



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Proyecto de Mejoramiento Educativo

Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

Realizado en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa,
departamento de Jutiapa

Bianca Claribel Castillo y Castillo

Carné: 201325702

Asesor (a):

M.A. Jhoselin Bhetsaida López Sagastume

Jutiapa, noviembre de 2020



Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D

Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

Realizado en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa,
departamento de Jutiapa

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

Bianca Claribel Castillo y Castillo

201325702

Previo a conferírsele el grado académico de:

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

Jutiapa, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

M.A. Aura Lissette Rodríguez Velásquez	Presidente
Licda. Migdalia Arabela Guerra Contreras	Secretario
Licda. Sita Ericka Patricia Castillo Artavia	Vocal



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala 20 de noviembre 2020

Licenciado

Álvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Bianca Claribel Castillo y Castillo carné: 201325702 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Ejecución de Nuevas Estrategias Para Mejorar la Atención en el Clase.

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

Atentamente,


M.A. Lcda. Jhoselin Bhetsaida López Sagastume
Colegiada No. 23070
Asesora Nombrada

C.c. Archivo

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

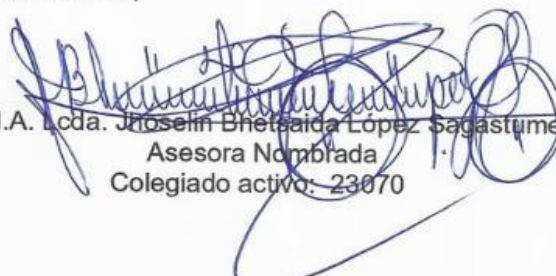
Jutiapa, Jutiapa, 30 de junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesora del trabajo de graduación denominado: **Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase, Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial de Párvulos, municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa**, correspondiente a la estudiante: **Bianca Claribel Castillo y Castillo**, con número de carné: **201325702** DPI: **2483 38293 2216**, de la carrera de: **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 lo considero **APROBADO** y solicito sea aceptado para continuar con el proceso de graduación.

Atentamente,



M.A. Lcda. Josefina Betsaida López Sagastume
Asesora Nombrada
Colegiado activo: 23070



Vo.Bo. Lcda. Ligia Fabiola Monteros Portillo
Coordinadora Departamental
Colegiado activo: 22898



c.c. Archivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2357

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: *Ejecución De Nuevas Estrategias Para Mejorar La Atención En Clase.*

Realizado por el (la) estudiante: *Castillo y Castillo Bianca Claribel*

Con Registro académico No. *201325702*

Con CUI: *2483382932216*

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

63_80_201325702_01_2357



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2357

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: *Ejecución De Nuevas Estrategias Para Mejorar La Atención En Clase.*

Realizado por el (la) estudiante: *Castillo y Castillo Bianca Claribel*

Con Registro académico No. 201325702

Con CUI: 2483382932216

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

63_80_201325702_01_2357

DEDICATORIA

A: DIOS

Por: Permitirme cumplir cada una de mis metas y guiar cada uno de mis pasos, por ser la fuerza que me levanta en cada momento

A: Mis Padres Esteban Castillo Y Aura Marina de Castillo (Q.E.P.D)

Por: Su eterno amor y por su lucha y empeño para darme el mejor ejemplo en la formación educación en mi vida. Muchas gracias Los amaré por toda la Eternidad

A: Mi Esposo Walter William López Castillo

Por: Todo su Amor su valiosa paciencia y apoyo incondicional, por motivarme a cada momento que pretendía rendirme en esta fase de mi vida académica

A: Mis hermanos y Hermanas Blenda, Silva, Edwin, Mynor y Esteban Castillo y Catillo

Por: Ser el pilar de ejemplo y por todo su amor

A: Mis Queridas Amigas Bessy Pérez, Ligia Godoy, María Solís pero especialmente a Susan Jeanette Colocho Arévalo

Por: Su amistad, cariño, apoyo, dedicación y motivación en cada momento que lo necesité, gracias por todos esos detalles las quiero y las llevo en mi corazón

A: MIS SOBRINOS (as)

Por: Esos momentos de felicidad que han llenado mi vida de grandes historias que dejan una sonrisa permanente y eficaz, deseo que mi ejemplo a superarse les sirva de gran satisfacción ya que si queremos algo podemos lograr de la mano de Dios pues el permanece fiel para siempre

AGRADECIMENTOS

A: MINEDUC, por brindarme la oportunidad de conocer y descubrir nuevos corazones, de realizar mis sueños como docente y así mismo de independizarme dignificándome con este valioso y hermoso trabajo

A: USAC, por abrirme las puertas de su gloriosa institución y darme la oportunidad de formar parte de su gremio, llenándome de nuevos conocimientos para ayudar a nuestras futuras generaciones

A: STEG, por luchar para que nuestros sueños de actualizarnos cada vez más se hagan realidad

A: SAN JOSÉ ACATEMPA, por permitirme formar parte de sus raíces y ser parte de cada uno de mis triunfos y metas realizadas durante mi vida.

A: Mi escuelita. Por ser parte de mi vida y permitirme en su equipo como fuente potencial en la formación de nuestra gente en cada una de sus generaciones

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa del departamento de Jutiapa, la cual cuenta con un gobierno escolar muy bien organizado, una OPF que vela por que los programas de apoyo que brinda el Ministerio de Educación sean bien ejecutados en beneficio de los alumnos inscritos en este centro educativo.

En este centro educativo no hay una distribución equitativa de los alumnos debido a la sobrepoblación de alumnos inscritos en las diferentes etapas. Esta situación viene a perjudicar el proceso de enseñanza aprendizaje creando la falta de atención por sobrepoblación, que puede afectar su rendimiento escolar en el grado superior, que en este caso sería primero primaria.

Se decidió seleccionar como entorno educativo el Área de Destrezas de Aprendizaje de la etapa de 6 años. Se seleccionó como proyecto: La ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase. Para ello se implementará una Guía pedagógica de actividades lúdicas denominada "Enseñando con Amor". Las actividades desarrolladas que incluyeron una serie de juegos lúdicos para que los estudiantes se motivaran y se concentraran en la clase que se estaba brindando, lográndose al final de cuatro meses que se controlara un 97% el comportamiento inadecuado y la falta de atención por sobrepoblación, mejorando los resultados de aprendizaje esperados.

Se pudo determinar que el análisis situacional de una institución puede brindar una serie de información que se puede convertir en proyectos que vengan a mejorar el proceso educativo de Guatemala.

ABSTRACT

The Educational Improvement Project was decided to be carried out at the Official Nursery School of the municipality of San José Acatempa in the department of Jutiapa, which has a very well-organized school government, an OPF that ensures that the support programs provided by the Ministry of Education are well executed for the benefit of the students enrolled in this educational center.

In this educational center there is not an equitable distribution of students due to the overcrowding of students enrolled in the different stages. This situation damages the teaching-learning process by creating an attention deficit due to overcrowding, which can affect their school performance in the upper grade, which in this case would be primary.

It was decided to select the Learning Skills Area of the 6-year stage as the educational environment. The following project was selected: The implementation of new strategies to improve attention in class. To this end, a pedagogical guide for recreational activities called “Teaching with Love” will be implemented.

The activities developed that included a series of playful games so that the students were motivated and concentrated on the class that was being offered, achieving at the end of four months that 97% of inappropriate behavior and lack of attention due to overcrowding were controlled, improving the expected learning outcomes.

It was determined that the situational analysis of an institution can provide a series of information that can be converted into projects that improve the educational process in Guatemala.

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMENTOS.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	3
1.1 Marco Organizacional	3
1.1.1 Diagnóstico Institucional	3
1.1.2 Antecedentes.....	11
1.1.3 Marco Epistemológico.....	13
1.1.4 Marco del Contexto Educacional	19
1.1.5 Marco de Políticas	25
1.2 Análisis Situacional.....	28
1.2.1 Identificación de Problemas	28
1.2.2 Identificación de Demandas	30
1.2.3 Identificación de Actores Sociales.....	32
1.3 Análisis Estratégico	34
1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado (Matriz).....	34
1.3.2 Técnica MINI-MAX.....	35
1.3.3 Líneas de Acción	43
1.3.4 Posibles Proyectos	44
Fuente: Propia.....	45
1.3.5 Selección del Proyecto a diseñar	46
1.3.6 Diseño del Proyecto	46
1.3.7 Monitoreo y Evaluación del proyecto	59
1.3.8 Instrumentos de recogida de datos de monitoreo y evaluación	63
1.3.9 Presupuesto del Proyecto.....	63
1.3.10 Propuesta de Sostenibilidad.....	65
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	69
2.1 Diagnóstico (Fuentes).....	69
2.2 Antecedentes de la Institución Educativa.....	70
2.2.1 Organizaciones Escolares.....	70

2.2.2	Programas del Ministerio de Educación	71
2.2.3	Políticas Educativas	72
2.2.4	Legislación Educativa.....	73
2.2.5	Gestión Escolar (Estrategias educativas implementadas).....	73
2.2.6	Organizaciones comunitarias	74
2.2.7	Situación Social, económica, emocional, cultural del entorno escolar	74
2.3	Teorías y modelos educativos que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje	75
2.3.1	Constructivismo.....	75
2.3.2	Psicología evolutiva.....	77
2.3.3	Teoría Sociocultural.....	77
2.3.4	Aprendizaje significativo	78
2.3.5	Nuevas tecnologías de la información y la comunicación.....	79
2.3.6	Reforma educativa.....	80
2.3.7	Diseño y desarrollo curricular.....	81
2.3.8	Estrategias pedagógicas lúdicas	82
2.4	Técnicas de administración educativa	83
2.4.1	Definición de proyecto de mejoramiento educativo	83
2.4.2	Matriz de Priorización.....	84
2.4.3	Árbol de problemas	84
2.4.4	Teorías que sustentan las demandas sociales, institucionales y poblacionales	85
2.4.5	Teorías que sustentan los actores involucrados y potenciales	88
2.4.6	Matriz DAFO.....	90
2.4.7	Técnica MINI-MAX.....	91
2.4.8	Vinculación estratégica	92
2.4.9	Líneas de acción estratégica.....	92
2.4.10	Mapa de soluciones.....	92
2.4.11	Plan de actividades	93
2.4.12	Cronograma de Gantt.....	94
2.4.13	Monitoreo y evaluación de proyectos.....	94
2.4.14	Indicadores de un proyecto	95
2.4.15	Metas de un proyecto.....	96
2.4.16	Plan de sostenibilidad	96

2.4.17 Presupuesto	97
2.5.1 Problemas comunes en un aula con sobrepoblación	102
CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	103
3.1 Título del PME.....	103
3.2 Descripción del PME.....	103
3.3 Concepto del PME.....	105
3.4 Objetivos	106
3.5 Justificación	107
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente	108
3.7 Plan de actividades	109
3.7.1 Fases del proyecto	111
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	138
CONCLUSIONES.....	142
RECOMENDACIONES.....	143
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	148

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Proyectos desarrollados, en desarrollo y por desarrollar.....	5
Tabla 2 Población por rango de edades según el grado.....	5
Tabla 3 Índice de Desarrollo Humano del municipio de San José Acatempa.....	5
Tabla 4 Cantidad de alumnos matriculados	6
Tabla 5 Distribución de la cantidad de alumnos.....	6
Tabla 6 Cantidad de docentes y su distribución por grado y sección.....	7
Tabla 7 Asistencia de alumnos por grado.....	7
Tabla 8 Organización de Padres de Familia por cargo y nombre.....	8
Tabla 9 Escolarización Oportuna por grado y por año.....	9
Tabla 10 Tasa de promoción anual por grado.....	9
Tabla 11 Fracaso escolar por grado y año	9
Tabla 12 Conservación de la matrícula por grado y año.....	10
Tabla 13 Finalización de nivel.....	10
Tabla 14 Deserción por grado y por año.....	10

Tabla 15 Escolarización por edades simples por grado y año.....	11
Tabla 16 Priorización de problemas.....	28
Tabla 17 Análisis de actores.....	31
Tabla 18 Análisis de fuerza de actores.....	32
Tabla 19 Análisis DAFO del problema.....	33
Tabla 20 Técnica Mini-Max.....	34
Tabla 21 Criterios para seleccionar el proyecto.....	44
Tabla 22 Plan de actividades.....	50
Tabla 23 Cronograma.....	53
Tabla 24 Plan de monitoreo del proyecto.....	57
Tabla 25 Plan de Evaluación del proyecto.....	60
Tabla 26 Presupuesto.....	62
Tabla 27 Plan de sostenibilidad.....	65

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1 Árbol del problema.....	29
Fotografía 2 Mapa de Soluciones.....	44
Fotografía 3 Solicitud para ejecución del PME.....	109
Fotografía 4 Acta de autorización del PME.....	110
Fotografía 5 Seguimiento del acta.....	110
Fotografía 6 finalización del acta.....	111
Fotografía 7 Entrega de solicitud a psicóloga.....	111
Fotografía 8 Entrega de solicitud al Alcalde Municipal.....	112
Fotografía 9 Lista de cotejo.....	112
Fotografía 10 Entrega de la guía al supervisor educativo.....	113
Fotografía 11 EOP donde se realizó el proyecto.....	113
Fotografía 12 Entrada de la EOP San José Acatempa.....	114
Fotografía 13 Instalaciones de la EOP.....	114

Fotografía 14 Padres de familia en la presentación y lanzamiento del PME.....	115
Fotografía 15 Padres de familia en la finalización de presentación y lanzamiento del PME.....	115
Fotografía 16 Portada de la Guía didáctica.....	116
Fotografía 17 Niños jugando Ratón, ratón, pirulero.....	117
Fotografía 18 Niños jugando Ratón, ratón, pirulero.....	117
Fotografía 19 Niños jugando Ratón, ratón, pirulero.....	117
Fotografía 20 Momento que los niños se prepararon a realizar reposo.....	118
Fotografía 21 Momento que los niños se prepararon a realizar reposo.....	118
Fotografía 22 Momento en que los niños se están estirando después de descansar.....	119
Fotografía 23 Niños jugando Los objetos que faltan.....	119
Fotografía 24 Grupo de niñas poniéndose de acuerdo donde harán la búsqueda de los objetos que faltan.....	120
Fotografía 25 Niñas jugando alguien como yo.....	121
Fotografía 26 Niños jugando alguien como yo.....	121
Fotografía 27 Niños jugando alguien como yo.....	122
Fotografía 28 Niños esperando instrucciones de Simón.....	122
Fotografía 29 Niños en busca de objetos que Simón ha pedido.....	123
Fotografía 30 Niños preparándose para ser leones durmiendo.....	123
Fotografía 31 Niños planeando de despertar a los leones	124
Fotografía 32 Estudiantes elaborando sus memorias.....	124
Fotografía 33 Niños disfrutando el juego de memoria.....	125
Fotografía 34 Madres narrando sobre sus profesiones.....	125
Fotografía 35 Madres compartiendo un día agradable con sus hijos.....	126
Fotografía 36 Enviando instrucciones por medio de WhatsApp	125
Fotografía 37 Enviando instrucciones por medio de WhatsApp.....	127
Fotografía 38 Recibiendo evidencia.....	127
Fotografía 39 Recibiendo evidencia.....	128

Fotografía 40 Actividad en casa realizando rompecabezas.....	128
Fotografía 41 Actividad en casa realizando rompecabezas.....	129
Fotografía 42 Segunda actividad en casa recortando el material para juego de memoria.....	129
Fotografía 43 Actividad en casa El juego de memoria de las profesiones y Oficios.....	130
Fotografía 44 Juego de memoria.....	130
Fotografía 45 Tercera actividad en casa El Robot de piedra.....	131
Fotografía 46 Tercera actividad en casa El Robot de piedra.....	131
Fotografía 47 Tercera actividad en casa el Robot de piedra.....	132
Fotografía 48 Esquema de monitoreo.....	133
Fotografía 49 Seguimiento del esquema de monitoreo.....	134
Fotografía 50 Esquema de Evaluación.....	135

INTRODUCCIÓN

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

Este requisito de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de este país.

