escala de rango Rubrica	Tres semanas	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Fuente: Elaboración Propia

B. Evaluación del proyecto.

Tabla No. 20 Evaluación del Proyecto

Objetivos	Metas	Indicadores impacto	Fuentes de verificación	Duración	Responsable
<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>1. Favorecer el desarrollo de los juegos lúdica como estrategia pedagógica, que facilita los procesos de aprendizaje, para fortalecer el interés y habilidades de los niños y niñas.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.</p> <p>2. Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula</p> <p>3. Mejorar el aprendizaje del niño mediante juegos lúdicos que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos para la convivencia.</p>	<p>Lograr ejecutar el plan el 100%</p>	<p>Impacto.</p>	<p>Entrevista semiestructurada Lista de cotejo Rubrica Preguntas directas</p>	<p>Seis meses</p>	<p>Sandra Leticia Gabriel y Gabriel</p>

1.4.9. Esquema de indicadores

Tabla No. 21 Esquema de Indicadores
ESQUEMA DE INDICADORES DE MONITOREO

ESQUEMA DE INDICADORES DE MONITOREO						
TIPOLOGÍA DE INDICADORES	CLASIFICACION	AVANCES			MEDIDAS CORRECTIVAS	OBSERVACIONES
		EXCELENTE	BUENO	REGULAR		
POR LA POSICIÓN RELATIVA QUE OCUPAN LOS INDICADORES	Indicadores de insumo		X		1. Hace falta de recursos económicos para la ejecución del proyecto	1. Es necesario gestionar fondos en la municipalidad.
	Indicadores de proceso	X				
	Indicadores de resultado	X				
	Indicadores de impacto.	X				
POR EL OBJETIVO DE ANALISIS PRETENDIENDO CON EL USO DE INDICADORES		AVANCES			MEDIDAS CORRECTIVAS	OBSERVACIONES
	Indicadores de eficiencia	X				
	Indicadores de eficacia	X				
	Indicadores de equidad	X				

Fuente: Elaboración Propia

1.4.10. Matriz de indicadores y metas de monitoreo

Tabla No. 22 Matriz de indicadores y metas de monitoreo

ACTIVIDADES	INDICADORES	TIEMPO PARA REALIZARLAS	PORCENTAJE ALCANZADO	META PARA ALCANZAR EL RESULTADO	RESULTADO ESPERADO
Elaboración de planes	Indicador de proceso	Noviembre y diciembre	100%	100%	100%
Lanzamiento del proyecto	Indicador de resultado	Enero	100%	100%	100%
Diseño de metodología	Indicador de proceso	Noviembre y diciembre	100%	100%	100%
Aplicación de juegos matemáticos	Indicador de proceso	Febrero y marzo	80%	100%	100%
Realización de talleres de inducción sobre el uso y manejo de la guía metodológica.	Indicador de impacto	Enero	75%	100%	100%
Monitoreo	Indicador de proceso	Febrero y marzo	80%	100%	100%
Evaluación	Indicador de resultado	Febrero y marzo.	87%	100%	100%

Fuente: Elaboración Propia

1.4.11. Matriz de indicadores y metas de evaluación

Tabla No. 23 Matriz de indicadores y metas de evaluación

1. Objetivo específico 1: Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.					
Actividades	Meta	Indicadores de proceso	Periodicidad	Medios de verificación	Responsable
Actividad No. 1 Elaboración de planes.	La planificación que se realizara se debe ejecutar el 100%	Proceso	Una semana	Entrevista semiestructurada Lista de cotejo	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel.
Actividad No. 2 Investigación de diferentes materiales para el desarrollo motor.	Investigar los diferentes tipos de juegos para alcanzar el desarrollo motor de los niños y niñas	Proceso	Dos semanas	Lista de cotejo Entrevista semiestructurada	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Objetivo específico 2: Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula					
Actividades	Meta	Indicadores de proceso	Periodicidad	Medios de verificación	Responsable
Actividad No. 1 Recolección de materiales de reciclables, botones, tapones desechables, envases desechables para el juego manipulación	Que cada niño o niña logre las diferentes actividades de manipulación como enroscar, abotonar, encajar entre otros. 100%.	Proceso	3 semanas	Lista de cotejo Entrevista semiestructurada	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel
Actividad No.2 Diseñar afiches para juegos verbales.	Elaborar materiales para que el estudiante mejore su vocabulario 100%.	Proceso	2 semanas	Lista de cotejo Entrevista semiestructurada	

Fuente: Elaboración Propia

1.4.12. Matriz de indicadores y metas de evaluación

Tabla No. 24 Matriz de indicadores y metas de evaluación

Objetivo General: Favorecer el desarrollo de los juegos lúdica como estrategia pedagógica, que facilita los procesos de aprendizaje, para fortalecer el interés y habilidades de los niños y niñas.					
Indicador de impacto: En la planificación se describieron las actividades que serán ejecutados durante el periodo que se consignaron en el cronograma de actividades.					
Objetivos	Indicadores de resultados	Tiempo	Recolección de datos		
			Fuente	Instrumento	Muestra
Específico No. 1 Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.	100%	Seis meses	Estudiantes Docentes Estudiantes del PADEP/P	Lista de Cotejo Rubrica Escala de rango Entrevista.	Tres docentes y 12 estudiantes
Específico No. 2 Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula	100%		Estudiantes Docentes Estudiantes del PADEP/P	Lista de Cotejo Rubrica Escala de rango Entrevista.	Tres docentes y 12 estudiantes
Específico No. 3 1. Mejorar el aprendizaje del niño mediante juegos lúdicos que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos para la convivencia.	100%		Estudiantes Docentes Estudiantes del PADEP/P	Lista de Cotejo Rubrica Escala de rango Entrevista.	Tres docentes y 12 estudiantes

Fuente: Elaboración Propia

1.4.13. Presupuesto

Proyecto de Mejoramiento Educativo: Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria Bilingüe.

Dirección: Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a E.O.R.M. Aldea Tuichilupe, Comitancillo, San Marco.

Responsable de la ejecución: Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Período de ejecución: noviembre 2019 - abril 2020

Tabla No. 25 Presupuesto

RECURSOS	Descripción del recurso	Unidad	Cantidad	C. unitario	Subtales
Materiales	Ulas	10	150	15	150
	Papel	1	45	45	45
	Lazo	10	100	10	100
	Sellador	2	30	15	30
	Tinta	1	100	100	100
	Cartoncillo	10	150	15	150
	Tempera	4	120	30	120
	Silicon	4	40	10	40
	Madera	4	160	40	160
	Pintura	6	120	20	120
	Hilo	10	30	3	30
	Cartoncillo	10	150	15	150
	Humanos				
Institucionales					
Tecnológicos	Impresiones de informe	1	1	1	200
	Dibulgacion Proyecto	1	600	600	600
				Costo TOTAL	Q.1995.00

Fuente: Elaboración Propia

Resumen del costo del proyecto

Tabla No. 26 Resumen del costo del proyecto

No.	TIPO DE RECURSO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	Recursos Materiales.	Q.1195.00	Q.1195.00	Q.1195.00
2	Recursos Humanos			
3	Recursos Institucionales			
4	Recursos Tecnológicos	Q. 800.00	Q. 800.00	Q. 800.00
TOTAL				Q. 1995.00

Fuente: Elaboración Propia

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Marco organizacional

2.1.1. Teoría sociocultural

La lengua tiende a permanecer, a ser estable, a defenderse de la innovación. Es producto de la sociedad la naturaleza social del lenguaje, pero se adquiere como una herencia, donde las vinculaciones con el pasado son más fuertes que la innovación o la libertad de expresión. Pero eso no significa que no se produzcan desplazamientos, mutaciones, que afectan a la relación significado/significante. (Coll, 1987)

La sociocultural es todo lo que nos rodea en el entorno social en especial el lenguaje la práctica del idioma de la comunidad que no debemos de perderlo, porque cada persona debe tener la libertad de expresión.

La teoría sociocultural intenta discernir la estrecha relación existente entre el lenguaje y la mente. Se entiende que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y que el lenguaje capacita a los humanos en el desarrollo de funciones mentales superiores tales como la memoria intencional y la atención voluntaria, la planificación, el aprendizaje y el pensamiento racional (Antón, 2010, pág. 11).

Es necesario conocer el idioma que se practica en la comunidad para dar a conocer los contenidos, y conocer la capacidad que poseen cada persona para aprender, conocer el origen de los pueblos para que el aprendizaje se planifiquen actividades donde se pueda conocer más sobre nuestra cultura.

“sociocultural señala que este ámbito es el que engendra sistemas artificiales complejos y arbitrarios que regulan la conducta social, ontogenético que representa el punto de encuentro de la evolución biológica (Mazzarella, 2001, pág. 42)

Según el autor señala que es la encargada de estudiar las conductas de la sociedad las costumbres que se practican, las reglas que pose cada comunidad para que se puedan valorar en las actividades culturales.

2.1.2. Teoría sociolingüística

En sociolingüística, la lengua tiene, por tanto, un correlato social del que carece en lingüística. Este rasgo es justamente lo que distingue la sociolingüística de la lingüística (interna), ya que ésta se encarga del análisis de las lenguas en cuanto sistemas, independientemente de los usuarios y de las comunidades de habla que estos conforman (Morales, 2004, pág. 21).

En la sociedad la importancia del idioma que se usa en la comunidad es necesario que a todos los niños y niñas se le enseña el mismo para que se sigue con nuestros idiomas mayas,

Término referido a la totalidad de las variedades lingüísticas utilizadas por una determinada comunidad de habla en diferentes situaciones y con fines también distintos. Dichos repertorios incluyen diversos estilos, e incluso en las comunidades dialectales o diglósicas diferentes dialectos, o en las comunidades multilingües diferentes lenguas (Hernández, 2008, pág. 54).