El presente informe del Proyecto de Mejoramiento Educativo, detalla la ejecución realizada en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa, del departamento de Jutiapa; el informe se encuentra organizado en cuatro capítulos: En el primer capítulo se presenta el marco institucional del proyecto; en este se dan a conocer los resultados de la investigación, a través de un diagnóstico institucional, en el que se presentan los indicadores educativos, los antecedentes de la institución, el marco contextual y epistemológico, asimismo como un análisis situacional basado en los resultados obtenidos.

En el segundo capítulo se presenta la fundamentación teórica, la cual representa el fundamento teórico que respalda cada una de las sub fases del proyecto de mejoramiento educativo. En el tercer capítulo se describen cada una de las seis fases del proyecto: inicio, planeación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre del proyecto; finalmente en el cuarto capítulo se presenta el análisis de los resultados obtenidos tras la implementación del proyecto.

Es importante mencionar que el diagnóstico es una etapa inicial del proyecto de investigación y a través de este estudio se pudo establecer que uno de los principales problemas que enfrenta la educación preprimaria en el centro educativo es la falta de atención por sobrepoblación, el cual tiene como factores causantes: La falta de apoyo de los padres, espacios inadecuados, falta de docentes, delincuencia, entre otros. Tomando como base los resultados del diagnóstico se decide ejecutar estrategias con enfoque a mejorar la atención de

los alumnos y con ello reducir los problemas de aprendizaje que se observan y que tanto afecta el proceso educativo de los niños y las niñas.

Se pudo determinar que el análisis situacional de una institución puede brindar una serie de información que se puede convertir en proyectos que vengán a mejorar el proceso educativo rompiendo los paradigmas de aislamiento de las aulas, estimulando la participación de actores a diferentes niveles y el desarrollo integral de los niños y niñas del nivel preprimario.

Para ello se creó una guía denominada “Enseñando con Amor” para promover actividades lúdicas que minimice la falta de atención por sobrepoblación en la etapa de 6 años en el nivel preprimario. (Párvulos 3, Sección A)”.

Cabe mencionar que los requerimientos de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, de la Universidad de San Carlos de Guatemala; como ente rector del proceso de profesionalización docente, describen como acciones importantes para el presente proyecto, desarrollar una justificación del proyecto, definir objetivos generales y específicos, metas de ejecución, fuentes de financiamiento, presupuesto, actividades desarrolladas y los recursos empleados; por lo que para cada uno de los elementos mencionados se ha desarrollado un apartado con el contenido que soporta las acciones ejecutadas.

El proyecto se ejecutó de forma presencial y a partir del cierre de los centros de estudio públicos y privados, debido al estado de calamidad por el Covid-19, de forma virtual utilizando los medios disponibles y al alcance de los niños y niñas del centro escolar.

Finalmente, y con el propósito de darle seguimiento al proyecto, se diseñó un plan de sostenibilidad, el cual tiene como objetivo principal, darle continuidad al proyecto aun cuando la maestra que lo inició ya no se encuentre ejerciendo su profesión en el centro de estudios en el que se ha desarrollado el proyecto.

CAPÍTULO I PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco Organizacional

1.1.1 Diagnóstico Institucional

A. Nombre del establecimiento:

Escuela Oficial de Párvulos, San José Acatempa

B. Dirección:

Barrio Abajo, San José Acatempa.

C. Naturaleza de la institución:

a. Sector

Oficial (público)

b. Área

Urbana

c. Plan

Diario (regular)

d. Modalidad

Monolingüe

e. Tipo

Mixto

f. Categoría

Pura

g. Jornada

Matutina

h. Ciclo

Anual

D. Cuenta con Junta Escolar

Sí, denominada como Consejo de Padres de Familia de la Escuela Oficial de Párvulos San José Acatempa.

E. Cuenta con Gobierno Escolar

Sí, elegido anualmente según lo establecido en el Acuerdo Ministerial No. 1745 de fecha 07/12/200.

F. Visión-Misión

a. Visión:

“Ser una institución educativa, competente y con la capacidad de brindar a la niñez en general una educación de calidad con estrategias innovadoras y actualizadas, que funcione bajo el marco jurídico establecido y de acuerdo con las políticas públicas del Ministerio de Educación, cumpliendo, además, con los procesos del desarrollo curricular, basado en principios y valores morales que respondan a las necesidades de los estudiantes”

b. Misión:

“Somos un establecimiento educativo, que observa la práctica de aquellos principios y valores cristianos, éticos y morales que permiten al niño y a la niña alcanzar su máximo crecimiento físico y desarrollo intelectual, aprendiendo a convivir en una cultura de paz, en el marco del respeto y práctica de la solidaridad, el compañerismo y el cristianismo, para su excelente desempeño como mujer y hombre de bien, dentro de una sociedad laboral competitiva y en un mundo tecnificado y globalizado.”

G. Estrategias de abordaje

Presencial

H. Modelos educativos

Conductista y Constructivista

I. Programas que actualmente estén desarrollando

Alimentación escolar

Gratuidad de la educación

Útiles escolares

Valija Didáctica

J. Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar

Tabla 1 Proyectos desarrollados, en desarrollo y por desarrollar

Proyectos Desarrollados	Proyectos en Desarrollo	Proyectos por Desarrollar
Construcción de un aula Construcción de una Galera.	Construcción de un baño Colocación de un tinaco Torta de cemento	Proyecto de Mejoramiento Educativo

Fuente: Elaboración propia

K. Indicadores Educativos

a. Indicadores de contexto

i. Población por Rango de Edades

Tabla 2 Población por rango de edades según el grado

GRADO	CANTIDAD DE ALUMNOS	% en relación a la población total
4 Años	56	1.71%
5 Años	71	2.16%
6 Años	66	2.01%
Total	193	5.88%

Fuente: Datos obtenidos del Censo Escolar 2018

ii. Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.

Tabla 3 Índice de desarrollo humano del municipio de San José

Acatempa

MUNICIPIO	SALUD	EDUCACIÓN	INGRESOS
San José Acatempa	0.44	0.605	0.570

Fuente: PNUD,

b. Indicadores de recursos

i. Cantidad de alumnos matriculados

Tabla 4 Cantidad de alumnos matriculados por etapa y sección

ETAPA	SECCION	TOTAL	%
4	A	27	14.36%
4	B	27	14.36%
5	A	70	37.24%
6	A	32	17.02%
6	B	32	17.02%
	TOTAL	188	100%

Fuente: Ficha escolar 2019

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

Tabla 5 Distribución de la cantidad de alumnos por grado y sección

ETAPA	SECCION	M	F	TOTAL	%
4	A	12	15	27	14.36%
4	B	14	13	27	14.36%
5	A	45	25	70	37.24%
6	A	19	13	32	17.02%
6	B	16	16	32	17.02%
	TOTAL	105	82	188	100%

Fuente: Ficha escolar 2019

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

Tabla 6 Cantidad de docentes y su distribución por grados y secciones

Etapa	Sección	Nombre	Cantidad de alumnos	Renglón Presupuestario	Estado
4	A	Karen Paola Boteo Padilla	27	011	Con Grado
4	B	Bessy Arely Pérez Solís	27	011	Con Grado
5	A	Bianca Claribel Castillo Y Castillo	70	011	Directora (Con Grado)
6	A	Silmy Elizabeth García Cermeño	32	011	Con Grado
6	B	Grecia Vanesa Castillo Salazar	32	011	Con Grado

Fuente: Elaboración propia

iv. Relación alumno/docente.

En la relación alumno-docente de la E. O. P. San José Acatempa no es equitativo debido al número de estudiantes matriculados en cada etapa y a la cantidad de docentes

c. Indicadores de procesos

i. Asistencia de alumnos.

Tabla 7 Asistencia de los alumnos por grado

Grado	Alumnos regulares	Porcentaje	Alumnos irregulares	Porcentaje
Etapa 4	48	88.89%	6	11.1%
Etapa 5	63	90%	7	10%
Etapa 6	56	87.5%	8	12.5%
Fuente: Propia				

- ii. Porcentaje de cumplimiento de días de clase.
98%
- iii. Idioma utilizado como medio de enseñanza.
Español y se está intentando rescatar el idioma Xinka, aunque la población se niega a aprenderlo argumentando que no pertenece a esa cultura.
- iv. Disponibilidad de textos y materiales
No hay suficiente material para el uso de todos los docentes.
- v. Organización de los padres de familia.
Si se cuenta con una Organización de Padres de Familia, denominada Consejo de Padres de Familia de la Escuela Oficial de Párvulos San José Acatempa

Tabla 8 Organización de padres de familia por cargo y nombres

Cargo	Nombres
Presidente	Ana María Lantan Castillo
Secretaria	Wendy Maricela Castillo y Castillo
Tesorera	Elena Jiménez García
Vocal I	Silmy Florangeli Boteo Rodas
Vocal II	Johana Albeño

Fuente: Propia

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

i. Escolarización Oportuna.

Tabla 9 Escolarización oportuna por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapa 4	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 5	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 6	100%	100%	100%	100%	100%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Ficha Escolar (2014-2019)

ii. Tasa de Promoción Anual.

Tabla 10 Tasa de promoción anual por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapa 4	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 5	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 6	100%	100%	100%	100%	100%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Ficha Escolar MINEDUC (2014-2019)

iii. Fracaso escolar.

Tabla 11 Fracaso escolar por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapa 4	0%	0%	0%	0%	0%
Etapa 5	0%	0%	0%	0%	0%
Etapa 6	0%	0%	0%	0%	0%
Total	0%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Ficha Escolar MINEDUC (2014-2019)

iv. Conservación de la matrícula.

Tabla 12 Conservación de la matrícula por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapas 4	100%	100%	100%	100%	100%
Etapas 5	100%	100%	100%	100%	100%
Etapas 6	100%	100%	100%	100%	100%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Ficha Escolar MINEDUC (2014-2019)

v. Finalización de nivel.

Tabla 13 Finalización de nivel

Grado	AÑO							
	2015		2016		2017		2018	
Alumnos de 6 años que finalizaron el nivel	Inscritos	Finalizaron	Inscritos	Finalizaron	Inscritos	Finalizaron	Inscritos	finalizaron
	43	100%	66	100%	62	100%	71	100%

Fuente: Ficha Escolar MINEDUC (2014-2019)

vi. Deserción por grado o nivel.

Tabla 14 Deserción por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapas 4	0%	0%	0%	0%	0%
Etapas 5	0%	0%	0%	0%	0%
Etapas 6	0%	0%	0%	0%	0%
Total	0%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Ficha Escolar (2014-2019)

vii. Escolarización por edades simples.

Tabla 15 Escolarización por edades simples por grado y por año

Grado	AÑO				
	2014	2015	2016	2017	2018
Etapa 4	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 5	100%	100%	100%	100%	100%
Etapa 6	100%	100%	100%	100%	100%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Ficha Escolar MINEDUC (2014-2019)

1.1.2 Antecedentes

La primera infancia se refiere a la etapa de la vida de las personas, que va desde el momento que se nace hasta los 5 años. Es en esta etapa que los niños empiezan a explorar y conocer el mundo y los padres de familia debieran estar preparados para brindarles la estimulación adecuada, es decir, brindarles un buen comienzo en el recorrido de la vida, que seguramente se traducirá en niños que crecen sanos, que desarrollarán sus capacidades cognitivas (verbales, memoria, atención, percepción e inteligencia) y contarán con las herramientas necesarias para desenvolverse en el sistema de educación escolar y en su vida productiva.

En Guatemala la educación preprimaria se da en las edades de 4 a 6 años 11 meses. Según las estadísticas más recientes del Ministerio de Educación – MINEDUC-, 47 de cada 100 niños están matriculados en el nivel preprimario, siendo un reto importante cerrar esa brecha de niños que no reciben este nivel de educación. Según el Currículo Nacional Base – CNB- la educación preprimaria “se fundamenta en las leyes que en materia educativa existen en el país, constituye un compromiso y un derecho para la infancia y se caracteriza por ser “abierta e integral”.

Según la recopilación de la historia de la E.O.P. San José Acatempa en el año 1990 inicio el nivel de preprimaria con la maestra Iliana Nufio, donde se inició

como anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Alberto Masferrer impartiendo las clases en el lugar que ocupa la comuna.

El siguiente año proporcionándole una de las aulas de la escuela primaria, a los dos años paso a ser escuela Pura en 1993 como aún no se contaba con un edificio propio y adecuado para el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de dicha comunidad, por lo que se siguió usando diversas casas que se rentaban para que sirvieran como escuela, también se hizo uso del salón municipal, y la COMAGRO de dicho municipio los cuales sirvieron para impartir la Educación Preprimaria dándose desde el año 1993 hasta el año 1995 donde fueron diferentes maestras las que impartieron clases.

En el año 1996 se hace la construcción del Edificio de la Escuela Oficial de Párvulos, San José Acatempa, en el Barrio Abajo quedando ubicada a un costado del Centro de Salud, donde en 2006 se hicieron nuevas convocatorias participando en ella personas de la misma localidad donde laboran en la actualidad, ya que está conformada por 5 maestras residentes del municipio impartiendo las diferentes etapas. Para dicha construcción mencionamos la participación de los diferentes miembros de La Municipalidad y COMAGRO de nuestra Comunidad en el periodo 1996-2000 interviniendo las siguientes Autoridades.

Alcalde Municipal: Esteban Castillo y Castillo

Síndico 1: Rene Galindo Castillo Pineda

Síndico 2: Byron Waldemar Escobar Pineda

Concejal 1: Neri Elviro Castillo Cermeño

Concejal 2: Rolando Carías Alvarez

Concejal 3: Reginaldo Cermeño Herrera

Concejal 4: Santos Leonel Boteo Pineda

Realizada durante el Periodo de 1996 al 2000 gracias a Dichas Autoridades, Padres de Familia y Docentes se logró tener un edificio propio el cual está funcionando como Escuela de Educación Preprimaria.

1.1.3 Marco Epistemológico

A. Indicadores de contexto

- a. Índice de Desarrollo Humano del municipio de San José Acatempa departamento de Jutiapa

Según el informe de la PNUD, el índice de desarrollo humano del municipio de San José Acatempa es de 0.538, el de salud es de 0.440, el de educación es de 0.605 y el de ingresos es de 0.570; esto indica que salud presenta un índice de desarrollo bajo.

Las personas de San José Acatempa son de descendencia gitana, por lo que son desconfiados y no les gusta asistir al Centro de Salud y eso los hace vulnerables a contraer enfermedades.

Históricamente, cuentan los pobladores del municipio que las personas para curarse de sus enfermedades lo hacen con medicina natural, también practican la brujería y se hacen sus limpias, hoy en día muchos jóvenes son policías y ya cuentan con asistencia del Seguro Social. Pero en realidad son muy pocas las personas que gozan de un trabajo con el Estado. Eso hace que el Índice de desarrollo Humano de salud sea el más bajo.

Psicológicamente afecta a la comunidad en general porque al no tener un control de salud corren con el riesgo de enfermarse constantemente e incluso de contagiar a los demás miembros de la familia o a los vecinos, sintiéndose marginados.

Otra situación de salud que se puede marcar es la desnutrición que afecta grandemente el desarrollo integral de los niños en edad escolar afectándolos psicológicamente al sentir que no aprenden al mismo ritmo que los demás creando en ellos baja autoestima y poco deseo de estudiar.

Culturalmente en la comunidad de San José Acatempa predomina el machismo, situación que impide que las mujeres acudan a los centros de salud, ya sea por control del embarazo o por control de los hijos menores. La mayoría de mujeres prefieren ser atendidas por una comadrona durante el parto, poniendo en riesgo su vida y la vida de su hijo, contribuyendo de esta manera a que el Índice de Desarrollo Humano de salud sea el más bajo.

Socialmente se nota a grandes rasgos que la comunidad de San José Acatempa está en vías de desarrollo por lo que no se ha logrado cambiar los hábitos de salud por lo que esto también afecta en el índice de salud de la población.

B. Indicadores de recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados

La cantidad de alumnos matriculados asciende a 188 alumnos. Si se analiza la cantidad de alumnos matriculados y la cantidad de maestros que debería tener la escuela para atenderlos, según el Artículo 4025-012 del Reglamento para el estudio de la demanda educativa y creación de puestos docentes en centros educativos oficiales en el artículo 3; se tendría que contar con 6 docentes para una distribución maso menos equitativa. Ya que en este artículo se indica que el máximo de alumnos por aula para el nivel preprimario es de 30 en el área urbana y semiurbana, y de 25 en el área rural.

Históricamente, desde que inició la escuela de párvulos de la cabecera municipal de San José Acatempa, se ha atendido a bastantes alumnos sin contar con la cantidad de personal docente adecuada, afectando la atención brindada a los niños y niñas que han estudiado en dicho centro educativo, con los años ha ido aumentando la cantidad de personal, pero aún no se logra una distribución equitativa por la cantidad de niños inscritos y la cantidad de docentes.

Psicológicamente afecta a la población escolar porque los niños al estar en grupos grandes dentro del aula tienden a distraerse o buscan distraer a los demás perdiéndose el control del aula. En ocasiones esto contribuye a que se promueva el bullying.

Culturalmente la violencia es una característica de esta comunidad que afecta el desarrollo emocional de los estudiantes, ya que al estar en grupos grandes tienden a enojarse con facilidad y provocan el desorden porque lastimosamente en ocasiones es lo que viven en sus hogares.

Socialmente los niños no salen de la cultura machista por lo que no se logra desarrollar en ellos la cultura de paz, el trabajo en equipo y las relaciones sociales para que tengan un cambio de conducta en su vida cotidiana.

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

En la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa se atienden a niños entre los 4, 5 y 6 años de edad, siendo distribuidos en las aulas según la edad y etapa que corresponde; en la etapa de 4 años, se hizo dos secciones de 27 niños cada una; divididas equitativamente, la etapa de 5 años dividida en dos secciones de 34 alumnos cada una y en la etapa de 6 años con 70 alumnos.

Históricamente se conoce que desde su inicio la escuela ha contado con bastante población escolar, iniciando con una maestra que tenía que buscar las estrategias para lograr controlar a todos los alumnos de las diferentes etapas en un solo salón.

Desde el punto de vista psicológico, esto afecta el desarrollo y desenvolvimiento psicomotriz de los estudiantes por estar en aulas sobrepobladas que impiden desarrollarse libremente y algunos alumnos que tengan una autoestima baja tienden a aislarse o frustrarse al no lograr la atención necesaria.

Culturalmente las personas de la comunidad siempre han tenido cierto aislamiento social por sus costumbres y tradiciones por lo que no le ponen importancia a la situación de sus hijos al ser atendidos en un ambiente tan encerrado, dejando al maestro toda la responsabilidad de la atención de sus niños en el horario de clase.

Socialmente es importante analizar esta situación porque para que se desarrolle un aprendizaje constructivista se debe contar con espacios educativos adecuados y con buenas condiciones para que los alumnos puedan desarrollar su autonomía y un autoaprendizaje, en un lugar donde puedan ser atendidos individualmente según sean sus necesidades e intereses, respondiendo a las necesidades de la comunidad.

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

Se cuenta con cinco maestras presupuestadas para la atención de los 188 alumnos de la Escuela Oficial de Párvulos y en la distribución de grados se distribuyen los niños según la etapa y el rango de edad que corresponden, la etapa de 4 años es atendida por dos docentes con 27 niños cada una, en la etapa de 5 años dos docentes con 32 niños cada una; pero se presenta el

fenómeno que la etapa de 6 años es atendida por una sola docente, teniendo un aula sobre poblada en la que deberían haber dos secciones, pero por la ausencia de docentes no puede cumplirse con esta necesidad.

Históricamente se ha conocido que los alumnos de este centro educativo eran atendidos solo por una maestra, con el tiempo trataron de mejorar esta situación y se contrataron otras dos; disminuyendo de alguna manera esta situación, pero no se lograba la cobertura total de los alumnos inscritos. En 2018 fueron contratadas otras dos maestras para hacer el total de 5, laborando en la Escuela Oficial de Párvulos, pero aún se sigue necesitando personal docente y un mejor edificio escolar para brindar la atención ideal a los niños y niñas de esta comunidad.

Psicológicamente afecta tanto a los alumnos como a las docentes que día a día buscan la manera de lograr el control y la atención de todos los niños para poder brindarles una educación de calidad cada día. Esto viene a provocar cansancio, estrés, frustración y en alguna ocasión depresión.

Culturalmente se ha tratado al maestro como la persona que lo sabe todo y le dan toda la responsabilidad tanto de la transmisión de conocimientos como de la formación de valores en los estudiantes, dándole toda la responsabilidad de la educación de los niños, sin tomar responsabilidad alguna del papel que juega la familia dentro de la formación integral de los niños.

Social mente se ha perdido en la familia la práctica de los valores, el respeto hacia los maestros y la educación de sus hijos; promoviendo antivalores en los niños que actualmente ya no respetan a los maestros y repiten dentro del aula lo que observan en los hogares.

C. Indicadores de proceso

a. Asistencia de los alumnos

La asistencia de los alumnos es normal y con regularidad no presentando ningún fenómeno que afecte la escolaridad de los niños y niñas de la cabecera municipal de San José Acatempa.

b. Disponibilidad de textos y materiales

Lamentablemente el Ministerio de Educación no cumple en cuanto a la entrega de materiales de trabajo para los docentes y alumnos, por lo general, los entregan de manera tardía, incompletos o no los proporcionan; tal es el caso de los libros de texto para los estudiantes.

En este aspecto es donde entra en juego la creatividad del docente para implementar estrategias para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes utilizando material del contexto fácil de encontrar tanto para él como para sus estudiantes, tomando en cuenta que los estudiantes deben construir su propio aprendizaje como lo menciona Ausubel (1983), por medio de su teoría del aprendizaje significativo en donde el alumno debe interactuar con su entorno para ser protagonista de su propio aprendizaje, en este sentido el docente toma un papel de facilitador de aprendizajes.

La ley de educación Nacional en el capítulo 1 artículo 33 establece que es obligación del Ministerio de Educación dotar a los estudiantes de los niveles educativos obligatorios de los útiles necesarios.

Históricamente la educación en el nivel preprimario no se le presta la atención necesaria para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia, provocando de esta manera que no se le provea de lo necesario para su estimulación oportuna

Psicológicamente afecta grandemente su desarrollo emocional y psicomotriz porque no se cuenta con los materiales necesarios para que sean estimulados; para ello los docentes deben buscar otras estrategias que promuevan el constructivismo y la utilización de estrategias lúdicas con las que puedan atender a toda la población escolar y en el caso de las aulas que tienen sobrepoblación.

Culturalmente es importante que se tome en cuenta el nivel preprimario como base del desarrollo de los niños porque es en este, donde se marca el desarrollo intelectual de los niños y su futuro como profesionales.

Socialmente en la escuela es donde los niños y niñas aprenden a convivir en armonía y donde se les inculca una cultura de paz que puede mejorar el desarrollo de la comunidad por lo que es esencial que las escuelas estén dotadas de los materiales y textos necesarios para mejorar el desempeño docente y lograr las competencias que se pretenden en cada etapa del nivel preprimario.

D. Indicadores de resultados de escolarización y eficacia interna de proceso de los últimos 5 años

Los indicadores de resultados de escolarización no presentan ningún fenómeno porque la escolarización oportuna se da en un 100%, la tasa de promoción anual es del 100%, no se da el fracaso escolar, se conserva la matrícula el 100%; todos los alumnos finalizan los niveles que corresponden, no existe la deserción y la escolarización por edades simples se da un 100%.

1.1.4 Marco del Contexto Educacional

A. Entorno Socio-Cultural

En Guatemala 46.5% de los niños menores de 5 años padecen desnutrición crónica. Únicamente 1.2% de los niños entre 0 y 3 años están inscritos en algún tipo de programa de atención infantil y sólo 46% de los niños asisten a preprimaria; sumado a esto el 79.7% de los niños viven en condiciones de pobreza. (PNUD).

Vygotsky dice que el desarrollo intelectual del niño no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmerso, entiende que el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La teoría de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla; esto puede afectar en el desenvolvimiento del niño dentro del aula porque según el contexto sociocultural en el que éste se ha criado, pudo haber recibido valores o antivalores que provoquen la aceptación de sus compañeros, un rechazo dentro de la escuela o un estancamiento emocional al no poder relacionarse con los demás.

El contexto sociocultural constituye el entorno en el que transcurre y acontece el hecho educacional que influye e incide poderosamente en el desarrollo. La educación, tiene lugar siempre en el seno de la vida social, relacionándose en dicho contexto todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, fuera del cual sería imposible la relación interpersonal.

Toda sociedad origina y transmite una educación, pero cada sociedad, o mejor cada entorno, en los que la escuela puede estar inserta son muy diversos, rurales, urbanos, residenciales, etc., así son varios los factores que pueden incidir en el contexto escolar, clases sociales, marginación, inmigración, etc. La escuela tiene que dar respuesta a esas situaciones y factores partiendo del análisis de los mismos e implicando a los diversos sectores que configuran la

comunidad educativa (maestros, alumnos, padres) en la relación de un proyecto común.

Por eso es tan importante conocer a fondo la comunidad en la que se labora para saber cuáles son los factores que se pueden aprovechar en el proceso educativo y cuáles son los factores que puedan afectar el mismo. También se debe implementar estrategias para buscar el apoyo de los padres de familia y lograr su participación en el proceso educativo para contrarrestar los problemas que se dan dentro de las aulas sobrepobladas ya que no se puede controlar a todos los niños.

El Centro docente se configura cada día más como una Comunidad Educativa en la que se integran los Profesores, los padres y los alumnos. Dos de estos elementos constituyen fuera del marco escolar una institución básica en la sociedad que es la familia.

Éste es el primer grupo social en el que el niño inicia su desarrollo personal y su adaptación al conjunto de la sociedad, el conocimiento de la estructura familiar también es muy importante ya que existen distintos tipos de familia en las que muchas veces requiere tener mucho cuidado en la forma de tratar y comprender a los niños antes de emitir juicios por su comportamiento dentro de la escuela.

B. Los medios de comunicación.

La relación entre la escuela y los medios siempre fue compleja. En la actualidad habitamos un “ecosistema comunicativo que desafía a la escuela: lo que le pide hoy el ciudadano a la escuela, es que lo capacite en la multiplicidad de saberes que recibe de los medios. Esto significa formar ciudadanos capaces de leer críticamente los diferentes lenguajes de los medios, y constituirse en sujetos reflexivos y autónomos capaces de desafiar los discursos que circulan cotidianamente en la sociedad.

El desafío para la escuela hoy es incorporar estas informaciones con la que niños llegan al aula, para transformarla en conocimiento, contextualizada y resignificada: transformar la información en conocimiento. Enseñar a

problematizar los significados, interrogar las certezas, fortalecer el capital cultural de los alumnos, reflexionar sobre las consecuencias de la mirada sobre los “otros” y “nosotros”, desafiar los mensajes, son los ejes de una educación que toma a los medios como objeto de estudio.

Es incorrecto atribuir a los medios de comunicación una influencia negativa sobre el niño. La clave para evitar este efecto negativo, está en el uso que el niño haga del medio, no se puede hablar de medios positivos y negativos. Se debe partir de la base de que estos están diariamente presentes en nuestra vida, son una realidad con la que tenemos que aprender a convivir y, por tanto, va a ser tarea de la escuela promover una educación para la realización de un uso correcto. Este objetivo se puede conseguir con impartición en las aulas de una Educación para los Medios.