En Guatemala hay diferentes idiomas es por ello que es un país multicultural, multilingüe y multiétnico, por la diversidad de idiomas, es por ello que es necesario tener conocimiento de lenguaje que tiene la comunidad donde trabajamos para poder seguir practicando a través de los contenidos que será planificadas para que el estudiante aprenda a leer y escribir en su propio idioma.

2.1.3. Teoría de aprendizaje significativa

Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje (Rivera, 2004).

Es el aprendizaje que se les brinda el estudiante construye su propio aprendizaje a través de la diversidad de materiales que el docente le proporciona, o en casa se les pone a todos los niños a jugar y si los padres de familia les hace preguntas en niño contesta de esa forma está aprendiendo y obtiene el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos aprendizajes (Ausubel, 2004, pág. 56).

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje que los niños y niñas poseen desde su familia, el docente toma como los conocimientos previos planificando los nuevos conocimientos para reforzar los conocimientos adquiridos en su hogar, el aprendizaje del estudiante es a través de la presentación de diferentes estrategias utilizadas por el facilitador.

“Afirma que los niños lograrán la construcción del aprendizaje significativo si están en un ambiente que favorezca la concentración y genere comodidad con lo cual se logra una educación de calidad” (Educacion, 2008).

El ambiente de los niños y niñas debe ser con uso de materiales, ambientes decorados, trabajos en equipo, para que se relaciona con el contorno del contexto el uso de materiales es muy indispensable porque jugando se aprende, hay comunicación con todos sus compañeros desarrollando en las diferentes dificultades que se presentan en la presentación en las actividades desarrolladas para lograr la educación de calidad.

2.1.4. Teoría de la información

Bueno en educación, el aprovechar de manera positiva la tecnología conlleva descubrimientos que han facilitado a la ciencia como una mayor propagación gracias a la tecnología. Una sociedad tecnológica puede existir en ciertos grupos sociales en mayor nivel de acuerdo a la combinación con su cultura (Abarca, 2013, pág. 19).

El uso de los medios de comunicación es un avance en la educación, ese es una gran oportunidad para facilitar el trabajo del docente en el aula, también es un medio para poder comunicarnos recibiendo instrucciones para realizar los trabajos no es necesario estar en el aula.

La credibilidad del mensaje televisivo aumenta cuanto menor es la edad del espectador. Los niños aprenden, sin lugar a duda, de la televisión multitud de aspectos de la vida a los que difícilmente tendrían acceso por otros medios. Se han estudiado de forma específica la influencia de la televisión sobre los esquemas morales de los niños, comprobando la evidente relación entre las actitudes y conductas agresivas y la presentación de violencia en los medios de comunicación, entre los que destaca la televisión (Feandalucia, 2009, pág. 36)

Por su parte los medios de comunicación televisivos se ha dado un alto porcentaje en los niños y niñas espectadores de los programas educativos, al ingresar a la escuela los estudiantes ya tienen avances de los aprendizajes, pero la convivencia es poco con los padres de familia por eso los valores ya no se practican, en especial con los niños y niñas que no son vigilados ponen programas violentos cuando salen a convivir con sus compañeros practican la violencia ente sus compañeros.

2.2. Marco epistemológico

A. Historia

“La filosofía de la historia se ocupará de los problemas epistemológicos vinculados a este tipo particular de saber” (Brauer, 2009, pág. 6)

La historia es el encargado de estudio de la epistemología de cada comunidad que queremos saber, como la cultura que se practica, las creencias, el idioma todo lo que se desea conocer de la historia.

la historia nada de lo que una vez aconteció ha de darse por perdido. Claro que solo a la humanidad redimida pertenece su pasado de una manera plena. Esto quiere decir que el pasado solo se hace citable, en todos y cada uno de sus momentos, a la humanidad redimida. Cada uno de los momentos que ella ha vivido se convierte en citas del orden del día (Cuesta, 2018).

La historia son todos los acontecimientos que ha vivido los habitantes de la comunidad si se dejado de practicar algunas costumbres es porque el ser

humano así lo quiso es necesario dar a conocer aspectos relevantes a la nueva generación para poder recatar lo que se ha dejado de practicar.

Historia es aquella que encarna la continuidad de la universidad a través de la exploración de su memoria y de la explicación que ofrece de su pasado, presente y futuro, lo que le implica un grado de apropiación de sus acontecimientos particulares y significativos, pero de manera que pueda hacer frente a los retos que le significa estar inscrita en un contexto de cambio permanente (Cortés, 2011, pág. 83).

Cada institución cuenta con su historia, para poder obtener la información del lugar donde trabajamos fue necesario realizar una investigación sobre los principales fundadores de la comunidad en especial de la escuela quienes son los primeros docentes de la comunidad, en que año se inició con la apertura del centro educativo para tener conocimiento de nuestra comunidad.

B. Sociología

Podemos entonces comprender a la sociología como el estudio científico de las relaciones de grupo que se producen entre los seres humanos, observar y analizar de forma sistemática la complejidad del desarrollo social y el grado de organización que los humanos hemos producido a lo largo de nuestra historia (Romero, 2012, pág. 14).

Aporta el autor que la sociología es el encargado del estudio de las convivencias entre los habitantes, como es el desarrollo social de la comunidad, que oficio tienen las personas, que organizaciones apoyan a sobre salir con la construcción de edificios, en especial con la fundación de los niveles que funcionan en la comunidad.

“es la ciencia que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en sociedad. Su objeto de estudio son los seres humanos y sus relaciones sociales, así como sus transformaciones culturales, económicas y políticas a través de la historia” (Pratt, 2000, pág. 43).

Refiere Pratt que sociología estudia y describe la vida del ser humano dentro de la sociedad, por tal razón manifiesta que tenemos que tener buenas relaciones con las demás personas que nos rodea, así también con las personas con quien compartimos a diario en este caso los estudiantes.

C. Cultural

(EFPEM., 2018, pág. 35) Puede entenderse como un conjunto de acuerdos que nacen del reconocimiento y conocimiento de los marcos jurídicos institucionales, de la manera de brindar los servicios comunitarios, de promoción y realización de los eventos universitarios, del manejo de los medios de información institucional (EFPEM., 2018, pág. 35).

Refiere EFPEM que la cultura es un conjunto relación o acuerdos que existe dentro de las comunidades u organizaciones ya que es uno de los valores que se debe respetar en cada comunidad este debe de cumplirse para no generar algún conflicto con la comunidad, por tal razón es importante tener la buena comunicación dentro de las diferentes organizaciones que existe dentro de la misma.

Cultura es una disciplina de las ciencias sociales que estudia la variabilidad de las culturas humanas, se basa en una larga tradición en el estudio de diversidad, en la investigación desde una perspectiva transcultural y el interés por la relación intercultural (Rada, 2011, pág. 183).

Según Rada manifiesta que la cultura es una disciplina que existe en cada ciudad o en cada pueblo que no se puede violarlas, ya que esto es una tradición que existe en los diversos pueblos existes en diferentes países, de esta forma se tiene que poner en práctica cada una de nuestras culturas y tradiciones.

D. Psicológica

La psicología se encarga de estudiar científicamente la conducta humana y los procesos mentales. Son varias las distintas subdisciplinas de la psicología que centran su enfoque en algún aspecto particular de la psique humana, con el fin de entender mejor nuestra conducta y proporcionar herramientas para mejorar el bienestar de cada individuo (Regader, 2000).

Refiere Regader que la psicología se encarga las diferentes actitudes de cada ser humano ya si nos damos cuenta todos tenemos diferentes formas de ser, por tal razón es necesario evitar diferentes situaciones negativas tenemos que tenemos como personas, nosotros mismos tenemos que evaluar nuestro comportamiento con las demás personas para evitar cualquier conflicto.

la psicología Abarca tendencias, tanto de pensamiento como en el área de la investigación, en coherencia a cada momento histórico y épocas de desarrollo específicas, lo que otorga a la Psicología grandes aportaciones y diversas perspectivas que apuntan a la nutrición del bagaje teórico, en lo que concierne a la comprensión y explicación de la mente y del comportamiento del ser humano en general (R., 2004, pág. 143).

De la misma forma refiere el autor que la psicología estudia los diferentes pensamientos de la persona, y que abre grandes oportunidades para algunas personas así también manifiesta que la persona tiene que ordenar sus pensamientos para que todo lo que pretende realizar salga de manera exitosa, sin embargo, la psicología pretende que la persona sienta un ambiente agradable.

2.3. Análisis situacional

2.3.1. Entorno socio cultural y lingüístico y su incidencia en el aprendizaje

A. teoría sociocultural

Se distinguen en la teoría sociocultural cuatro dominios de investigación: el dominio filogenético investiga diferencias entre los seres humanos y otros seres vivos, 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 micro genético está relacionado con la investigación a corto plazo del desarrollo cognitivo durante una actividad específica (Antón, 2010, pág. 10).

Refiere Antón que la sociocultural tiene cuatro dominios de la investigación las cuales una de ellas investiga las diferencias entre los seres humanos y los seres vivos que existe a nuestro alrededor, así también que es importante convivir con otras culturas diferentes como el de nosotros, sin hacer ninguna clase de problemas ya que esto nos sirve para fortalecer nuestras amistades con las demás personas.

B. Teoría Sociocultural

“pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo” (Vygotsky, 1896-1934)

Según Vygotsky propone que la participación de las personas en la práctica de su cultura es muy importante para que exista un desarrollo dentro de la misma, de esta manera entonces tenemos que dar importancia a nuestras culturas como pueblo indígena, ya que es algo que nos identifica los que somos sin importar nuestras condiciones económicas.

C. Las políticas educativas y su implicancia en le educación local

a. política educativa.