La Educación para los Medios de Comunicación, es considerada como una forma de introducción en la cultura y un modo de entender la realidad social que nos ha tocado vivir, donde el conocimiento está claramente influido por los medios, por consiguiente, se convertirán en agentes de formación al igual que la familia y la escuela; pero para poder lograr eso es necesario capacitar a los docentes para estar actualizados y poder implementar estrategias novedosas dentro del aula sin alejarse de la motricidad y estimulación de los niños.

Y es que los niños actuales disfrutan mucho más viendo por la televisión cómo juegan o corren sus personajes favoritos que realizar ellos mismos las actividades o disfrutando del aire libre. No sólo los niños son los que se encuentran en esta situación, sino que también los adultos, esto está afectando en la educación dentro y fuera del aula porque los padres de familia dan acceso a sus hijos a temprana edad para que puedan utilizar un celular pasando horas y horas jugando en los celulares, tabletas o videojuegos, dejando por un lado el juego libre, la imaginación y la creatividad tan indispensables para que los niños se desarrollen integralmente.

a. Una Escuela Paralela.

La sociedad actual, denominada sociedad de la información o sociedad del conocimiento, plantea nuevos retos a la educación, la cual no pueden seguir existiendo del modo tradicional separada de la comunicación. En este contexto, la enseñanza se encuentra frente a profundos desafíos, pues su función es preparar a las personas para vivir en sociedad, y como esta cambia constantemente, asimismo debe cambiar la educación para que siga cumpliendo su función. Y como los cambios sociales están relacionados, básicamente, con la generación y difusión de información y conocimientos, centro del mundo de la educación, es necesario que la escuela dominicana aproveche e incorpore cada vez más, los aportes de los medios de comunicación.

El compromiso con la educación requiere hoy más que antes una apuesta por el cambio, lo cual no es posible si se ignoran los medios de comunicación. El tiempo que les dedica, obviamente aumenta su campo de influencia y su potencialidad formativa, por lo cual hay que considerar el gran aporte que significa la escuela paralela en la construcción de aprendizajes.

Las nuevas tecnologías constituyen una gran ayuda para las tareas educativas, pero al mismo tiempo generan dificultades para gestores y docentes que hay que considerar, ya que supone cambiar hábitos, aprender nuevas habilidades técnicas para manejar nuevos aparatos, y romper esquemas tradicionales...

La escuela paralela y la institucional coexisten de manera indisoluble y ambas aportan a la formación de los estudiantes, cada una desde su espacio y responsabilidad. Por eso, las instituciones educativas de cualquier nivel deben afrontar la integración de los nuevos instrumentos tecnológicos, si quieren avanzar hacia el cambio imparable que requiere la educación en la sociedad digitalizada de este Siglo XXI.

Así como es importante integrar los instrumentos tecnológicos a la escuela, es importante contar con aulas dignas y equipadas, suficiente personal para atender adecuadamente a los alumnos y material necesario para su aplicación dentro del aula. También es importante concientizar a los docentes a estar actualizados y

con actitud positiva para estar dispuestos al cambio porque de otra manera no se puede hablar de escuela paralela si no se cuenta con el conocimiento necesario para su aplicación

C. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación

La incorporación de la tecnología en todos los ámbitos de la vida social es la forma cotidiana de lo nuevo, alterando las formas tradicionales de convivencia y comunicación de la sociedad actual. Dentro de este contexto la educación, ha incorporado en los procesos académicos las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), generando la necesidad de explicar de manera clara qué está pasando en este apartado social.

Actualmente las nuevas tecnologías de la información y comunicación se han convertido en un elemento imprescindible del siglo XXI. El dominio de las TIC se impone como habilidad imprescindible para el desempeño de todo tipo de actividades en la vida cotidiana de cualquier individuo. El desarrollo tecnológico es un aspecto evidente en el día a día de cualquier persona: es difícil encontrar una profesión o un momento en la vida social donde no exista la tecnología.

En el ámbito educativo, las nuevas tecnologías de la información y comunicación o herramientas TIC son motor de cambio e innovación. Por lo cual es importante capacitarse para tener dominio sobre ellas y su aplicación dentro del aula, pero no depender de ellas, ya que en la realidad actual de los centros educativos y el sistema económico del país no se cuenta con todos los recursos necesarios para su utilización, afectando en cierto grado en la transformación que se requiere dentro del aula.

Teniendo en cuenta la situación actual de desarrollo tecnológico y su influencia a nivel mundial, el reto de la educación es tomar parte de esta transformación social renovando la educación y las enseñanzas. Sin dejar a un lado las herramientas o estrategias clásicas, teniendo que estar actualizados y educar al alumno en el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación de una forma objetiva y práctica.

D. Los Factores Culturales Y Lingüísticos.

Todo niño, cualquiera que sea su medio ambiente cultural, lingüístico o social, desarrolla un control básico del sistema de sonidos y la gramática de su lengua el tiempo en que la sociedad provee instrucción formal para él. Cuando el estudiante ingresa a la escuela, aprende nuevas reglas, nuevos estilos de uso de la lengua y un nuevo canal para la comunicación constituido por la lengua escrita, parte de su educación tiene que ver con la modificación o enriquecimiento de su variedad oral. Como también la adición de otra variedad o supresión de parte de su idiolecto original.

En el hogar, el aprendizaje de la lengua es más bien informal porque se adquiere a través de actividades no organizadas de los padres, familiares y amistades. Una vez que el estudiante emprende el estudio sistemático de su lengua, comienza a desarrollar el control del estilo de la composición oral y escrita. De un número de elecciones posibles para cada expresión, debe adquirir entre ellas la norma estándar, es decir, debe aprender los ítems léxicos y las reglas gramaticales para su organización dentro del discurso oral o escrito.

Para Coll (1987), 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. El uso del lenguaje lo entendemos desde un contexto sociocultural determinado.

Actualmente se tiende al uso del lenguaje como elemento diferenciador de las culturas y los grupos sociales, de tal forma que en muchas ocasiones es utilizado no para el estricto fin que se le supone sino con objetivos que trasciende su mera utilización. Debemos conocer las normas sociales de utilización del lenguaje si queremos que nuestra defensa sea reconocida por nuestro tribunal como cercana al entorno en que nos desenvolvemos y sea un factor positivo en nuestro favor.

1.1.5 Marco de Políticas

Las políticas que se plantean para obtener un Sistema de Calidad con viabilidad política, técnica y financiera son: de calidad; de cobertura; de equidad; de educación bilingüe, multicultural e intercultural; de modelo de gestión; de fortalecimiento institucional y descentralización; de formación del recurso humano y de aumento de la inversión educativa. Las mismas también plantean que una orientación realista de las acciones debería sustentarse en el desarrollo de un esquema integrado, donde el acceso y la cobertura, así como la calidad estén enmarcados en la equidad y constituyan el centro de las acciones. Estas deben sustentarse en acciones de tipo administrativo, la participación multisectorial, los programas de apoyo y un adecuado financiamiento y legislación.

Estas políticas son de interés nacional y de aplicabilidad para el sector público y privado. Tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras, para la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de la persona a través de un Sistema Nacional de Educación de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que coadyuve al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía guatemalteca.

A. Política de Cobertura

La política de cobertura busca garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar.

Esta política no se está cumpliendo a cabalidad, se puede decir así porque si existe la educación preprimaria en la cabecera municipal de San José Acatempa pero no con las expectativas deseadas, ya que se observa la sobrepoblación de algunas aulas y el personal no es suficiente para cubrir con las necesidades de los estudiantes.

B. Política de Calidad Educativa

La política de Calidad educativa busca el mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante.

No se puede hablar de calidad educativa si la escuela de párvulos de la cabecera municipal de San José Acatempa no cuenta con las condiciones necesarias para brindarla, por lo que se puede decir que esta política no se está cumpliendo como debería de ser.

C. Política de Modelo de Gestión Educativo

El modelo de gestión pretende el fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional. Esta política si se cumple, porque la escuela es monitoreada continuamente por el Coordinador Técnico Administrativo, el técnico de DEFOSE y por otras direcciones del Ministerio de Educación.

D. Política de Recurso Humano

La política de recurso humano busca el fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional. En la actualidad es muy poca la formación dirigida a los docentes y la que existe como el programa PADEP no es aprovechada por todos. La única evaluación que se realiza a los docentes es la hoja de servicio y no existe un monitoreo sobre el desempeño de la labor docente.

E. Política de Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural

Esta política pretende el fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e intercultural. Actualmente se está luchando grandemente por fortalecer la educación bilingüe e intercultural en todas las escuelas del país, pero no en todos lados es bien recibido debido a que existen comunidades como San José Acatempa que no se reconocen como comunidad Xinca y adaptaron la cultura ladina como propia.

F. Política de Aumento a la Inversión Educativa

Se busca el incremento de la asignación presupuestaria a la educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del producto interno bruto) La política de aumento de la inversión educativa se ha estado mejorando, pero no se cumple porque a penas se invierte el 2.9% en educación.

G. Política de Equidad Educativa

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

En la Escuela de Párvulos de San José Acatempa si se cumple con esa política porque en ella estudian tanto niñas y niños en las etapas de 4, 5 y 6 años, sin discriminación alguna.

H. Política de Fortalecimiento Institucional y Descentralización

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

Esta política si se cumple a cabalidad porque ya se cuenta en todos los municipios con una supervisión educativa y en la cabecera departamental con una DIEDUC, que facilita todo trámite y proceso administrativo, sin tener que viajar grandes distancias, favoreciendo a todo el gremio magisterial.

I. Grupos Políticos o tipos de políticas que existen en la comunidad

En San José Acatempa se encuentra la Alcaldía Municipal, miembros del COCODE, CODEDE, Coordinación Técnica Administrativa del MINEDUC Y Organización de Padres de Familia, que son las instituciones políticas encargadas de velar por el cumplimiento de las políticas educativas y del desarrollo del municipio y sus comunidades.

1.2 Análisis Situacional

1.2.1 Identificación de Problemas

Priorización de problemas (Matriz de priorización)

Tabla 16 Priorización de problemas

PROBLEMAS	CRITERIOS	CRITERIOS				SUB TOTAL 1	CRITERIOS		SUB TOTAL 2	TOTAL
	A MAGNITUD Y GRAVEDAD	B TENDENCIA	C MODIFICACIÓN	D. TIEMPO	E. REGISTRO		F. INTERÉ	G. COMPETENCIA		Subtotal 1 y 2
1. Ausentismo Escolar	1	1	1	1	1	5	2	1	3	15
2. Espacios Escolares Inadecuados	2	2	2	1	1	8	2	1	3	24
3. Ausencia de rincones de aprendizaje	2	2	2	1	1	8	1	1	2	16
4. Ausencia de área para refaccionar	1	1	1	1	1	5	1	1	2	10
5. Desinterés de padres de familia por cooperar en el rendimiento escolar de sus hijos.	2	1	1	1	1	6	2	1	3	18
6. Falta de Atención por Sobrepoblación	2	2	1	1	2	8	2	2	4	32
7. Poca cobertura	2	2	1	1	1	7	1	1	2	14

Fuente: Elaboración propia

Selección del problema

Falta de Atención por Sobrepoblación

[illegible]

Fuente: Propia

1.2.2 Identificación de Demandas

A. Sociales

Mejorar las relaciones interpersonales docente – padre de familia

Implementar acciones para comprometer al padre de familia en la asistencia regular de sus hijos al centro escolar.

Implementar charlas a los padres de familia para que reconozcan la importancia de la estimulación temprana.

Integrar a los padres de familia como apoyo para desarrollar la motricidad en edad preescolar.

B. Institucionales

Calidad en la educación

Crear un ambiente adecuado y cómodo para mejorar el proceso educativo

Espacios dignos y saludables para el aprendizaje

Una relación libre e independiente con el mundo natural y social que rodea al niño y a la niña,

El contacto con los objetos de su cultura, de acuerdo con las designaciones que socialmente tienen.

Facilitar actividades que promuevan la estimulación sensorial. Enseñarlos(as) a captar, percibir y reconocer todos los mensajes recibidos por sus sentidos para maximizar su capacidad de atención y concentración.

Internalizar los valores morales, normas y reglas de convivencia que le servirán de base para fomentar relaciones sociales en el presente y en su vida adulta. Desarrollar un sentido sano de conciencia social a través de actividades de reflexión, así como de interacción y ayuda a poblaciones especiales.

Ser capaz de tomar decisiones positivas y resolver problemas de vida diaria.

C. Poblacionales

Escuelas dignas y equipadas

Gestión de proyectos para la mejora educativa

Mas fuentes de ingreso

Mejoramiento de los ambientes escolares

Mejorar la calidad de educación

Propiciar la autorregulación de la motivación, las emociones y la voluntad y estimular los diversos procesos psíquicos como: el pensamiento, la memoria, la imaginación, el lenguaje, la percepción y la motricidad.

1.2.3 Identificación de Actores Sociales

A. Análisis de actores (Tabla de análisis de actores)

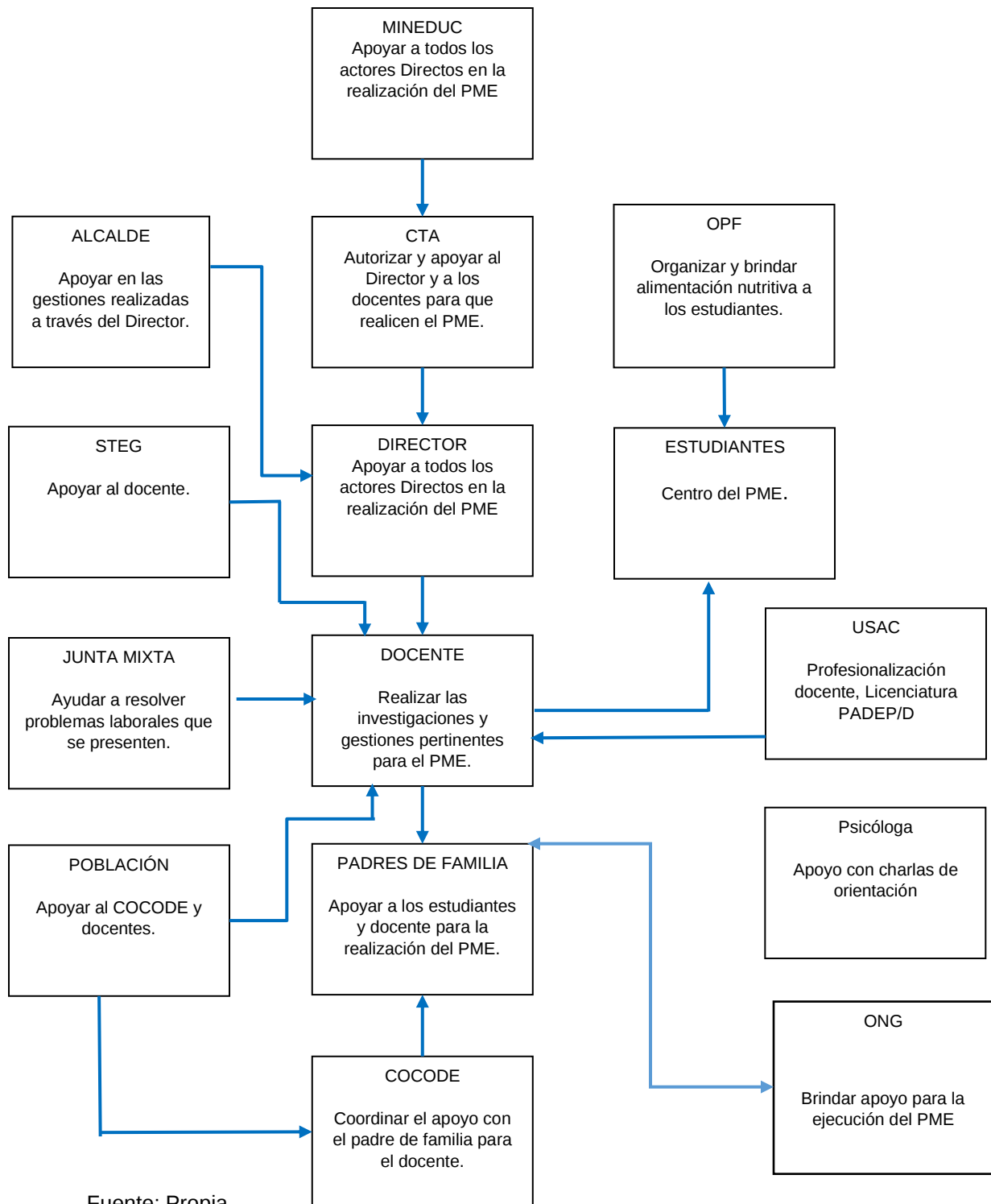
Tabla 17 Análisis de actores

LISTADO DE ACTORES SOCIALES			
ACTORES DIRECTOS			
	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acciones requeridas
1.Alumnos del Centro educativo	Obtener un aprendizaje de calidad	Aprender con más facilidad	La participación de todo el grupo
2. Padres de familia	que sus hijos tengan una mejor atención a las clases	Que sus hijos tengan un aprendizaje significativo	Que sus hijos sean tomados en cuenta
3. Docentes	Brindar una educación de calidad	Recibir orientaciones hacia la utilización de nuevas estrategias	Ser justos y equitativos
4. Director del establecimiento	Que el docente tenga un mejor control en el salón de clases	Obtener un mejor rendimiento en el centro educativo	Participación al 100
ACTORES INDIRECTOS			
	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acciones requeridas
1. Miembros De La OPF	Que los niños reciban una enseñanza de calidad	Aprender con más facilidad	La participación de todo el grupo
2.COCODE	Que toda la comunidad reciba la mejor educación	De desarrollo en la comunidad	Ser tomados en cuenta en las actividades escolares
3.CTA	Que se facilite la enseñanza como el aprendizaje hacia los niños	Mejor desempeño laboral en el docente	Mantenerse informado
4.STEG	Obtener un mejor record en el MINEDUC	Confiable de los maestros hacia el sindicato	Brindar apoyo
5.Junta Mixta	Descubrir y Seleccionar las necesidades	Crear la oportunidad de trabajo	Estar informados de la situación actual
6. USAC	Promover la actualización docente	Programa PADEP Profesorado y licenciatura	Interés de todos los docentes por la profesionalización y actualización para mejorar su labor docente
7.Población	Poder confiar a sus hijos al centro educativo	Desarrollo en la comunidad	Que se mejore la calidad educativa
ACTORES POTENCIALES			
	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acciones requeridas
1.MINEDUC	Obtener mejores resultados en el nivel educativo nacional	Brindar orientación y apoyo	Que el proceso sea claro y eficiente
2.Municipalidad	Que en los establecimientos se brinde una enseñanza de calidad	Ser un municipio destacado en la educación	Que la educación de su municipio sea de calidad
4.Psicóloga	Que se le facilite el aprendizaje al niño	Brindar charlas de orientación	Colaborar con el proceso educacional
5.ONG	Que los alumnos, maestros y padres de familia estén satisfechos con la educación que reciben	Brindar apoyo	Colaborar con la sociedad

Fuente: Propia

B. Análisis de fuerza de los actores (Diagrama de relaciones)

Tabla 18 Análisis de fuerza de actores



1.3 Análisis Estratégico

1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado (Matriz)

Tabla 19 Análisis DAFO

DEBILIDADES	AMENAZAS
D1 Ausencia de docentes provocando sobrepoblación que influye en la falta de atención por sobrepoblación de los alumnos. D2 Espacios no adecuados en el área escolar que promueve los problemas de falta de atención por sobrepoblación D3 Carencia de interés de algunos docentes por la profesionalización. D4 Mínimo aporte del MINEDUC con capacitaciones a docentes para atención especial a niños con falta de atención por sobrepoblación. D5 Ausencia de personal operativo aumentan la falta de atención en alumnos por sobrepoblación. D6 Ausencia de docente de educación especial. D7 Bullying entre estudiantes provocado por la sobrepoblación. D8 Ausentismo escolar debido a falta de atención por sobrepoblación. provocados por la sobrepoblación. D9 Enfermedades virales incrementadas debido a la sobrepoblación estudiantil. D10 Mal uso de los dispositivos móviles por los alumnos genera falta de atención por sobrepoblación.	A1 Carencia de valores y principios en los hogares han generado falta de atención por sobrepoblación en los niños. A2 Conducta social inadecuada para el desarrollo de los niños con falta de atención por sobrepoblación. A3 Desinterés del padre de familia sobre todo en falta de atención por sobrepoblación.. A4 Poca colaboración de los padres de familia en la escuela para mejorar la educación de los niños con falta de atención por sobrepoblación. A5 Delincuencia afecta el desarrollo de niños con falta de atención por sobrepoblación. A6 COCODE no colabora con proyectos de beneficio para el desarrollo escolar de niños con problemas de aprendizaje por sobrepoblación. falta de atención por sobrepoblación. A7 Algunos hogares se ven afectados por el alcoholismo en padres de familia generando falta de atención al procrear a sus hijos. A8 Mala utilización de los dispositivos móviles con redes sociales de los padres de familia afecta la atención que proporcionan a sus hijos. A9 El vandalismo en la comunidad provoca hurto de material didáctico específico para trabajar con niños que tienen falta de atención por sobrepoblación. A10 Desconocimiento del padre de familia sobre la importancia de la falta de atención por sobrepoblación.

OPORTUNIDADES	FORTALEZAS
O1 Capacitaciones por FUNDAZUCAR sobre falta de atención por sobrepoblación. O2 Actualización docente por la Universidad de San Carlos de Guatemala promueve estrategias para minimizar la falta de atención por sobrepoblación. O3 Municipalidad apoya con mobiliario para contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación. O4 Apoyo con charlas motivacionales por ONG a docentes del establecimiento para un apoyo estratégico a los niños que presentan falta de atención por sobrepoblación. O5 Donaciones de libros de texto por Cooperativa El Recuerdo para minimizar los problemas de aprendizaje por sobrepoblación. O6 Maestros financiados por fondos municipales para colaborar con la erradicación de la falta de atención por sobrepoblación. O7 Personal operativo por fondos municipales. O8 Aporte del Colegio San Cristóbal y la Escuela de Ciencias de la Comunicación con material lúdico para la realización de actividades que motiven la atención de los alumnos. O9 Apoyo de la Iglesia Católica con narración de historias bíblicas que motivan la obediencia y la atención en los alumnos. O10 Centro de Salud apoya con psicóloga proporcionando tratamiento a niños que presentan falta de atención por sobrepoblación a través de juegos.	F1 Algunos docentes son profesionales universitarios con especialización en educación. F2 Compromiso del docente con las necesidades educativas que se presenten en el establecimiento. F3 Apoyo del MINEDUC con propuestas de material didáctico dirigido a alumnos con falta de atención por sobrepoblación. F4 Desarrollo profesional a través de capacitación promovidas por el MINEDUC para atención especial. F5 Círculos de calidad que proponen estrategias para atender a niños con problemas de aprendizaje por sobrepoblación. F6 Personal docente con disponibilidad de investigación para utilizar herramientas tecnológicas en beneficio de los alumnos con falta de atención por sobrepoblación. F7 Desarrollo integral del alumno. F8 Alumnos con capacidad de adaptación al contexto comunitario. F9 Flexibilidad en la planificación curricular para adaptarse a niños que presentan falta de atención por sobrepoblación. F10 Talleres profesionales implementados por el personal docente con énfasis en la falta de atención por sobrepoblación...

Fuente: Propia

1.3.2 Técnica MINI-MAX

TABLA 20 Técnica MINIMAX

Fortalezas- Oportunidades	Debilidades- Oportunidades
F-1 Algunos docentes son profesionales universitarios con especialización en educación. O-4 Apoyo con charlas motivacionales por ONG a docentes del establecimiento para un apoyo estratégico a los niños que presentan falta de atención por sobrepoblación. F- 3 Apoyo del MINEDUC con propuestas de material didáctico dirigido a alumnos con falta de atención por sobrepoblación. O-1 Capacitaciones por FUNDAZUCAR sobre	D-1 Ausencia de docentes provocando sobrepoblación que influye en la falta de atención por sobrepoblación de los alumnos. O-8 Aporte del Colegio San Cristóbal y la Escuela de Ciencias de la Comunicación con material lúdico para la realización de actividades que motiven la atención de los alumnos. D. 2 Espacios no adecuados en el área escolar que promueve la falta de atención por sobrepoblación. O- 5 Donaciones de libros de texto por Cooperativa El Recuerdo para

falta de atención por sobrepoblación. F-4 Desarrollo profesional a través de capacitación promovidas por el MINEDUC para atención especial. O- 6 Maestros financiados por fondos municipales para colaborar con la erradicación de la falta de atención por sobrepoblación. F-5 Aún existen docentes comprometidos a enseñar al alumno y lograr el desarrollo integral de cada uno. O- 2 Actualización docente por la Universidad de San Carlos de Guatemala promueve estrategias para minimizar la falta de atención por sobrepoblación. F- 9 Flexibilidad en la planificación curricular para adaptarse a niños que presentan falta de atención por sobrepoblación.O-3 Municipalidad apoya con mobiliario para contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación..	minimizar la falta de atención por sobrepoblación.. D-3 Carencia de interés de algunos docentes por la profesionalización. O-3 Municipalidad apoya con mobiliario para contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación. D- 5 Ausencia de personal operativo aumenta la falta de atención por sobrepoblación. O-6 Maestros financiados por fondos municipales para colaborar con la erradicación de la falta de atención por sobrepoblación. D- 6 Ausencia de docente de educación especial. O-10 Centro de Salud apoya con psicóloga proporcionando tratamiento a niños que presentan falta de atención por sobrepoblación.
Fortalezas- Amenazas F-1 Algunos docentes son profesionales universitarios con especialización en educación. A- 10 Desconocimiento del padre de familia sobre la importancia de los problemas de aprendizaje por sobrepoblación F-3 Apoyo del MINEDUC con propuestas de material didáctico dirigido a alumnos con falta de atención por sobrepoblación. A- 8 Mala utilización de los dispositivos móviles con redes sociales de los padres de familia afecta la atención que proporcionan a sus hijos. F-4 Desarrollo profesional a través de capacitación promovidas por el MINEDUC para atención especial A-9 El vandalismo en la comunidad provoca hurto de material didáctico específico para trabajar con niños que tienen falta de atención por sobrepoblación. F-7 Desarrollo integral del alumno. A-6	Debilidades- Amenazas D-1 Ausencia de docentes provocando sobrepoblación que influye en falta de atención por sobrepoblación de los alumnos. A-10 Desconocimiento del padre de familia sobre la importancia de la falta de atención por sobrepoblación.. D-3 Carencia de interés de algunos docentes por la profesionalización A-1 Carencia de valores y principios en los hogares han generado falta de atención por sobrepoblación. D-4 Mínimo aporte del MINEDUC con capacitaciones a docentes para atención especial a niños con falta de atención. A-8 Mala utilización de los dispositivos móviles con redes sociales de los padres de familia afecta la atención que proporcionan a sus hijos. D-7 Bullying entre estudiantes provocado por falta de atención por sobrepoblación. A-7 Algunos hogares se ven afectados por el

COCODE no colabora con proyectos de beneficio para el desarrollo escolar de niños con falta de atención por sobrepoblación. F-9 Flexibilidad en la planificación curricular para adaptarse a niños que falta de atención por sobrepoblación. A- 4 Poca colaboración de los padres de familia en la escuela para mejorar la educación de los niños con falta de atención por sobrepoblación.	alcoholismo en padres de familia generando falta de atención al procrear a sus hijos. D-10 Mal uso de los dispositivos móviles por los alumnos genera falta de atención. A- 2 Conducta social inadecuada para el desarrollo de los niños con falta de atención. D-2 Espacios no adecuados en el área escolar que promueve la falta de atención por sobrepoblación. A-5 Delincuencia afecta el desarrollo de niños con falta de atención por sobrepoblación. D-5 Ausencia de personal operativo aumenta la falta de atención en alumnos por sobrepoblación. A-2 Conducta social inadecuada para el desarrollo de los niños con falta de atención. D-8 Ausentismo escolar debido a la falta de atención por sobrepoblación. A-4 Poca colaboración de los padres de familia en la escuela para mejorar la educación de los niños con falta de atención por sobrepoblación. D-6 Ausencia de docente de educación especial. A-3 Desinterés del padre de familia sobre todo por la falta de atención por sobrepoblación. D-9 Enfermedades virales incrementadas debido a la sobrepoblación estudiantil. A-6 COCODE no colabora con proyectos de beneficio para el desarrollo escolar de niños con falta de atención por sobrepoblación.
---	--

Fuente: Propia

A. Vinculación estratégica

a. Fortalezas- Oportunidades

- i. En la escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa se cuenta con la fortaleza de que algunos docentes son profesionales universitarios con especialización en educación y se tiene la oportunidad de recibir charlas motivacionales por ONG a docentes del establecimiento para un apoyo estratégico a los niños que presentan falta de atención por sobrepoblación.
- ii. Como fortaleza, se recibe el apoyo del MINEDUC con propuestas de material didáctico dirigido a alumnos con falta de atención por sobrepoblación., además se tiene la oportunidad de recibir capacitaciones por FUNDAZUCAR sobre falta de atención por sobrepoblación..
- iii. En la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa se cuenta con la fortaleza del desarrollo profesional a través de capacitaciones promovidas por el MINEDUC para atención especial, y la oportunidad de obtener el apoyo de maestros financiados por fondos municipales para colaborar con la erradicación de la falta de atención por sobrepoblación.
- iv. Una fortaleza encontrada es que aún existen docentes comprometidos a enseñar al alumno y lograr el desarrollo integral de cada uno, y se puede aprovechar la oportunidad brindada por el MINEDUC de la actualización docente propuesta por la Universidad de San Carlos de Guatemala promoviendo estrategias para minimizar la falta de atención por sobrepoblación.
- v. Como fortaleza se tiene la flexibilidad en la planificación curricular para adaptarse a niños que falta de atención por sobrepoblación y la oportunidad de que la municipalidad

apoya con mobiliario para contrarrestar los problemas de falta de atención por sobrepoblación..