La educación, y específicamente la formación en el área del lenguaje, no es reconocida como prioridad dentro de las políticas de estado, ya que la argumentación, la controversia, el desarrollo de procesos cognitivos, individuales y colectivos, van en contravía de los intereses de una clase política que sobrepone intereses personales sobre los sociales (NOGUERA, 2011, pág. 14)

Refiere Noguera que la educación es la formación del lenguaje de cada persona y que es una de las políticas muy fundamental que desarrolla los procesos cognitivos individuales de cada individuo, y cada una de las políticas tiene sus defiende sus intereses por ser una política educativa.

La Política educativa solo puede ser estudiada desde la singularidad de su configuración, esto es, con los elementos esgrimidos anteriormente y considerando a las políticas educativas como parte de las políticas públicas, lo cual presupone, en sí mismo, en su definición, en el modo de pensarlas, una toma de decisión: el diseño y configuración de estas políticas asumidas por el Estado y un modo de vinculación del mismo en relación con la sociedad civil (Bordieu, 2012, pág. s/p).

Refiere Bordieu que la política educativa es una educación pública donde las personas puedan estar estudiando no importando el lugar que pertenece, ya que el estado de Guatemala brinda una educación equitativa para todos, sin que exista discriminación en los diferentes pueblos de nuestro país.

b. Política Cobertura

Las políticas de cobertura obligan una educación masiva donde la formula, la memoria, la rutina y el saber, desplazan al sujeto que aprende, dándole más jerarquía a conocimientos enseñados con modelos poco reflexivos e implantados (NOGUERA, Política de Cobertura, 2011, pág. 15).

Según Noguera manifiesta que la política de cobertura se refiere que la educación tiene que estar en los distintos lugares de nuestro país, como también tiene que ser una educación en donde las personas se sienten en armonía con los demás, y que a través de ella aprendan a construir sus propios conocimientos, ya que la cobertura de la educación en la actualidad está en los lugares más arrinconadas del país.

“Etimológicamente la palabra política proviene “del latín *politicus* adjetivo de político; del griego *politikòs*, de los ciudadanos; de *politês* ciudadano; y de *pòlis* ciudad” (GÓMEZ, 2001, pág. s/p).

Según Gómez indica que la política de cobertura proviene de latín *politicus* en donde los ciudadanos puedan llegar en los centros educativos no importa el lugar de origen, ya que la cobertura de la educación ya se encuentra en las áreas más alejados del territorio de Guatemala.

c. Política de calidad educativa

La calidad de la educación se puede definir como el ideal de sociedad que se quiere construir a través de la educación, pero necesita de políticas y prácticas al interior y al exterior de las instituciones educativas y de la sociedad para alcanzar los fines y principios establecidos (Noriegua, 2011, pág. s/p)

Refiere Noriega que la política de calidad educativa se obtiene a través de las buenas aprendizajes que proporciona el Ministerio de Educación, y que pueda llegar en los lugares donde si realmente se necesita para que se pueda alcanzar los objetivos y llegar a un éxito, de esta forma lo que pretende la política es tener una educación de calidad en los centros educativos.

“Es necesario ensayar algunas respuestas es necesario, en primer lugar, reparar en que -desde la perspectiva de la ciencia política- las políticas educativas son una especie perteneciente al género de las políticas públicas” (Betancur, 2000, pág. 62)

Refiere Betancur que es necesario que la educación se descentraliza en todos los rincones de nuestro país, ya que la educación es fundamental para todas las

personas y que a través de ella genera conocimientos de cualquier persona, ya que sabemos que cuando existe una educación de calidad existen buenas personas.

“Es decir, las políticas públicas son traducciones de conceptos, ideas, prácticas, tradiciones, que se articulan en propuestas, formulaciones y acciones del Estado” (Bra, 2006, pág. 54).

Refiere Bra que las políticas públicas son traducciones que permite proponer propuesta ante el estado, para que pueda hacer una ampliación de las acciones que se pretende realizar en bienestar de la misma política, de esta forma entonces la política publicas realiza sus acciones ante el Estado de Guatemala.

explica que, para comprender el proceso de implementación de las políticas públicas, se hace necesario ensanchar el campo de análisis a la red de relaciones que se crea entre los actores implicados, tendiendo a reconstruir la lógica de su funcionamiento (Alvarez, 2007, pág. 32).

Refiere Alvarez manifiesta que para comprender el proceso de implementar el proceso de las políticas es importante que se implementa el estudio de campo y que dentro de ella tiene que involucrarse diferentes actores y que cada uno de ellos realizan su trabajo a lo que corresponde.

d. Política docente

“Las políticas docentes son parte de las políticas educativas y estas últimas se constituyen como políticas públicas. Los tres niveles de políticas (políticas docentes, educativas y públicas)” (Bordieu-Weber, 1997/1991)

Según Weber la política docente es un campo amplio ya que tienen diversas actividades que realizar dentro del proceso educativos con los estudiantes a nivel nacional, así también esta política tiene relación con la política pública, y sin embargo manifiesta que se divide en tres fases política docente, educativas.

D. Demandas Sociales

“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.” (Laclau, 2005, pág. s/p)

Refiere Laclau indica que las demandas sociales se pueden trabajar desde diferentes plataformas en donde se pueden trabajar con un grupo de personas en relación de un tema a desarrollar, de esta forma las demandas sociales ofrecen un ángulo analítico y complementariamente.

“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” (Garza, 2001, pág. s/p)

Refiere Garza manifiesta que las demandas sociales juegan un papel tan importante y fundamental para identificar diferencias entre las demás demandas de la población, como también verifica las cantidades de la población a nivel nacional y departamental.

E. Demandas Institucionales

“Es el resultado de un proceso dialéctico que los incluye y se inscribe en el modo que cada psicólogo se posiciona ante el rol de OE. En tal proceso se plasma la subjetividad de los psicólogos: sus recorridos laborales y de formación, sus elecciones, sus decisiones y sus deseos. (Verónica, 2011, pág. 67)

Refiere Verónica que las demandas institucionales son las que se encarga de ver los resultados de un proceso en las instituciones así también verificar los procesos de los trabajos que se realizan dentro de la misma institución y velar también sobre las demandas dentro de la misma.

“Es un proceso que conduce a la realización de autodiagnósticos efectuados en común entre el investigador y los actores” (Vizer, 2003, pág. s/p)

Refiere Vizer que la demanda institucional es la que permite de realizar diferentes diagnóstico para identificar diversos problemas que pueda existir dentro de la misma, de igual forma verifica todos los resultados que realizan los investigadores de la institución.

F. Demandas Poblacionales

“Es importante recordar que, con cada revisión de las estimativas poblacionales en el período intercensal, que son realizadas con base en informaciones más recientes, principalmente respecto a cambios en la fecundidad, deben ser corregidas las informaciones de expansión de la muestra (pesos de la muestra probabilística) de las encuestas anuales” (Cavenaghi1, 2010, pág. s/p)

Según Cavenaghi que es importante revisar y recordar las demandas de la población para que de esta forma se puede llevar un control de las cantidades de personas que existe en cada pueblo, como también a nivel de un país, y que está sumergido a cualquier cambio que se puede dar dentro de la misma y que al mismo tiempo tiene que ser corregidas.

“El crecimiento de la población mundial y la capacidad global de generar su subsistencia, son temas que han preocupado a la sociedad desde tiempos remotos” (Malthus, 1984, pág. s/p)

Refiere Malthus que la población crece en cada cierto tiempo la cual es necesario hacer un recuento de nuevo para llevar un control sobre cada ciudadano de los diferentes pueblos, y que esto se ha hecho de los tiempos pasados y hasta la actualidad.

G. Actores Sociales

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 (Friedberg, 1984, pág. s/p)

Según Friedberg manifiesta que si es importante la participación de los diferentes actores en las diversas actividades que se realiza en el ámbito de la vida, y los participantes tiene que ser personas capaces para resolver conflictos que pueda existir en las sociedades y poner órdenes para que todo queda en calma los diferentes inconvenientes que existe.

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 (Touraine, 1984)

Refiere Touraine que los actores sociales son personas que interviene a solucionar diversos problemas para dar al mismo tiempo su respuesta, siempre y cuando tiene que ser personas que dan a conocer los valores ante la sociedad y tienen que defender ambas partes para no perjudicar a nadie.

H. Actores Involucrados

“Los involucrados de un proyecto son todas las personas que tienen algún interés en el desarrollo o los resultados del mismo. Para saber gestionar a este grupo de personas es necesario sacar la empatía a relucir y usar herramientas como la Matriz de involucrados de un proyecto durante la fase de análisis del Marco Lógico.” (Act, pág. s/p)

Según Act. Todas la personal que se involucran en desarrollar los diferentes proyectos siempre y cuando para el bienestar de una sociedad y tienen que encontrar los resultados de lo que se pretende alcanzar, así también a estas personas hay que sacarle provecho ya que pretende hacer algo importante dentro de la sociedad y que son capaces de analizar las diferentes necesidades que existe y dar prioridad a una que es fundamental.

“Para este trabajo se ha realizado una búsqueda de las herramientas de sostenibilidad que trabajan por medio de sistemas de indicadores en las diferentes bases de datos disponibles, como la web de CRISP (Construction and City Related Sustainability Indicators), del U.S.” (C, 2001, pág. s/p)

Según el autor que los actores involucrados tienen que buscar diferentes herramientas de sostenibilidad para poder realizar diferentes trabajos y que tiene que buscar varias fuentes de información para buscar los datos que se necesita para realizar algún trabajo o algún proyecto para que puedan dar mayor interés en hacer diversos movimientos, es de esta forma los actores realizan sus trabajos dentro de la sociedad.