Analizando las vinculaciones se concluye que la línea de acción a tomar será, gestionar a las instituciones pertinentes más ayuda para disminuir la falta de atención provocada por la sobrepoblación de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa.

b. Fortalezas- Amenazas

- i. Es una fortaleza que algunos docentes sean profesionales universitarios con especialización en educación, pero por el desconocimiento del padre de familia sobre la falta de atención producida por la sobrepoblación, es una amenaza pues los docentes no pueden implementar nuevas estrategias.
- ii. El apoyo del MINEDUC con propuestas de material didáctico dirigido a alumnos con falta de atención por sobrepoblación., es una fortaleza que se ve amenazada con la mala utilización de los dispositivos móviles con redes sociales de los padres de familia, afectando la atención que proporcionan a sus hijos.
- iii. El desarrollo profesional a través de capacitación promovidas por el MINEDUC para atención especial es una fortaleza que se ve afectada con la amenaza del vandalismo en la comunidad ya que han realizado el hurto de material didáctico específico para trabajar con niños que tienen falta de atención por sobrepoblación.
- iv. Como fortaleza tenemos el desarrollo integral del alumno que se trata de brindar en la escuela, pero se cuenta con la amenaza de que el COCODE no colabora con proyectos de beneficio para el desarrollo escolar de niños con problemas de falta de atención por sobrepoblación..

- v. La flexibilidad en la planificación curricular para adaptarse a niños que presentan falta de atención por sobrepoblación, es una fortaleza que se ve amenazada con la poca colaboración de los padres de familia en la escuela para mejorar la educación de los niños con falta de atención por sobrepoblación.

Se puede concluir que la línea de acción a tomar será capacitar al personal docente para que se actualice y utilice estrategias de trabajo grupal para poder trabajar con los alumnos y de esta manera poder contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación.

c. Debilidades- Oportunidades

- i. La ausencia de docentes ha provocado sobrepoblación, siendo esta una debilidad que influye en la falta de atención de los alumnos. Pero se cuenta con la fortaleza del aporte del Colegio San Cristóbal y la Escuela de Ciencias de la Comunicación con material lúdico para la realización de actividades que motiven la atención de los alumnos, que es una oportunidad que se logra aprovechar.
- ii. Se tiene la debilidad de contar con espacios no adecuados en el área escolar que promueve la falta de atención por sobrepoblación. Pero se cuenta con la oportunidad de recibir donaciones de libros de texto por Cooperativa El Recuerdo para minimizar la falta de atención por sobrepoblación.
- iii. Se tiene la debilidad de la carencia de interés de algunos docentes por la profesionalización, que se ve minimizada por el apoyo de la municipalidad que proporciona el mobiliario para contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación.
- iv. Se tiene la debilidad de la ausencia de personal operativo aumenta la falta de atención por sobrepoblación, que se ve beneficiada por la fortaleza de las maestras financiadas por

fondos municipales para colaborar con la disminución de la falta de atención por sobrepoblación.

- v. La ausencia de docente de educación especial, es una debilidad que afecta para contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación, pero se cuenta con la oportunidad de que el centro de Salud apoya con psicóloga proporcionando tratamiento a niños que presentan falta de atención a través de juegos.

Se llega a la conclusión que la línea de acción a realizar será la implementación de material didáctico-pedagógico para la realización de juegos lúdicos trabajados en equipo con los niños de la Escuela Oficial de Párvulos para lograr la participación de todos y contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación.

d. Debilidades- Amenazas.

- i. La ausencia de docentes es una debilidad que provoca sobrepoblación que influye en la falta de atención de los alumnos y también se ve amenazada con el desconocimiento del padre de familia sobre la importancia de la falta de atención por sobrepoblación.
- ii. Como dificultad se encuentra la carencia de interés de algunos docentes por la profesionalización y como amenaza la carencia de valores y principios en los hogares han generado problemas de falta de atención.
- iii. Otra debilidad es el mínimo aporte del MINEDUC con capacitaciones a docentes para atención especial a niños con falta de atención por sobrepoblación., y se tiene la amenaza de la mala utilización de los dispositivos móviles con redes sociales de los padres de familia afecta la atención que proporcionan a sus hijos.
- iv. Como debilidad se encuentra la presencia de Bullying entre estudiantes provocado por la falta de atención y por

sobrepoblación y la lamentable amenaza de que algunos hogares se ven afectados por el alcoholismo en padres de familia generando problemas de aprendizaje al procrear a sus hijos.

- v. El mal uso de los dispositivos móviles por los alumnos genera falta de atención, y la amenaza de la conducta social inadecuada para el desarrollo de los niños con problemas de aprendizaje

En la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa hay problemas de Falta de atención por sobrepoblación, de esta manera se concluye que la línea de acción a ejecutar será involucrar al padre de familia para que voluntariamente apoye a la maestra y participe activamente en las actividades dentro de la escuela.

- vi. Los espacios no adecuados en el área escolar que promueve la falta de atención por sobrepoblación, se ven amenazados con la delincuencia, afectando el desarrollo de niños con falta de atención por sobrepoblación.
- vii. La ausencia de personal operativo aumenta la falta de atención en alumnos por sobrepoblación y es una amenaza que puede provocar la conducta social inadecuada para el desarrollo de los niños con problemas de aprendizaje.
- viii. El ausentismo escolar debido a la falta de atención por sobrepoblación es una debilidad que afecta para contrarrestar los problemas de aprendizaje se ve amenazada por la poca colaboración de los padres de familia en la escuela para mejorar la educación de los niños.
- ix. La ausencia de docente de educación especial, es una debilidad amenazada por el desinterés del padre de familia que prefiere no mandar a su hijo a la escuela.
- x. Como debilidad están las enfermedades virales incrementadas debido a la sobrepoblación estudiantil, que no

se puede controlar debido a la amenaza de que el COCODE no colabora con proyectos de beneficio para el desarrollo escolar de niños con falta de atención por sobrepoblación.

Se llega a la conclusión que la línea de acción a seguir será implementar en la escuela de padres de familia talleres que les permita estar preparados para apoyar con las tareas en casa para apoyar a las docentes.

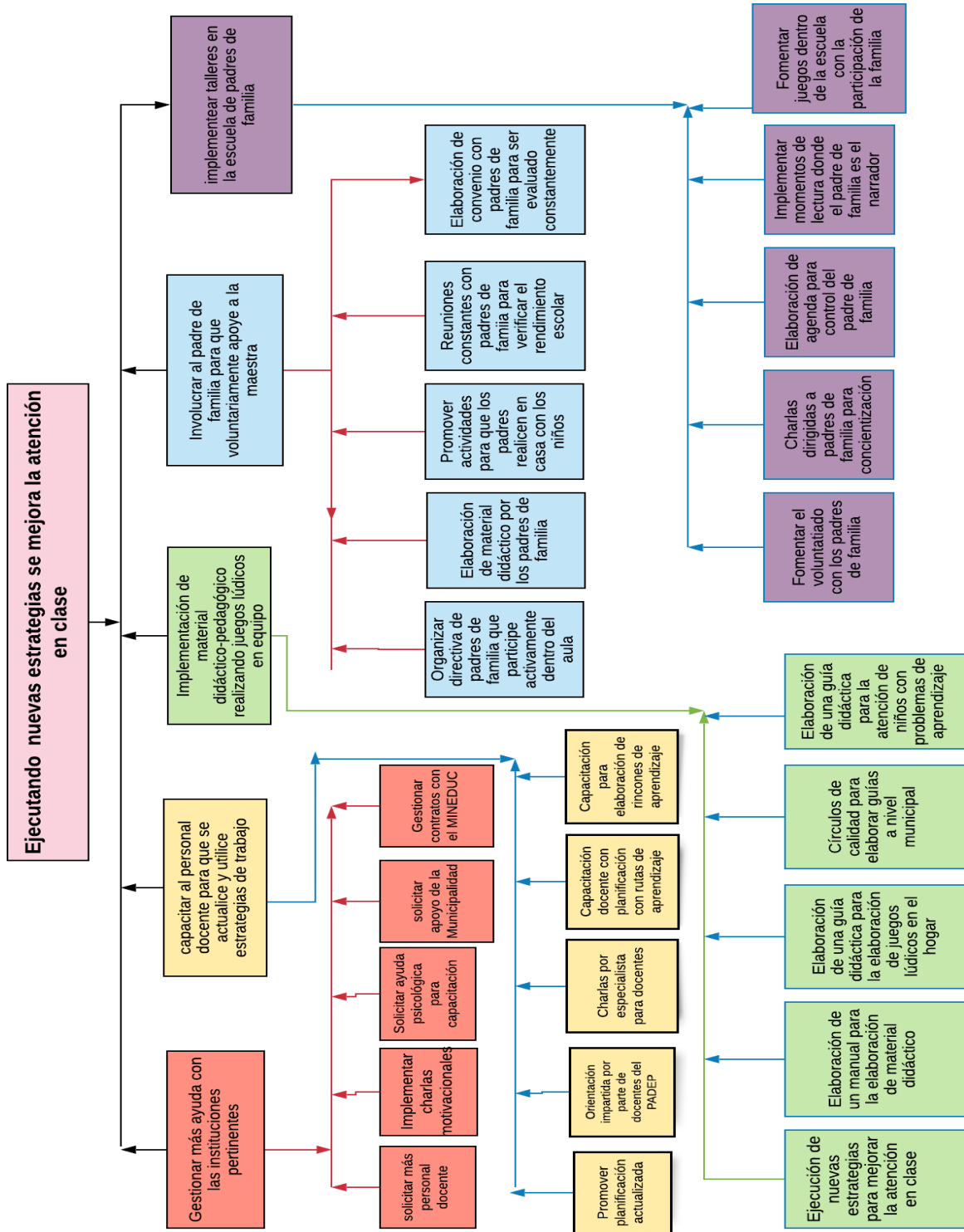
1.3.3 Líneas de Acción

- A. Gestionar a las instituciones pertinentes más ayuda para disminuir la falta de atención provocada por la sobrepoblación de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa.
- B. Capacitar al personal docente para que se actualice y utilice estrategias de trabajo grupal para poder trabajar con los alumnos y de esta manera poder contrarrestar la falta de atención por sobrepoblación.
- C. Implementación de material didáctico-pedagógico para la realización de juegos lúdicos trabajados en equipo con los niños de la Escuela Oficial de Párvulos para lograr la participación de todos y contrarrestar el problema de falta de atención por sobrepoblación.
- D. Involucrar al padre de familia para que voluntariamente apoye a la maestra y participe activamente en las actividades dentro de la escuela.
- E. Implementar en la escuela de padres de familia talleres que les permita estar preparados para apoyar con las tareas en casa para apoyar a las docentes.

1.3.4 Posibles Proyectos

A. Mapa de soluciones

Fotografía 2 Mapa de soluciones



B. Tabla de criterios para seleccionar el proyecto

Tabla 21 Criterios para seleccionar el proyecto

PROYECTO		Criterios de evaluación					
		Se trabaja dentro del entorno seleccionado	Permitiría incidir en los indicadores educativos	Resuelve alguna de las demandas identificadas	Toma en cuenta a los actores directos, indirectos y potenciales	Se puede ejecutar en cinco meses	Propone soluciones y mejoras en la institución educativa
1	Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase	X	X	x	X	X	X
2	Elaboración de un manual para la elaboración de material didáctico.	X	X			X	
3	Guía didáctica para la realización de juegos lúdicos en el hogar	X		X		X	X
4	Realizar círculos de calidad a nivel municipal para compartir experiencias y elaborar una guía para trabajar en aulas con sobrepoblación.		X	X		X	x
5	Elaborar una guía didáctica para la atención a niños que presenten problemas de aprendizaje por estar en aulas sobrepobladas.	X	X	X	X		X

Fuente: Propia

1.3.5 Selección del Proyecto a diseñar

Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

1.3.6 Diseño del Proyecto

A. Nombre del PME

Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

B. Descripción del Proyecto

La Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, plan diario, jornada matutina. Cuenta con un consejo de padres de familia, con gobierno escolar y un modelo educativo de tipo conductista y constructivista. Actualmente se cuenta con los programas de apoyo como lo son: la alimentación escolar, útiles escolares, valija didáctica y gratuidad de la educación.

En el diagnóstico los indicadores muestran que el índice de Desarrollo humano que se proporciona por la PNUD IDH, indica que la salud presenta un índice de desarrollo bajo, debido a que muchas de las personas de esta comunidad no asisten a un centro de salud por no tener acceso a este.

La asistencia de los alumnos es normal y con regularidad debido a que es el primer nivel de escolaridad y en la etapa preprimaria se da la formación de los niños y niñas, pero sin olvidar que los padres son un factor importante en base del desarrollo afectivo de los niños y niñas en esta edad cronológica en la que por primera vez asisten a la comunidad educativa creando un momento de aventuras y experiencias que marcan su vida. Psicológicamente, cuando los niños y niñas asisten con bastante regularidad a la escuela su proceso enseñanza aprendizaje será más significativo y constructivista.

En el diagnóstico se pudo observar que la población escolar es demasiada en relación con la cantidad de docentes con los que cuenta dicho centro escolar, provocando de esta manera que las aulas se encuentren sobrepobladas dificultando de esta manera la labor docente. En la escuela se atienden las etapas 4, 5, y 6, se trata de distribuir equitativamente pero no se puede debido a que la

etapa de 6 años es atendida por una sola docente que atiende a 70 alumnos al mismo tiempo. Esta situación es alarmante por lo que se buscan las estrategias necesarias para atender a todos los estudiantes y lograr las competencias sobre un aprendizaje constructivista.

Entre las demandas destacan: las escuelas dignas y equipadas, calidad en la educación, mejores ambientes escolares, una relación libre e independiente con el mundo natural y social que rodea al niño y a la niña, propiciar la autorregulación de la motivación, las emociones y la voluntad y estimular los diversos procesos psíquicos como: el pensamiento, la memoria, la imaginación, el lenguaje, la percepción y la motricidad, facilitar actividades que promuevan la estimulación sensorial.

Las demandas nos muestran el compromiso que como docentes se tiene ante la comunidad, pero en la realidad que se vive dentro de la escuela es difícil poder cumplir con esas demandas, debido a los problemas en relación a la enseñanza aprendizaje debido a la cantidad de niños que están en una misma aula a cargo de un solo docente. Si bien es bueno que se atienda a la diversidad y a la inclusión, esto debe hacerse responsablemente y reconociendo las limitaciones que tiene un único ser humano, el maestro, por más voluntad y capacitación que tenga de atender las necesidades personalizadas de más de 30 niños, que la mayoría de las veces ni siquiera tienen un espacio físico adecuado que los contenga cómodamente ya que faltan sillas, mesas de trabajo y material didáctico.

Para el maestro es un desgaste físico y mental enorme, atender a tantos niños, corregir sus tareas, mantener un clima adecuado, poner límites, ser escuchado, y para los alumnos es muy difícil escuchar en un aula ruidosa, poder intervenir, concentrarse en sus tareas, sentirse parte de un grupo, pero a su vez reconocido en forma individual.

Las maestras se quejan constantemente de lo difícil que es que los estudiantes los escuchen y estén suficientemente atentos en el aula. el problema es importante puesto que la falta de atención es uno de los principales desencadenantes de los retrasos en el aprendizaje y, en consecuencia, del fracaso escolar.

Para la realización de este proyecto fue necesario unir fuerzas, tanto la directora, el personal docente, padres de familia, así como, involucrar al MINEDUC, a la Municipalidad, solicitar ayuda a psicólogos o a alguna ONG; para poder minorizar el impacto negativo que se recibe en la atención de grupos de alumnos demasiado grandes. Lo que se pretende con este proyecto es lograr a través de juegos lúdicos se pueda trabajar con todos los alumnos sin que se pierda el interés de los niños, que se logre su participación activa y se sientan motivados al realizar sus actividades dentro y fuera del salón de clases.

Se utilizó la técnica del DAFO en el que se encontró que en la escuela existen debilidades como: la ausencia de docentes, espacios inadecuados, el desinterés de algunas docentes, el mínimo aporte del MINEDUC, también existen las amenazas de la ausencia de valores, la inadecuada conducta social, el desinterés de los padres de familia. Ante todas estas dificultades se cuenta con la oportunidad de capacitaciones, con el apoyo de la alcaldía municipal para el financiamiento y apoyo en la realización de este proyecto de Mejoramiento Educativo.

Para poder decidir el proyecto se realizó la técnica MINIMAX, donde encontramos las vinculaciones estratégicas que nos dirigieron a la siguiente línea de acción estratégica. " Implementación de material didáctico-pedagógico para la realización de juegos lúdicos trabajados en equipo con los niños de la Escuela Oficial de Párvulos para lograr la participación de todos y contrarrestar el problema falta de atención por sobrepoblación". Determinando de esta manera que el PME a realizar será "Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase".

C. Concepto

Falta de atención por sobrepoblación

D. Objetivos

a. General

Promover una guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos de la etapa 6 sección A, al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación en la Escuela de Párvulos del municipio de San José Acatempa del departamento de Jutiapa.

b. Específicos

- i. Elaborar una guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor " para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
- ii. Implementar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
- iii. Evaluar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.

E. Justificación

El derecho a la educación en Guatemala es reconocido en la Constitución Política de la República y el Estado asume la responsabilidad de garantizar una educación con pertinencia cultural para todas y todos los habitantes del país conforme a los acuerdos de paz de 1996. La niñez en Guatemala merece una educación de calidad, competitiva e integral, por ello, el PME responde a la necesidad de integrar a todos los niños de las aulas superpobladas en las actividades lúdicas que se realicen minimizando de esta manera la falta de atención por sobrepoblación.

La línea de acción elegida para este proyecto permitió decidir en la elaboración de una guía didáctica, con la orientación para utilizar distintos juegos lúdicos encaminados para el trabajo grupal con la que se busca lograr la atención de todos los niños y niñas al momento de impartir clase y de esta manera minimizar los problemas de aprendizaje provocados por la sobrepoblación; mejorando de esta manera el proceso enseñanza aprendizaje. Ofreciéndole de esta manera a los alumnos un futuro prometedor al ser promovidos para el nivel primario.

En las investigaciones realizadas se pudo determinar que al utilizar el juego como herramienta pedagógica es determinante ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños. Esto responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal en la que se le proporciona al estudiante experiencias positivas que afiancen su confianza, que despierten su curiosidad y favorezcan la exploración e investigación hacia la construcción de su propio pensamiento.

El propósito fundamental de este proyecto concluye en que el docente puede tener un buen desempeño en el aula de acuerdo a la motivación intrínseca provocada por la vocación, valoración de su trabajo, gusto por el mismo. Además, interviene la motivación extrínseca como actualizaciones docentes, y la valoración de su trabajo, al enfrentarse con grupos de estudiantes muy grandes y difíciles de atender.

Se debe tomar en cuenta que lo lúdico, debe ser una metodología en la que la intervención del docente en el juego ha de ser absolutamente discreta y todas las

actividades a realizar deben ser debidamente planificadas porque no se trata solo de jugar, si no de crear las condiciones necesarias que estimulen y enriquezcan el juego. Se trata de organizar los espacios, reservar el tiempo, ofrecer materiales lúdicos, como metodología y estrategia de aprendizaje, activando la motivación de los niños, su emoción; basándonos en lo que nos dice la neurociencia; sin emoción no hay aprendizaje.

F. Plan de actividades

Tabla 22 Plan de actividades

No.	DURACIÓN	ACTIVIDAD	SUB TAREAS
1	4 semanas	FASE I INICIO Solicitar autorización para ejecutar el PME	• Redacción de solicitud del proyecto. • Programación de cita con las autoridades educativas. • Entrega de solicitud para ejecución del proyecto al Coordinador Técnico Administrativo. • Seguimiento a la solicitud de autorización • Explicación del proyecto al personal del centro educativo. • Gestión de financiamiento. • . Entrega de solicitud a actores potenciales.
2	6 semanas	FASE II PLANIFICACIÓN Esquematización de actividades a realizar durante la ejecución del PME	• Redacción de plan de actividades • Investigación sobre la importancia de los juegos lúdicos y su impacto en el rendimiento escolar, • Elaboración de la guía de actividades lúdicas para disminuir el déficit de atención por sobrepoblación. • Elaboración de las técnicas de

3	10 semanas	FASE III EJECUCIÓN Ejecutar plan de actividades del PME.	recolección de datos. • Redacción del plan de sostenibilidad • Elaboración del material didáctico a utilizar en la ejecución del proyecto. • Orientación de la manera de aplicar los juegos lúdicos para obtener las competencias deseadas. • Puesta en práctica de la guía de actividades lúdicas con los alumnos de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa. • Implementación de nuevas prácticas docentes.
4	1 vez a la semana	FASE IV MONITOREO Supervisar periódicamente las actividades de la guía para disminuir el déficit de atención por sobrepoblación.	• Verificar continuamente la participación de todos los niños en las actividades programadas. • Revisión del avance en la implementación de las guías. • Confrontación del avance del PME con la asistencia de los alumnos.
5	2 semanas	FASE V FINALIZACIÓN Y EVALUACIÓN Terminación y apreciación del PME	• Listas de cotejo con registro del avance PME • Apreciación de registro de avance y rendimiento escolar. • Valoración de la participación del padre de familia en las actividades dentro del aula
6	2 semanas	FASE VI CIERRE DEL PROYECTO Culminación del PME y balance de los beneficios obtenidos en el combate del problema de	• Proporcionar el registro de avances del PME a las autoridades competentes. • Verificación de los avances obtenidos tras la ejecución del PME.

		aprendizaje por sobrepoblación.	
--	--	------------------------------------	--

Fuente: Propia

G. Cronograma

Tabla 23 Cronograma

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Fuente: Propia

1.3.7 Monitoreo y Evaluación del proyecto

A. Plan o enunciado de monitoreo del proyecto

Tabla 24 Plan de monitoreo del proyecto

Esquema De Monitoreo Del PME								
Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos, municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa. Nombre Del Proyecto: Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase.								
N o	Indicador	Línea Base	Actividad (organizadas según fases)	Efecto (Resultados)	Impacto (Cambios en el entorno)	Instrumentos De Monitoreo Y Evaluación	Responsable	Fecha
1	Disminuir el déficit de atención que provoca problemas de aprendizaje debido a la sobrepoblación de las aulas	Estudiantes molestan deliberadamente por encontrarse en un espacio reducido y sobrepoblado	Elaboración de la guía Ayúdalos en Acción. Implementación del juego Ratón, Ratón Pirulero para trabajar grupalmente los oficios	El 95% de estudiantes Muestran interés por participar	Cambio de conducta, al jugar y realizar actividades de aprendizaje en equipo los estudiantes se sienten en confianza.	- Observación - Lista de cotejo	Bianca Claribel Castillo y Castillo	15/01/2020 22/01/2020
2	Mejorar el rendimiento escolar logrando la participación de todos los alumnos.	Los estudiantes tienden a realizar peleas dentro del salón impidiendo que la clase sea amena	La hora de dormir, para promover relajamiento Los objetos que faltan, actividad que promueve la búsqueda de objetos para estimular la	El 90% de estudiantes se relajan y disfrutan el descanso. El 100% de estudiantes participan y se sienten incorporados en una	Genera confianza y seguridad El trabajo colaborativo disminuye el déficit de atención.	Observación Lista de cotejo Registro anecdótico	Bianca Claribel Castillo y Castillo	29/01/2020 05/02/2020

			participación de los niños	aventura.				
3	Expresar mayor interés y atención a las clases.	Los estudiantes estaban acostumbrados a interrumpir constantemente al profesor y a levantarse constantemente	Juego Alguien como yo, donde el alumno conoce a más niños con sus mismos gustos	El 97% de estudiantes conoce a más a sus compañeros y respeta sus opiniones.	Comprende y analiza las situaciones dentro del aula y promueve el respeto.	Lista de cotejo Registro Anecdótico fotografías	Bianca Claribel Castillo y Castillo	12/02/2020 19/02/2020
4	Mejorar la atención que el alumno presta a la clase a la hora de realizar un juego.	Los estudiantes no siguen instrucciones y hacen lo que quieren,	Juego Simón dice, ayuda a los niños a seguir instrucciones. Juego Leones durmiendo, ayuda a los niños a mantener la atención en clase	El 100% de los niños espera ansiosamente la hora del Juego y está atento a las instrucciones.	Participa en todas las actividades propuestas con confianza	Observación Lista de cotejo Registro Anecdótico	Bianca Claribel Castillo y Castillo	26/02/2020 04/03/2020
5	Mostrar mayor interés en las clases desarrollando destrezas y habilidades.	Los estudiantes no le ponen interés a la clase porque no tienen material para trabajar.	Juego de memorias Juego de rompecabezas	El 95% de alumnos desarrolla destrezas de concentración e imaginación	Vence retos y su autoestima se eleva.	Observación Lista de cotejo	Bianca Claribel Castillo y Castillo	09/03/2020 25/03/2020

6.	Involucrar a los padres de familia en el proceso educativo.	Muchos niños son agresivos por estar en grupos demasiado grandes y por qué no reciben atención en el hogar	Juego el día de la familia	El 100% de niños expresan sus emociones al ver a sus padres jugar con ellos.	El padre de familia se compromete con la educación integral de sus hijos siendo ejemplo del proceso.	Lista de cotejo Registro Anecdótico Observación fotografías	Bianca Claribel Castillo y Castillo	13/03/2020
7.	Desarrollar actividades físicas novedosas que involucren vivencias con el cuerpo.	Muchos niños no reconocen las partes del cuerpo y prefieren no realizar actividades físicas que desarrollen sus destrezas de aprendizaje	Juego el robot de piedra que permite que el alumno pueda vivenciar con su cuerpo como un solo bloque	El 98% de alumnos disfrutaron realizando esta actividad respondiendo a las indicaciones presentadas	El alumno disfruta de su autonomía y construye un aprendizaje significativo	Observación Fotografías	Bianca Claribel Castillo y Castillo	30/03/2020

Fuente: Propia

B. Plan o enunciado de evaluación del proyecto

Tabla 25 Plan de evaluación del proyecto

Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos, municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa. Nombre Del Proyecto: Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase.								
N o	Metas	Línea Base	Actividad	Efecto (Resultados)	Impacto (Cambios en el entorno)	Instrumento s para la evaluación	Responsabl e	Fecha
1	El 90% de los alumnos participa en las actividades lúdicas.	La mayoría de alumnos pierde la atención y no trabaja en clase	Revisión de los instrumentos de recolección de datos	Se logró la participación del 98% de los alumnos	Alumnos autónomos y participativos	Observación Lista de cotejo Registro anecdótico	Bianca Claribel Castillo y Castillo	La evaluación se estará realizando del 01/04/2020 al 30/04/2020
2	Los estudiantes demuestran respeto y colaboración durante las actividades.	Los estudiantes no siguen instrucciones y se burlan de lo que dicen otros compañeros	Análisis de las listas de cotejo y el registro anecdótico	El 97% de los estudiantes comprendieron la importancia del respeto y la colaboración entre compañeros	Se crea un ambiente agradable y motivacional al reforzar el uso de valores en las actividades		Bianca Claribel Castillo y Castillo	
3	Los estudiantes adquirirán conocimientos y destrezas psicomotoras a través del juego.	Los estudiantes prefieren estar haciendo muestras y no realizan actividades físicas.	observación de la participación de todos los alumnos en las actividades lúdicas	El 98% de los estudiantes disfruta del juego lúdico y desarrolla sus destrezas con autonomía	Los alumnos demuestran más seguridad al realizar actividades físicas		Bianca Claribel Castillo y Castillo	
4	Los estudiantes aprenderán la disciplina y el respeto durante la realización de actividades logrando un cambio de conducta.	Estudiantes se oponen en realizar actividades retando al docente a no obedecer	Observación del comportamiento de los alumnos al realizar los juegos lúdicos	Se observa que el 97% de los estudiantes demostró un cambio de conducta al participar en los juegos lúdicos	Los alumnos respetan a sus compañeros y esperan su turno al realizar las actividades sin ser forzados		Bianca Claribel Castillo y Castillo	
5	Se logra un aprendizaje significativo en los alumnos.	Alumnos no prestan atención a los temas desarrollados en clase	Análisis y comparación de listas de cotejo y registro anecdótico	Se logró que el 98 % de los alumnos construya su propio aprendizaje y autonomía participando en las actividades lúdicas disminuyendo el déficit de atención por sobrepoblación	Los alumnos son capaces de compartir sus emociones y pensamientos, logrando la solución de problemas cotidianos.		Bianca Claribel Castillo y Castillo	