I. Relación entre Actores

“En lo personal, mantengo una posición intermedia fundada en que, por un lado, el ARS no solo cuenta con un conjunto importante de métodos y algoritmos analíticos, sino que también posee un sistema teórico conceptual

propio, de naturaleza relacional, que busca generar explicaciones acerca de los fenómenos sociales centrándose en los patrones y sistemas de relaciones que los constituyen” (Mische, 2011, pág. 164)

Refiere Mische que la relación entre los diferentes actores involucrados es indispensable la comunicación entre ambas para poder realizar un trabajo de calidad, y que tienen que utilizar diferentes métodos para no provocar problemas con el patrón donde están ejerciendo su profesión.

2.4. Análisis estratégico

2.4.1. Técnicas Administrativas

A. Técnica DAFO

“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” (Ramos, 2018)

Según Ramos indica que la técnica DAFO es la que identifica las diferentes debilidades en algún proyecto como también es la que plantea las capacidades de abrir las oportunidades y analiza si existe amenaza dentro de la misma para después encontrar la fortaleza que tiene cada persona.

La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente. 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 (Ramos, 2018)

Refiere Ramos que la técnica DAFO es una reflexión y que consiste en organizar diferentes informaciones generando a través de una tabla de doble entrada en donde podemos encontrar Debilidades, Amenazas como también las Fortalezas y Oportunidades de esta forma se está utilizando la técnica DAFO.

B. Técnica del MINI–MAX

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

Refiere Mijangos que la técnica de MINIMAX es muy utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, y las amenazas con las debilidades y que por medio de las vinculaciones de cada uno de ellos se puede establecer una solución de la problemática que existe en algún proyecto.

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

Según Ajcet que la técnica DAFO permite realizar cada una de las vinculaciones de los cuadrantes de esta forma se puede hacer una evaluación de todos los cruces que se hacen para que al final llegar a obtener una solución aceptable de las diferentes problemáticas encontradas en el proyecto que se desea ejecutar.

2.5. Diseño del proyecto de mejoramiento educativo PME

2.5.1. Proyecto de mejoramiento educativo PME

A. Juegos Lúdicos

El juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra (Moreno, 2002, pág. 11).

El autor Moreno indica que los juegos son indispensables en la vida del ser humano ya que a través de ella podemos tener nuestro estado de ánimo muy alta, haciendo variedades tipos de juegos se puede lograr un aprendizaje aceptable con los individuos con que se desea realizar los juegos lúdicos.

una investigación de carácter contextualizado del estudio del fenómeno lúdico y el predominio del análisis cualitativo. La investigación resulto abierta y se desplegó, desarrolló y evolucionó en la medida en que la comprensión e interpretación de la realidad se vio enriquecida de los datos y categorías construidas (Sarle, 2006, pág. 22).

Refiere Sarle que a través de los juegos lúdicos la persona puede obtener diferentes habilidades en todo el cuerpo, como por ejemplo la habilidad motriz y el pensamiento lógico, como también realizar un análisis sobre la calidad de trabajo que se realiza en los diferentes ámbitos de vida.

2.5.2. Plan de actividades

Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. Identificar cada una de las tareas que debemos completar para alcanzar el objetivo del proyecto, es primordial y muchas veces, necesitaremos la ayuda de un asesor técnico (SINNAPS, 2019).

Refiere SINNAPS que antes de realizar cualquier actividad es importante desarrollar una planificación para llevar un control de todo lo que se pretende realizar, de esta forma entonces para ejecutar algún proyecto es necesario hacer un diagnóstico para identificar problemas que después se puede dar una solución.

2.5.3. Cronograma de Gantt

El diagrama de Gantt es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto (OBS, 2014)

Refiere OBS que el diagrama de Gantt es una herramienta que se utiliza para planificar y programar las diferentes actividades que se desea desarrollar, de esta forma se puede asignar trabajos a un determinado tiempo, pero de una forma ordenada, y que también es una herramienta fácil de hacerlo y que sirva para llevar el control de cada una de las actividades.

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 (Laurence, 2016, págs. 1-8).

Refiere Laurence que las acciones que hacen es necesario hacer un cronograma para llevar un control de las diferentes actividades que se desea desarrollar tanta persona y de forma colectiva, y dentro de ella se reflejan actividades desde el inicio hasta su finalización.

2.5.4. Monitoreo y Evaluación de Proyectos

a) Monitoreo

“Es una herramienta gerencial aplica a la gestión de los proyectos de desarrollo, está dirigida a vertical la ejecución de las actividades y el uso de los recursos que se plantea en el momento del diseño del plan operativo del proyecto” (P., 2010, pág. 9)

Según P indica que el monitoreo se utiliza para verificar los resultados de algún actividad o proyecto en ejecución así también verificar el uso adecuado de los recursos con que se cuenta, Asimismo, en la entrada al Blog de la Escuela de Organización Industrial.

El monitoreo es el procedimiento mediante el cual verificamos la eficiencia y eficacia de la ejecución de un proyecto mediante la identificación de sus logros y debilidades y, en consecuencia, recomendamos medidas correctivas para optimizar los resultados esperados del proyecto.

b) Evaluación

La evaluación es el proceso que busca determinar los efectos y los impactos esperados e inesperados del proyecto, en relación a las metas definidas a nivel de propósitos y resultados, tomando en consideración los supuestos señalados en el marco lógico (P., 2010, pág. 9).

Refiere el autor que la evaluación es un proceso que busca determinar los resultados y los impactos esperados de un Proyecto de Mejoramiento Educativo, así también es una herramienta que tiene como propósito tomar las consideraciones que actividad llevo a su meta y cual son los que no se llevó a su totalidad.

2.6. Teoría del Proyecto

C. Importancia del juego lúdico en el aprendizaje

según “El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo, Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo” (Piaget, 2010)

Refiere Piaget que con el uso del juego con los niños y niñas se estimulan diferentes habilidades motrices de nuestros estudiantes y todo lo que lo rodea como también se relaciona con los demás para formar sus propios conocimientos por tal razón los juegos son indispensables para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de ellos niños y niñas.

El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad. (NINABANDA, 2016, pág. 8).

Afirma NINABANDA que el juego permite al estudiante de estar realizando trabajos no presionado, ya que si hacemos el juego constantemente los niños y niñas aprenden de una forma más fácil, además desarrolla sus diferentes habilidades motrices, tales como fina y gruesa, así también el estudiante realiza tareas con confianza durante el proceso de las actividades.

a. Juego de pensamiento lógico.

la estructura cognitiva de los niños y de las niñas se desarrolla a partir de la acción de éstos sobre los objetos. En este sentido los materiales disponibles en esta área, han de ser numerosos, variados, multifuncionales y diseñados para ayudar a pensar y a razonar de manera lógica, crítica y creativa, así como a conocer el mundo que les rodea (Piaget, 2001, pág. 34)

Refiere Piaget indica que el juego del pensamiento lógico hace que la persona piensa antes de realizar sus actividades y que utiliza más su cerebro para trabajar, en este caso la persona quien están trabajando

tiene tener un sinfín de materiales para que pueda hacer diversos trabajos con el pensamiento lógico.

Indica que la importancia de desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas es porque provoca en ellos el desarrollo de habilidades y destrezas que son la base de la cognición del ser humano, este al ser estimulado beneficia a las capacidades que le permitirán actuar con lógica ante los sucesos que se presenten (Ortíz, 2009, pág. 43).

Refiere Ortiz manifiesta la importancia del pensamiento lógico en los niños y niñas, ya que esto hace desarrollar diferentes habilidades que es base fundamental para cada persona quienes ponen a pensar su pensamiento es de esta forma entonces es necesario estimular nuestras capacidades que permite actuar con lógica.

“afirma que hay ciertas capacidades que se forman en los estudiantes y que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, dichas capacidades son, observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento lógico” (Fernández, 2007, pág. 86).

El Pensamiento lógico es la introducción del niño al mundo de las matemáticas ya que estas capacidades les permitirán a los estudiantes en un futuro poder utilizar los procesos lógicos para dar soluciones a los problemas que enfrenten en la sociedad cambiante de la cual son los protagonistas principales.

Afirman que el pensamiento lógico se centra en el hemisferio izquierdo, en él se encuentran los conocimientos para aplicar códigos y estrategias para 26 resolver y descifrar nueva información. Cuando el pensamiento es ejercitado este provoca que las neuronas creen nuevas dendritas la cuales se encargan de realizar tareas lógicas complejas de forma correcta. Al realizar actividades que favorezcan el pensamiento lógico se da en el hemisferio derecho una nueva producción de neuronas de las cuales podrá después el sujeto hacer uso de ellas, además estas actividades logran que las neuronas que ya están en este hemisferio se mantengan en constante ejercicio (Gamon, 2005, pág. 63)

Refiere Gamón que es necesario desarrollar el hemisferio porque en ella el estudiante tiene la habilidad de resolver cualquier actividad como armar clasificar o resolver realizando estas actividades se da el hemisferio derecho una nueva producción de neuronas que pueda servir a que el niño o niña pueda tener más capacidad de resolver las actividades de destrezas de aprendizaje.

b. Juego de desarrollo motor

Lo que actualmente se reconoce como esquema corporal, siendo importante para él el registro y el almacenamiento de la información recibida en corteza sensorial como también la información de postura y cuerpo (Head, 1985, pág. 86)

Refiere Head que el juego motor es un esquema corporal en el cuerpo, cuando la persona realiza diferentes movimientos de todo el esqueleto, de esta forma recibe en corteza sensorial así también la información de la postura de su cuerpo humano.

El concepto que se tiene sobre esquema corporal e imagen corporal hace referencia al conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo. La percepción global que se tenga del cuerpo permite la captación del mismo y por consiguiente una imagen del mismo, siendo fundamental para la elaboración de personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje (NINABANDA, Manual DE JUEGOS IUDICOS, 2016, pág. 8)

Ninabanda refiere que nuestro sistema corporal hace referencia al conocimiento que tenemos en nuestro cuerpo, así permite la capacidad de mover todo nuestro cuerpo esto con el fin de que nosotros podemos mantener nuestro cuerpo en buen estado y haciendo ejercicio hacemos movimiento total de nuestro cuerpo.

c. Juegos manipulables

Juguetes para manipular también son ideales para los niños con necesidades especiales o para reforzar las lecciones en el hogar para los niños más adecuados hacia la práctica en el aprendizaje visual o. Presentación de juego manipulador permite la exploración de autodescubrimiento para actividades de juego o de trabajo en equipo individuales para la colaboración en grupo (Froebel, 1998)

Refiere Froebel que a través de los juegos manipulables las personas aprenden de una forma más rápido, esto con el fin de reforzar los conocimientos de los que están involucrados en el aprendizaje, cuando existen materiales manipulables permite la exploración de descubrir diferentes materiales que puede ser favorable en el aprendizaje.

Con los materiales que se organizan en esta área, los niños y las niñas realizan actividades que les ayudan a desarrollar equilibrio, a fortalecer la motricidad gruesa, a adquirir nociones espaciales y otras destrezas necesarias para su desarrollo físico. Estos materiales son entre otros: bloques de madera y

plásticos, de diferentes tamaños, formas y colores, cubos, cajas, envases vacíos, huacales, así como materiales complementarios: muñecos, carritos, animales plásticos y de madera, soldaditos, y otros juguetes (Domingo, 2005)

Refiere Domingo que los materiales manipulables son una herramienta para facilitar el proceso de aprendizaje, ya que los materiales concretos son indispensables para reconocer y fortalecer las diferentes dificultades que existe parte de los estudiantes, por tal razón es importante implementar diversos materiales para reforzar la enseñanza de los niños y niñas.

d. El juego lúdico y el aprendizaje

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (UNICEF, 2018, pág. 7)

Refiere UNESCO que los juegos lúdicos son indispensables para el proceso de aprendizaje ya que ayuda a fortalecer los conocimientos de los estudiantes, de esta forma podemos lograr las competencias importantes, a través de los juegos podemos explorar los conocimientos de una forma más rápido.

El juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura (Nuñez, 2002, pág. 16)

Según Nuñez que los juegos lúdicos hacen funcionar nuestras inteligencias múltiples de educando, de esta forma si utilizamos nuestros materiales concretos para que las personas reciban un aprendizaje significativo, de esta manera los educadores tienen que ser creativos para elaborar diferentes materiales para facilitar el proceso de aprendizaje.

Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y

comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos. (Ramires, 2017)

Refiere Ramírez que los lúdicos es una oportunidad para que podamos aprovechar ya de esta forma se puede lograr un aprendizaje significativo, con el uso de los diferentes materiales que puede fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas, ya que existen personas que tienen dificultad de aprender por eso se está implementando los juegos para mejor el aprendizaje.

e. Los aprendizajes con uso del juego

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar (UNICEF, Jugando los niños aprenden y desarrolla habilidades claves, 2018, pág. 8).

Refiere UNICEF que el aprendizaje se aprende más fácil cuando los niños y niñas juegan, y se sabe cuándo realizamos juegos aprendemos de una forma más rápida, como también a través de los juegos los estudiantes interrelacionan sus conocimientos y enlacen sus amistades de una forma más rápido.

El juego es un proceso que permite a los niños y las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a las exigencias del mismo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción (Froibel, 2009, pág. 64)

Refiere Froibel el juego es fundamenta en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas ya que permite dominar el mundo que lo rodea, y también es una forma en donde se puede compartir los conocimientos que los estudiantes traen desde el hogar, y de esta forma podemos hacer que el niño construye su propio aprendizaje.

f. El juego como estrategia de aprendizaje

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños y niñas (Froibel, 2009, pág. 64).

Según Torres indica que el juego es una estrategia que facilita el proceso de aprendizaje y que es indispensable para llevar al estudiante al camino de la excelencia, desde varios puntos de vista el juego es esencial y que es adaptable en cualquier edad.

El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes (Rodríguez, 2004)

Refiere Rodríguez es un proyecto de aprendizaje porque en la actualidad la educación no es llenar al estudiante con información se tiene que poner al estudiante a construir su propio aprendizaje, a través de las diferentes estrategias para que juegan al mismo tiempo aprenden es una educación formativa.

El juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje.” (Morales, 2001)

Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título

Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria Bilingüe.

3.2 Descripción del PME

Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, San Marcos se está realizando el trabajo de proyecto de Mejoramiento Educativo, Implementar juegos lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en Preprimaria Bilingüe, este proyecto tiene mucha importancia en el aula porque la educación hoy en día no es estático, si no formativo por los que el estudiante debe ser crítico en donde se puede desenvolverse a través de los juegos que se estarán implementando.

3.3 Concepto del PME

Desarrollar las diferentes habilidades a través de los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje.

3.4 Objetivos

A. OBJETIVO GENERAL

- a. Favorecer el desarrollo de los juegos lúdica como estrategia pedagógica, que facilita los procesos de aprendizaje, para fortalecer el interés y habilidades de los niños y niñas.

B. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a. Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- b. Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula
- c. Mejorar el aprendizaje del niño mediante juegos lúdicos que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos para la convivencia.

3.5 Justificación

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, Departamento de San Marcos, se evidencia la debilidad en cuanto la falta de materiales, rincones de aprendizaje, estrategias del docente, ausencia de juegos esto es consecuencia de las diferentes factores que no se le da el cumplimiento a los indicadores de logro como la falta de recursos y textos, y otros actores que son involucrados en la educación de los niños y niña para poder implementar los diferentes tipos de juego en las diferentes aulas.

Por tal motivo, se presenta el proyecto bajo el título “Implementar juegos lúdicos para obtener un acercamiento asertivo con los niños y niñas” que permite la realización de las actividades lúdicas para formar actitudes, y así el estudiante pueda expresarse y sentir el placer, en la realización de las diferentes actividades que permita al niño o niña su desarrollo integral para ser capaz de amarse y valorar a sus compañeros, Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, así como la habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

En el centro educativo es importante implementar diferentes juegos lúdicos para que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades para que se pueda desenvolver usando diferentes juegos que son manipulables para que generen un proceso de cambio a partir de la implementación de los juegos lúdicos que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por ello se concentra el esfuerzo en el desarrollo de la lúdica, para ser desarrollada en las diferentes áreas y vivencias de los niños dentro y fuera del aula.

Por ello, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer al niño como un ser que construye su propio aprendizaje a través de los diferentes juegos que se tienen programadas para la construcción de nuevos aprendizajes y esto puede facilitar la labor docente para generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños y niñas, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

Los juegos son las más prácticas que les gustan a los niños y niñas al no desarrollarlas en los primeros años de vida puede ocasionarles ciertos inconvenientes durante la formación de los estudiantes en lo largo de su vida, tales como muy poco desarrollo motor a la hora de realizar determinado movimiento y la con función de los distintos patrones de movimiento, en el nivel preprimaria es conveniente trabajar la motricidad fina y gruesa desde toda su dimensión, esto contribuirá en la formación integral del niño no solo desde un enfoque cognitivo, sino también un enfoque motriz. La enseñanza y a su vez el aprendizaje de los juegos tradicionales y otros juegos que en la actualidad se han creado es necesario que el estudiante desarrolle las habilidades básicas a

través de movimientos como correr, saltar, lanzar y atrapar, estas actividades contribuyen en el desarrollo de las habilidades.

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el plan emergente

Tabla No. 27 Distancia entre el diseño proyecto

Actividad Original o Planificada	Actividad no realizada	Medios de Comunicación utilizadas
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de planes ✓ Elaboración de materiales del juego motor. ✓ Recolección de materiales de reciclajes, tapones desechables, cajas de cartón, envases desechables para juegos manipulables ✓ Diseñar afiches para juegos verbales. 	<p>3.6.1 Actividades no realizadas.</p> <p>En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, del Departamento de San Marcos, se realizó el lanzamiento de Proyecto de Mejoramiento Educativo, denominado Implementación de Juegos Lúdicos para desarrollar las habilidades en Preprimaria, contando con la presencia de las autoridades educativas, personal docente, autoridades comunitaria, consejo de padres de familia y padres de familia para dar a conocer las actividades que se desarrollarán durante la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo con los estudiantes de preprimaria, la fase de ejecución del proyecto no se realizó a su totalidad por los encuentros ya el establecimiento educativo estaba preparando las diferentes presentaciones de la representativa de los juegos magisteriales a presentarse en el municipio de San José Ojetenam.</p>	<p>You Tube</p> <p>WhatsApp</p> <p>Facebook</p> <p>Canal 14 Tele Mam Comitancillo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=czdNpau2FnM</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar materiales de razonamiento lógico ✓ Investigar juegos de relación especial ✓ Realizar un taller sobre el uso de los 	<p>3.1.1 Readecuación de Actividades</p> <p>En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe Comitancillo no se realizó las actividades que se tenía programadas en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativa, porque la escuela tenía la comisión de candidata para los juegos magisteriales en el municipio de San José Ojetenam, y por la suspensión de clases debido a la enfermedad que hay en nuestro país COVID-19, para que se pueda</p>	

diferentes materiales	realizar la ejecución de las actividades se planifico la reestructuración de las otras fechas para poder ejecutar las actividades que no se realizaron en la escuela, se realizó la solicitud en los diferentes medios de comunicación para poder dar a conocer la importancia del proyecto a todos los estudiantes.	
✓ Realizar un rincón con los materiales ✓ Aplicación de los materiales didácticos		

Fuente: Elaboración Propia

A. Resultados del contenido del Plan Emergente:

- a. Como resultado del plan emergente fue de gran beneficio para la comunidad educativa prueba de esto es que la profesora Idalia Nohemí Fuentes Mazariegos felicito por los materiales presentadas en la televisión que es una gran idea para trabajar con los estudiantes de su escuela que al regresar con las clases realizaría los materiales para que se desarrollan las habilidades en el nivel preprimaria.
- b. Otro comentario que se dio al programa televisivo es que es una buena idea de los estudiantes del programa de desarrollo profesional PADEP es que los estudiantes aprenden a través de los diferentes juegos que son vistos excelente idea.

Anexo del plan emergente:

Figura No. 1 Divulgación canal 14 Telemam

El plan emergente se trató sobre la divulgación del proyecto en un medio de comunicación para poder dar a conocer el proyecto educativo que se realizó en la escuela de preprimaria con el objetivo de que los niños y niñas puedan desarrollar



Archivo personal

diferentes habilidades.

3.2 Plan de actividades

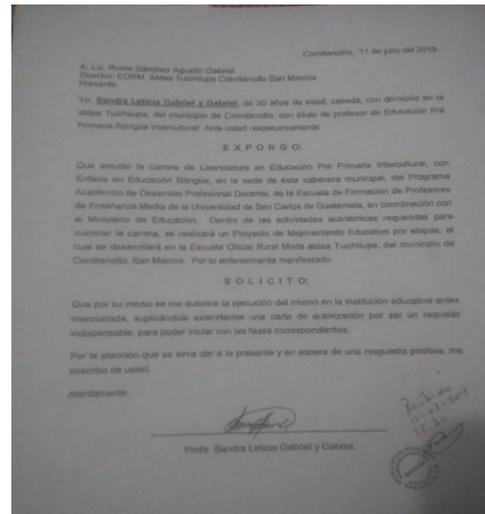
3.2.1 Fases del proyecto

A. Fase de inicio

a) Solicitud al director del Establecimiento

Para poder ejecutar el proyecto de mejoramiento educativo se realizó una solicitud al director para que autoriza la ejecución del proyecto con los niños y niñas de preprimaria, esta solicitud fue autorizada por el director del establecimiento que bondadosamente presento la solicitud a los compañeros docentes quienes felicitaron por el comienzo de un nuevo proyecto en el centro educativo que será en beneficio de los estudiantes.

Figura No. 2 Solicitud dirigida al director

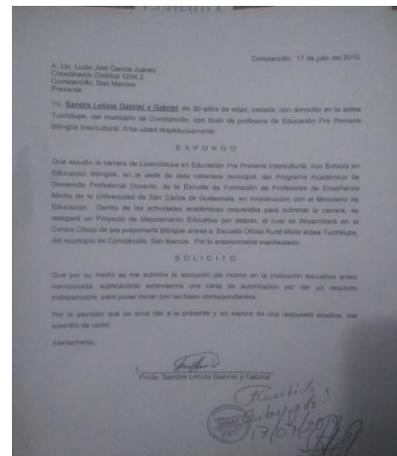


Archivo personal

b) Solicitud dirigida al supervisor educativo de distrito

Figura 3 Solicitud dirigido al coordinador Distrital

Es necesario contar con el apoyo de las autoridades Educativas, es por ello se realizo la solicitud a coordinador de Sinae Lic. Lucio Joel Garcia para realizar el proyecto en el centro Educativo, dicha solicitud fue aprobado favorablemente instandome que sigue adelante sin dudar del apoyo de las tres personas que estamos a cargo del distrito, ya que es necesario



Archivo personal

implementar diferentes proyectos que ayuda a fortalecer la calidad educativa de nuestras comunidades y de nuestro municipio.

B. Fase de Planificación.

Al realizar el diagnostico de las diferentes necesidades educativa que se detectó en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe, municipio de Comitancillo. Se selecciono el proyecto de mejoramiento Educativo titulado Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria, que será desarrollado en preprimaria sección “c”, que es necesario realizar el proyecto para desarrollar las diferentes habilidades en los niños y niñas.

C. Fase de ejecución.

Figura No. 4 Solicitud a canal 14 Telemam

Para realizar la divulgación del proyecto de mejoramiento se presentó una solicitud a un medio de comunicación en este caso en el canal 14 Telemam del municipio de Comitancillo.



Archivo personal

- a) En la planificación de actividades están dentro los diferentes juegos a realizarse para Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria son.

Figura 5 Juego de pensamiento lógico

i. Primera actividad. Juego para desarrollar el pensamiento lógico de los niños y niñas con los diferentes materiales que fueron elaborados para dicho proyecto, el tangram es uno de los materiales que se utiliza para que los niños clasifiquen los colores,



forman figuras, letras y números, al mismo tiempo con los puntos de Federico Froebel que se puede realizar las mismas actividades.

Figura No. 6 Juego con material reciclable

ii. Segunda actividad se realizaron materiales reciclables para que se pueda desarrollar diferentes habilidades motrices con el uso de un peluche que el estudiante trenza el peluche de la mascota, de igual forma se realizó muñecas de olote para que el estudiante pueda vestir al muñeco utilizando camisa con botón para abotonar y desabotonar, como amarrar los correas del zapato, y enhebrar hilo en la pelota estas actividades desarrollan la habilidades motrices y motoras.



Archivo personal

Figura No. 7 Juego de desarrollo motor

iii. Tercera actividad se trata del juego motor son juegos que se utilizan para Educación Física están los blogs visuales, conos y botes, son materiales que se utilizan para realizar ejercicios.



Archivo personal

Figura No. 8 Juego para motricidad fina

iv. Quinta actividad se utiliza para desarrollar el contenido de las partes del cuerpo a los niños y niñas, enseñar los trajes de cada departamento o municipio en el área de destrezas de aprendizaje este con este material el estudiante



desarrolla diferentes habilidades como trenzar, abotonar y desabotonar, como poner el zíper, como desatar y amarrar los correas del zapato.

D. Presentación de resultados.

De 15 estudiantes de preprimaria 13 niños y niñas que equivalen el 90% presenta un resultado satisfactorio en la aplicación de los diferentes juegos lúdicos mientras que 2 niños y niñas que equivalen al 10% presenta un resultado no-satisfactorio en la aplicación de los juegos lúdicos.

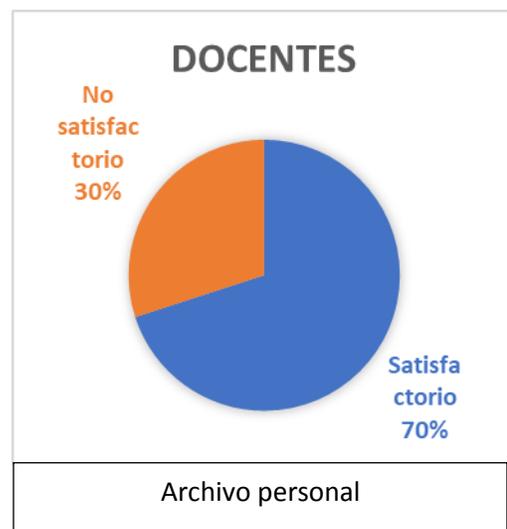
Figura No. 9 Resultado de estudiantes



E. Resultados de docentes

De 25 docentes que trabajan en la escuela 23 que equivalen el 70% presenta un resultado satisfactorio en la aplicación de los diferentes juegos lúdicos mientras que 2 docentes que equivalen al 30% presenta un resultado no-satisfactorio en la aplicación de los juegos lúdicos.

Figura No. 10 Resultado de docentes



F. Fase de monitoreo

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe se utilizó un instrumento de evaluación aplicándolo al director, personal docente y a los estudiantes para el proyecto Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.

INSTRUMENTO DE MONITOREO DEL PROYECTO

GRUPO FOCAL: director del establecimiento, maestros, estudiantes de grado (dependiendo del proyecto)

GUIONES:

DIRECTOR

- a. ¿Cree que en el establecimiento se utilizan los juegos lúdicos?
- b. ¿Qué problemas educativos han existido en la escuela?
- c. ¿Comente sobre algunos proyectos educativos que puedan mejorar el proceso en esta escuela?
- d. ¿Cree que este proyecto funcionara en el aprendizaje de los alumnos?
- e. ¿Cuál es su aporte sobre el proyecto de los materiales lúdicos en el nivel preprimaria?

DOCENTES

- a. ¿Cuáles son las habilidades que se desarrollan con el uso de los juegos lúdicos con que cuenta el proyecto?
- b. ¿Comente, cuál es el perfil de los alumnos egresados de la escuela al ejecutar el proyecto?
- c. ¿Cuáles son los beneficios que se desarrollan con la implementación de los juegos?
- d. ¿Cómo organizaría los materiales didácticos manipulables en el aula?
- e. ¿En qué momento considera que se puede utilizar los materiales didácticos manipulables en el trabajo?

ESTUDIANTES:

- a. ¿Qué materiales didácticos manipulables considera que podemos incluir en destrezas de aprendizaje?
- b. ¿Qué áreas considera usted que podemos integrar en la aplicación de los juegos lúdicos?
- c. ¿Estarán dispuestos a colaborar en armar nuestros materiales didácticos para los juegos lúdicos?
- d. ¿Los juegos lúdicos nos traerá algún beneficio en el aprendizaje?

e. ¿Qué cambios se ha visto durante la aplicación de los juegos lúdicos?

Cuando se calificaron los resultados de monitoreo, se identificó que 18 docentes aplican los juegos lúdicos para el aprestamiento en el aula, como resultados de esa información sean identificado que el 90% aplican el uso de los juegos lúdicos para desarrollar los contenidos.

Los padres de familia han tenido un acercamiento en el aprendizaje de los niños y niñas prueba de ello el porcentaje es de 75% en la práctica de los juegos para desarrollar las diferentes habilidades de los niños y niñas.

G. Fase de evaluación

Tabla No. 28 Instrumento de Evaluación del Proyecto

No.	Criterios a evaluar Nombres y Apellidos	Expone sus ideas con claridad		Se mantiene en el tema durante toda la evaluación.		Contesta con claridad las preguntas formuladas		Utiliza lenguaje corporal para apoyar sus ideas.		Utiliza vocabulario acorde al tema y a la situación.		Punteo
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
01	Yessy Nayely, Agustín Gabriel											
02	Junnior Yeraldo, Coronado Pérez	X		X		X		X		X		100
03	Yakeline Dalila, Coronado Sandoval	X		X		X		X		X		100
04	Kimberly Lisbeth, Gabriel Orozco	X		X		X		X		X		100
05	Sandy Esperanza, Guzamán Feliciano	X		X		X		X		X		100
05	Cristian Emanuel, Isidro Gabriel	X		X		X		X		X		100
06	Yury Samary, Isidro Gabriel	X		X		X		X		X		100
07	Nancy Idalma, Marroquín isidro	X		X		X		X		X		100
08	Mauricio Gabriel, Estrella Alejandra	X		X		X		X		X		100
09	Celia Nohemí, Miranda Juárez	X		X		X		X		X		100
10	Henry Abdiel, Pérez Juárez	X		X		X		X		X		100
11	Keiser Esaú, Pérez Pérez	X		X		X		X		X		100
12	Ovidio Jeremías, Pérez tema	X		X		X		X		X		100
14	Andy Marcelino, Ramírez Baltazar	X		X		X		X		X		100
15	Darwin Apolonio, Ramírez Baltazar	X		X		X		X		X		100

Fuente: Elaboración Propia

En la evaluación se aplicaron instrumentos tomando como base los indicadores de logro establecidos en el CNB de acuerdo el nivel correspondiente, realizando preguntas verbales y el 100% de estudiantes de preprimaria contestaron con mucho entusiasmo los diferentes materiales que fueron elaborados durante la ejecución del proyecto educativo.

H. Fase de cierre del proyecto

Para poder finalizar el proyecto de mejoramiento educativo se presentó informe a la comunidad educativa sobre los resultados del proyecto utilizando medios de comunicación del contexto para dar a conocer todas las actividades que se desarrollaron con los niños y niñas, la importancia de los materiales y el objetivo de cada uno de los materiales didácticos manipulables que sirvieron para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Durante el proceso del proyecto educativo se realizó la presentación del informe a las diferentes autoridades del Programa Académico de desarrollo Profesional Docente PADEP/D como primera fase se realizó la investigación de las diferentes actividades que contiene cada módulo educativo, durante la investigación se identificó el proyecto educativo para poder ejecutarlo, cada fase que se realizó se presentó a las diferentes autoridades quienes autorizaron su validación.

I. Plan de divulgación

Para la divulgación del proyecto de mejoramiento se pensó en el medio de comunicación se decidió realizarlo en un medio televisivo, la cual fue el canal 14 telemam del municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos, para realizar la demostración de los diferentes materiales que fueron utilizados con los niños y niñas, la divulgación del proyecto fue transmitido por el canal ya mencionado.

J. Plan de Cuadro de Divulgación

Fecha de Grabación:

Tema: Implementación de los Juegos lúdicos para desarrollar habilidades en los niños y niñas de Preprimaria.

Docente: Sandra Leticia Gabriel y Gabriel

Grado: Preprimaria

Tabla No. 29 Plan de Cuadro de Dibuccion

	Video	Audio	Tiempo sugerido
	Saludo inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los televidentes • Presentación 	2 minutos
Inicio	Tema Central	Implementación de los Juegos lúdicos para desarrollar habilidades en Preprimaria	3 minutos
Desarrollo	Desarrollo de las actividades.	Explicar los diferentes juegos que fueron ejecutados en el centro Oficial de Preprimaria.	20 minutos
Cierre	Palabras de agradecimiento	Agradecer a las diferentes autoridades por su apoyo en especial a los niños y niñas.	2 minutos

Fuente: Elaboración Propia

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el sistema a continuación, se presenta el Análisis de resultados obtenidos en el Proyecto de mejoramiento Educativo, “Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria”, realizado en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Tuichilupe municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos, donde trabajan 25 docentes 5 del nivel preprimaria implementando el proyecto en el nivel preprimaria con una población de 76 estudiantes inscritos 30 niños y 46 niñas.

Al realizar el diagnóstico institucional en la comunidad se identificaron los siguientes indicadores de aprendizaje en la Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas de preprimaria, 15 estudiantes inscritos 13 lograron las competencias establecidas en el proyecto es decir el 90% y 2 con resultado no satisfactorias que es equivalente al 10%.

Tomando en cuenta el resultado no satisfactorias, se implementó aplicar estrategias que permitieran avanzar con la aplicación de los diferentes juegos lúdicos tomando en cuenta los materiales contextualizados, para utilizar en el grado de preprimaria ejecutando el proyecto de mejoramiento educativo titulado Implementar Juegos Lúdicos para desarrollar diferentes habilidades en preprimaria, realizando diferentes actividades para desarrollar la motricidad fina

de los estudiantes y desarrollar las habilidades cognitivas que se puede involucrar el trabajo en equipo y la práctica de valores.

Para esta actividad se organizó y logró la participación de la comunidad educativa en la aplicación de estas estrategias para mejorar los aprendizajes de los estudiantes de nivel preprimaria, facilitado a los compañeros maestros los materiales para poder trabajar con los grados del nivel primario, las diferentes actividades programadas en la planificación son a) divulgación del proyecto b) descripción de materiales c) explicación de los juegos lógicos d) importancia de los juegos de desarrollo motor e) descripción de los juegos con materiales reciclables, que son materiales que pueden ser para que los niños logra trabajar en equipo.

Las actividades que se desarrollaron tomando en cuenta el Aprendizaje significativo el cual, de acuerdo a la teoría consultada, establece que para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo debe reunir varias condiciones, entre ellas que el estudiante debe estar motivado y asumir una actitud de aprendizaje positivo. El aprendizaje Significativo es el tipo de aprendizaje que el estudiante relaciona la información nueva con la que posee reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. (Ausubel 2004 pag, 56) Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos aprendizajes.

De la misma manera se puso en evidencia lo que menciona Rivera uno de los conceptos fundamentales en el aprendizaje constructivo, mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje.

El aprendizaje significativo es necesario en el momento de dar a conocer un tema como la presentación de los diferentes juegos que desarrollaron en los estudiantes las diferentes habilidades cognitivas, desarrollo fonológico, desarrollo motor y la motricidad fina, todas las actividades realizadas lograron

con gran satisfacción las diferentes habilidades enfocados a los juegos. El beneficio de los juegos establece Piaget estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo, Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Otro de los logros en el uso de los diferentes materiales reciclables es que los niños aprenden a clasificar, formar figuras desarrollar la motricidad fina por medio del enhebrar hilo, abotonar y desabotonar, amarrar, trenzar y moldear, que son actividades que tuvieron resultado en los niños y niña, con los juegos verbales se desarrollar la fluidez, se convirtió en un modelo para que los estudiantes lograran mejorar su vocabulario por las rimas, trabalenguas, lectura de cuentos y recitación de poemas, las conversaciones, en exposiciones y en el diario vivir que es donde realmente le dan uso al lenguaje como parte de su comunicación en la sociedad que siempre espera mejores formaciones y mejores aprendizajes de los niños y niñas. Los padres de familia también tienen un porcentaje de influencia en este proceso, ya que ellos con su apoyo hacia los educandos, fortalecieron los aprendizajes que además de ser una actividad académica, se le pudo dar seguimiento en los hogares, con el apoyo de los recursos proporcionados por la maestra, y el incondicional apoyo de los padres de familia para verificar que los niños en casa siguieran fortaleciendo el uso de los diferentes juegos.

Para desarrolla las diferentes habilidades en los niños y niñas es necesario toma en cuenta todos los actores involucrados en el aprendizaje, porque es una actividad de beneficio social, por lo mismo, todos podemos aportar con apoyar en la elaboración de nuevos juguetes para que lo aprendido no quede en el olvido realizar investigaciones en los medios de comunicación que es un factor importante para fortalecer las actividades de aprendizaje, por no estar en las aulas recibiendo el pan del saber debido a la enfermedad que está afrontando nuestro país.

El proyecto de mejoramiento educativo genero conocimientos sobre los enfoques que se deben lograr en el aprendizaje para encaminar a los estudiantes a lograr las competencias educativas. UNESCO 2018 pág. 7 refiere El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Los niños y niñas participaron en los diferentes juegos, como los jugos de desarrollo motor, juegos verbales, juegos de pensamiento lógico, juegos con materiales reciclables y juegos espaciales que se organizaron para estimular y motivarlos en la construcción de su propio aprendizaje. Nuñez, Establece el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios para aplicarlos con los estudiantes de preprimaria.

Con este proyecto de mejoramiento educativo se alcanzaron grandes logros en el aprendizaje de los estudiantes, en los niños y niñas se ha despertado el interés de jugar, desarrollar diferentes actividades que no se les enseñó y asistir todos los días a clases, esto nos permite darnos cuenta que han desarrollado su pensamiento cognitivo, se considera que estas actividades han preparado a estudiante a pasar en otro nivel sin tener ninguna dificultad en la escritura y en la expresión oral y se a contado con el apoyo de los padres de familia.

Las alternativas para poder retroalimentar los juegos practicados en el aula, son una herramienta que sin duda serán los medios de comunicación que

es una alternativa que se usado por los maestros para fortalecer los aprendizajes por no asistir a clases por la enfermedad que se está viviendo en nuestro país y el mundo por el COVID-19, como maestra he utilizado la plataforma de WhatsApp, el teléfono y la televisión para comunicarme con los niños y niñas en casa y así se pueden fortalecer los aprendizajes contando con el apoyo de los padres que son los actores principales de la educación de la niñez.

CONCLUSIONES

1. Se realizaron diferentes juegos para desarrollar habilidades usando como estrategia pedagógica, el facilitar los procesos de aprendizaje para fortalecer el interés y las habilidades de los niños y niñas del nivel preprimaria.
2. Se implemento los diferentes juegos como herramienta de gran beneficio como recurso didáctico, ya que permite al estudiante despertar el interés en el uso de los juegos.
3. Se identificaron las diferentes estrategias pedagógicas para promover los juegos que sirven mucho como material didáctico y son muy fáciles de armar y conseguir material para poder construirlos los aprendizajes significativos.
4. Se logro el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes mediante juegos lúdicos que le proporcionen un mundo dinámico, atractivo para una educación de calidad.

POSTER ACADEMICO



IMPLEMENTAR JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR DIFERENTES HABILIDADES EN PREPRIMARIA BILINGÜE

Autora. **Sandra Leticia Gabriel y Gabriel**

DESCRIPCIÓN

El Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Rural Mixta, se encuentra ubicado en la Aldea Tuichilupe, Municipio de Comitancillo, Departamento de San Marcos, la institución es de naturaleza rural, que pertenece al sector oficial o público, con el plan Diario regular, con la modalidad bilingüe, que es de tipo mixto, con jornada matutina con el horario de ingreso de los niños y niñas de 9 am a 12 pm, estudiando durante el ciclo escolar anual.

LANZAMIENTO DEL PME



EJECUCIÓN DEL PME



DIVULGACIÓN DE JUEGOS



INDICADORES EDUCATIVOS

El proyecto educativo se basó en el indicador de procesos educativos, por la inasistencia de los estudiantes, el idioma que se utiliza para la enseñanza, disponibilidad de textos y materiales, Organización de padres de familia son factores que influyen en la educación de los niños y niñas, por lo que fue necesario realizar el proyecto educativo para implementar los diferentes materiales en el centro educativo

METODOLOGÍA

MARCO METODOLÓGICO

Participación activa, participativa, constructiva, trabajo en equipo y cooperativo

ANÁLISIS SITUACIONAL

Elaboración de lista de problemas a intervenir, priorización de problemas, selección del problema (árbol de problemas), identificación de los actores involucrados.

ANÁLISIS ESTRATÉGICO

Se utilizaron las Técnicas Administrativas, Árbol de problema, DAFO-FODA del problema seleccionado, técnica MINIMAX, Vinculaciones Estratégicas, líneas de acción estratégico, posibles problemas, selección del proyecto a diseñar.

CONCEPTO DEL PME

Desarrollar las diferentes habilidades a través de los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje.

OBJETIVOS

Objetivo general

Favorecer el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica, que facilita los procesos de aprendizaje, para fortalecer el interés y habilidades de los niños y niñas.

Objetivos específicos:

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas.
- Identificar las estrategias pedagógicas para promover el juego en el aula
- Mejorar el aprendizaje del niño mediante juegos lúdicos que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos para la convivencia.

JUSTIFICACIÓN

Generar propuestas innovadoras que permitan al niño como un ser que construye su propio aprendizaje a través de los diferentes juegos que se planificaron para la construcción de nuevos aprendizajes

FASES DEL PME

Fase de inicio, fase de planificación, fase de ejecución, fase de monitoreo, fase de evaluación, fase de cierre del proyecto.

EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DISEÑADAS

Actividades realizadas con los niños para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas, capacitaciones con docentes y padres de familia, sobre los beneficios del juego lúdicos

RESULTADOS

Se logró la asistencia de los niños, desarrollando las diferentes habilidades a través de los juegos lúdicos y la colaboración de los padres de familia

ACCIONES DE SOSTENIBILIDAD

Se planificaron diferentes actividades para poder gestionar materiales, tomando en cuenta la participación de la comunidad educativa y las instituciones que apoyan la educación para fortalecer cada día el aprendizaje, elaboración de materiales durables para ejecución del proyecto.

CONCLUSIÓN

Se alcanzó el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes mediante juegos lúdicos que le proporcionan un mundo dinámico, atractivo para una educación de calidad.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Dimensión de sostenibilidad	Actividades	Responsable	Recursos	Período /frecuencia
Institucional	Gestión de materiales	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Ulas, papel, lazo, Resistol, tinta, pintura, hilo y alambre	Una vez
Institucional	Gestión en casa del alfarero.	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Cajas de material didáctico Tinta para impresora Materiales manipulables.	Una vez
Ambiental	Materiales reciclables	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Tapaderas, olote, pelota, ropa, palitos, botes, conos y botes.	Una vez
Financiera	Gestión de materiales de pensamiento lógico Gestión de libros para juegos verbales	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Libros, rompecabezas, juegos de memoria y legos	Una vez
Social/cultural	Presentación del proyecto	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Humanos	Una vez
Tecnológica	Computadora	Sandra Leticia Gabriel y Gabriel	Papel y tinta	Una vez

Bibliografía

- Abarca, s. (2013). *Las redes sociales como instrumento de mediación pedagógica*. España.
- Ajcet. (2013). *Diseño del plan estratégico, de la asociación de desarrollo y saneamiento Ambiental*. Chimaltenango Guatemala.
- Alvarez. (2007). *Política Publica*.
- Antón, M. (2010). *APORTACIONES DE LA TEORÍA SOCIOCULTURAL AL ESTUDIO DE LA ADQUISICION DEL ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA*. World Language.
- Ausubel, D. (2004). *Aprendizaje Significativo*. Nueva Yorck.
- Bordieu. (2012). *Política Educativa*. Mexico.
- Bra, A. (2006). *Política Publica*.
- Brauer. (2009). *historia*. Argentina. : Universidad de la plata.
- Coll. (1987). *Teoria Sociocultural*.
- Cortés, H. (2011). *Historia* . España .
- Cuesta, R. (23 de 09 de 2018).
<https://conversacionsobrehistoria.info/2018/09/23/walter-benjamin-sobre-el-concepto-de-historia-1940/>. Obtenido de
<https://conversacionsobrehistoria.info/2018/09/23/walter-benjamin-sobre-el-concepto-de-historia-1940/>.
- Domingo, S. (2005). *Centros Modelos en educacion inicial con mateiales manipulables*. Belice.
- Educacion, M. d. (2008). *Desarrollo del pensamiento logico*. Guatemala.
- EFPEM., P. (2018). *Cultura* . Guatemala.
- Feandalucia. (2009). *Los Medios de Comunicacion*. España.
- Fernández. (2007). *Razonamiento Logico* .
- Fernandez. (207). *Razonamiento Logico*.
- Froebel, F. (1998). *juegos manipulativos* .
- Froibel, F. (2009). *juego en la infancia*.
- Gamon, B. y. (2005). *Pensamiento Logico* . Mexico.

- Head, H. (1985). *Esquema Corporal*.
- Hernández, T. y. (2008). *Teoría Sociolingüística* . mexico.
- Kullok. (1993). *Actores Sociales*.
- I., R. (2018). La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente.
<http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexion-docente/>.
- Laurence, H. (2016). *Gantt*. chile.
- Mascareno, A. (2007). *Teoría de la Cultura*. chile.
- Mazzarella, B. C. (2001). Vygosky Enfoque Sociocultural . *educare*, 42.
- Mijangos. (2013). *Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo*. Escuintla Guatemala.
- Morales. (2001). *Estrategias pedagogicas*.
- Morales, L. (2004). *Teoría de Sociolingüística*. Guatemala.
- Moreno. (2002). *el juego ludico* .
- NINABANDA, R. P. (2016). *manual de juegos ludicos*. Chimborazo .
- NINABANDA, R. P. (2016). *Manual DE JUEGOS IUDICOS*.
- NINABANDA, R. P. (2016). *manual de juegos ludicos* . Chimborazo .
- NOGUERA, D. F. (2011). *Política de Cobertura*. España.
- NOGUERA, D. F. (2011). *Política Educativa*. España.
- Nuñez. (2002). *juego ludico*.
- OBS, B. d. (20014). *Cronograma de Gantt*.
- Ortíz. (2009). *Juegos de Pensamiento Logico*.
- P., B. (2010). *Diseño de indicadores para el monitoreo y Evaluacion Publica*. peru.
- Piaget. (2001). *jugos depensamiento logico*. mexico.
- Piaget, J. (2010). *juegos ludicos* .
- Pratt, L. (2000). *Sociologia*. Mexico.
- R., A. (2004). *psicología*. colombia.
- Rada, D. d. (2011). *Cultura*. España.

- Ramires, M. R. (30 de 01 de 2017). <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.
- Ramos. (2018). La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente. <http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexion-docente/>.
- Regader, B. (10 de Marzo de 2000). <https://psicologiamente.com/autores/bertrand-regader>.
- Rivera. (2004). *Aprendizaje Significativo*. Mexico.
- Rodriguez, M. y. (2004). *EL juego como Estrategias de aprendizaje*.
- Romero, J. R. (2012). *Sociologia de la Educacion*. Mexico.
- Sanchez, E. R. (2001). *aprendizaje Significativo*. Mexico.
- Sarle, P. (2006). *Aprendizaje a travez de juego ludico*. Buenos Aire Santiago Chile.
- SINNAPS, B. d. (2019). *Plan de actividades*.
- Torres, M. (2002). El juego como estrategia. *EDUCARE, la revista venezolana de Educacion*, 289.
- Touraine. (1984). *Actores Sociales*.
- UNICEF. (2018). *El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los pimeros años*. Nueva York.
- UNICEF. (2018). *Jugando los niños aprenden y desarrolla habilidades claves*. Nueva York.
- Vygotsky. (1896-1934). *Teoria de la psicologia*.
- Dos autores
- Bordieu-Weber. (1997/1991). *Politica Docente*.
- Oszlak y O'Donnell Giroux. (1997-2003). *politica educativa*.