Fuente: Propia

1.3.8 Instrumentos de recogida de datos de monitoreo y evaluación

Se utilizó la observación, la lista de cotejo y el registro anecdótico

1.3.9 Presupuesto del Proyecto

A. Recursos humanos

Director del establecimiento

Alumnos

Docente estudiante de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Docentes que laboran en el centro educativo

Padres de familia

C. Recursos materiales

Papel Ariel Cover	Cartulinas	imágenes ilustradas
Papel manila	Papel bond de colores	pelotas
Hojas de papel lino	Tijera	papel china
Marcadores	Crayones	pegamento blanco
Cartón	Hojas de papel bond blanco	
Impresora	Tinta	paquete de ojos móviles
Computadora	Internet	Guías didácticas
Fieltro	Silicón	
Lana	pelotas	

D. Recursos financieros

Los recursos financieros gestionados ascienden a Q29,369.25

E. Fuentes de financiamiento

Para poder financiar el PME se cuenta con el apoyo y colaboración del Ministerio de Educación, de la Municipalidad de San José Acatepa, quien vela por una Educación de Calidad dentro de su comunidad, de la Psicóloga del Centro de Educación Especial de San José Acatepa y de ONG que brindan su ayuda sin fines de lucro.

F. Presupuesto

Tabla 26 Presupuesto

Tipo de recurso	Cantidad / tiempo	Precio unitario	Precio total
Materiales			
Pliegos de Ariel cover de colores	10	Q2.50	Q25.00
Pliegos de papel manila	10	Q0.50	Q5.00
Pliegos de cartulina de colores	10	Q1.25	Q12.50
Pliego de cartón piedra	1	Q5.00	Q5.00
Pliegos de papel china	20	Q0.40	Q8.00
Hojas de papel lino	100	Q1.25	Q125.00
Hojas de papel bond de colores	100	Q0.25	Q25.00
Papel bond blanco	4 resma	Q35.00	Q140.00
Marcadores permanentes	3	Q4.50	Q13.5
Caja de marcadores	1 caja	Q35.00	Q35.00
Caja de crayones	1 caja	Q8.00	Q8.00
Bolas de lana	3	Q1.25	Q3.75
Hojas de fieltro	10	Q1.50	Q15.00
Tijera grande	1	Q12.	Q12.00
Bote de goma blanca	1	Q10.50	Q10.50
Bote de silicón líquido	1	Q17.00	Q17.00
Rollo de sellador	1	Q17.00	Q17.00
Pelotas plásticas	20	Q3.50	Q70.00
Paquetes de ojitos móviles	1	Q10.00	Q10.00
Cartuchos de tinta	4	Q90.00	Q360.00
Recarga de internet	1	Q100.00	Q100.00
Refacción para padres de familia		Q275.00	Q275.00
Salario docente	4 meses	Q7,019.25	Q28,077.00
Total			Q29,369.25

Fuente: Elaboración propia

1.3.10 Propuesta de Sostenibilidad

A. PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

Asesora: M.A. Jhoselin Bhetsaida López Sagastume

Aspectos generales

Docente/Estudiante: Bianca Claribel Castillo y Castillo

Título del PME: Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

Entorno Educativo: Etapa 6 del nivel preprimario

Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, Jutiapa.

Período de ejecución: 2021-2023

Actores involucrados: Los alumnos como centro del PME, directora, docentes, CTA, USAC, MINEDUC, padres de familia.

a. Justificación:

El propósito del presente plan es garantizar que los logros obtenidos en la ejecución del PME, en el entorno educativo y en el centro escolar; puedan ser perdurables, ejemplo de que la aplicación de estrategias lúdicas y planes, pueden brindar frutos, sobre todo, sostenibles que pueda servir como guía para realizar las actividades necesarias, que permitan cumplir con las expectativas propuestas durante la socialización y ejecución del plan del proyecto, todo esto para mejorar los estándares educativos de la escuela que es objeto de la aplicación de este proyecto.

b. Actividades de sostenibilidad:

Socializar el proyecto con el CTA. director y los docentes del centro educativo.

Actualización del cronograma de actividades del proyecto de mejoramiento educativo, incluyendo sugerencias del personal docente y CTA.

Gestionar la cooperación de diversas instituciones para que colaboren con materiales para la elaboración de instrumentos de material lúdico.

Programar actividades lúdicas encaminadas a trabajar con grupos de estudiantes sobrepoblados y minimizar el déficit de atención que esto presenta.

Calendarizar espacios para la realización de juegos lúdicos encaminados a lograr la participación activa de los alumnos y su aprendizaje significativo.

Realizar reuniones con padres de familia para analizar las dificultades encontradas durante el monitoreo y plantear alternativas de solución.

Programar horarios de aplicación del proyecto, para no caer en la rutina y perder las metas planteadas.

Aplicar acciones que permitan que el juego lúdico en aulas con sobrepoblación se realice de forma ordenada y motivadora.

Análisis constante de los resultados obtenidos en la implementación de la guía, para realizar las correcciones pertinentes y mejorar las estrategias utilizadas en su aplicación.

Responsables.

Director

Docentes

Padres de familia.

Instituciones involucradas.

c. Objetivos

Objetivo general.

Contribuir a la durabilidad del proyecto de mejoramiento educativo con la aplicación de una serie de actividades específicas que garanticen un aprendizaje significativo dentro de aulas con sobrepoblación, de la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa.

Objetivos específicos.

Organizar al director, docentes y padres de familia de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, para que todos propicien un ambiente apto a la sostenibilidad del proyecto.

Concientizar a los docentes y padres de familia de la Escuela Oficial de Párvulos sobre la importancia de aplicar estrategias lúdicas para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo y desarrollen su autonomía.

Asegurar el cumplimiento del presente plan y durabilidad del proyecto, aún, cuando el docente estudiante de la Licenciatura PADEP ya no se encuentre laborando en el centro educativo.

Tabla 27 Plan de Sostenibilidad

No.	Tipo de Sostenibilidad	Actividades	Justificación	Recomendaciones
01.	Sostenibilidad Institucional	Implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos para disminuir el déficit de atención en aulas con grupos sobrepoblados, con el apoyo incondicional de la Municipalidad y el MINEDUC	La realización de un proyecto de mejoramiento educativo contribuye a beneficiar a la población escolar que está siendo afectada por el fenómeno de la sobrepoblación dentro de las aulas, por esta razón es necesario crear una alianza con entidades institucionales que apoyen este tipo de proyectos.	Es importante evaluar constantemente la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos para detectar las deficiencias que se presenten y buscando nuevas estrategias para mejorarlas
02.	Sostenibilidad Financiera	Buscar fuentes alternas de financiamiento mediante la articulación y coordinación con otras iniciativas de la cooperación internacional, programas estatales etc.	Se pueden disminuir los riesgos, flexibilizando y adaptando la estrategia, a los cambios que llegarán y, sobre todo, optimizando los recursos que existen. Por otro lado, es importante una mayor eficiencia y eficacia en la ejecución, para consolidar algunas de las principales actividades que se están implementando y que tengan el mayor impacto con respecto a los objetivos del Proyecto.	Es preciso realizar un análisis realista de la capacidad de ejecución de la organización y seleccionar entre todas las actividades previstas, cuales son realmente importantes, factibles y que tengan posibilidad de continuaren el post Proyecto.
03.	Sostenibilidad Ambiental	Para la elaboración de materiales lúdicos a utilizar se buscará la manera que sean reciclables para que no	La sostenibilidad ambiental significa la existencia de condiciones económicas,	Es importante satisfacer las necesidades de la actual generación, sin

		contaminen el medio ambiente y puedan ser utilizados por nuevas generaciones.	ecológicas, sociales y políticas que determinen su funcionamiento de forma armónica a lo largo del tiempo y del espacio.	sacrificar la capacidad de futuras generaciones, para satisfacer sus propias necesidades.
04.	Sostenibilidad Tecnológica	Uso de tecnología en la realización de algunas actividades lúdicas del proyecto, como grabadoras, teléfono, computadoras, entre otros, que puedan seguir siendo utilizadas después de su ejecución.	Para la ejecución del proyecto es necesario contar con cierto tipo de tecnología que pueda estar a nuestro alcance sin hacer mayores gastos.	Es importante dejar las clases tradicionalistas e implementar dentro del aula el uso adecuado de las TIC.
05.	Sostenibilidad Social y Cultural	Capacitar a los docentes e involucrar al padre de familia en la ejecución del proyecto para que todos tomen conciencia de lo importante de una educación constructivista basada en el juego lúdico como estrategia para atender a grupos sobrepoblados y disminuir el déficit de atención que esto promueve.	Cualquier estrategia de sostenibilidad de mediano y largo alcance tiene que apostar fuertemente por la formación del recurso humano, a todos los niveles y en todas sus facetas; sea a nivel del Proyecto (formación de los técnicos locales), como a nivel de los actores locales, este aspecto está contemplado en la estrategia de desarrollo comunitario.	Es necesario que en los procesos del PME desde su identificación, diseño e implementación se involucre a la población local como el actor principal, no solamente como beneficiarios, para lograr que dicho proyecto siga obteniendo logros y se siga mejorando.

Fuente: Propia

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Diagnóstico (Fuentes)

El diagnóstico es un procedimiento ordenado, sistemático, para conocer, para establecer de manera clara una circunstancia, a partir de observaciones y datos concretos. El diagnóstico conlleva siempre una evaluación, con valoración de acciones en relación con objetivos. El término incluye en su raíz el vocablo griego 'gnosis', que significa conocimiento.

Scarón (1985) afirma que "el diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación dada". (p.26) Ya que lo que se busca es llegar a la definición de una situación actual que se requiere transformar, la que se compara, valorativamente con otra situación que sirve de norma o pauta. En síntesis, el diagnóstico implica una comparación entre una situación presente, conocida mediante la investigación y otra situación ya definida o conocida previamente que sirve de referencia.

La definición de diagnóstico de Andrade de Souza (1968) "Un método de conocimiento y análisis del desempeño de una empresa o institución, interna y externamente, de modo que pueda facilitar la toma de decisiones" (p. 28). La realización de un diagnóstico adecuado exige por parte de quien lo va a realizar determinadas habilidades o competencias, entre las que podemos citar conocimientos teóricos en la materia, razonamiento lógico, concentración, experiencia y una gran capacidad para observar con objetividad, y para relacionar diferentes datos.

Espinoza (1987) por su parte señala que el diagnóstico es una fase que inicia el proceso de la programación y es el punto de partida para formular el proyecto, de esta manera "El diagnóstico consiste en reconocer sobre el terreno, donde se pretende realizar la acción, los síntomas o signos reales y concretos de una situación problemática, lo que supone la elaboración de un inventario de necesidades y recursos". (p.55).

Esto representa la necesidad en un proceso planificador; de detectar los antecedentes primordiales que configuran la situación problemática que se desea superar; es decir, conocer la situación de la que se parte para determinar las posibilidades de acción que permiten superar dicha situación con base en las necesidades detectadas y los recursos disponibles.

2.2 Antecedentes de la Institución Educativa

2.2.1 Organizaciones Escolares

“El vocablo Organización quiere decir, en su más amplio concepto, disposición, arreglo, orden de los elementos o partes de un todo, de manera que concurren armoniosa y adecuadamente a realizar, en las mejores condiciones posibles, el fin de ese todo”. (Alcántara, 1900. P. 8)

Esto significa que la Organización Escolar como ciencia se centra en el estudio de las mejores condiciones para el mejor desarrollo del proceso educativo tomando en cuenta los procesos formales, aunque lógicamente también toma en cuenta los procesos informales que en ellas se dan. Y una de esas organizaciones formales es la organización escolar. Sin embargo, las organizaciones escolares tienen unas características específicas que las diferencian del resto de las organizaciones formales. Se habla de la escuela como organización ya que en ella se pueden distinguir los atributos y componentes que se asignan a las organizaciones, en concreto:

Fines, objetivos y propósitos, que orientan la actividad.

Grupo de personas con relaciones interpersonales ordenadas.

Realización de funciones y actuaciones que tiendan a la conclusión de unos fines determinados.

Búsqueda de procedimientos que faciliten su eficacia y racionalidad

La Organización Escolar tiene por objeto proporcionar normas para armonizar ambientes, locales, instrumentos, material y personas en un proceso secuencial y convergente a fin de que la Orientación, Pedagogía y Didáctica sean eficaces. (Fernández Huerta, 1973, s.p.)

2.2.2 Programas del Ministerio de Educación

Los programas sociales adoptados en Guatemala tienen su base en los programas de otros países de Latinoamérica, pero diversas instituciones han creído necesario evaluar el impacto que esta decisión ha implicado para el país.

Existen dos tipos de programas con los que se beneficia a parte de la población del país, los programas de apoyo y los programas educativos. Descripción de los programas de apoyo brindados a las Juntas Escolares por Digepa/Proescolar

Programa de dotación de útiles escolares -bolsa escolar- actividad encaminada a proveer a los estudiantes de los niveles preprimario y primario, en las áreas urbana y rural de los fondos necesarios para la adquisición de la bolsa de útiles básicos, de acuerdo a las especificaciones dictadas por la DICADE, (lápices, lapiceros, cuadernos, borradores, sacapuntas, crayones, plastilina, hojas, goma, fólter), para el mejor desempeño de sus tareas.

Programa de mantenimiento y reparación de mobiliario escolar, actividad que busca la recuperación del mobiliario en mal estado, de las escuelas del área urbana y rural en los niveles preprimario y primario de todo el país.

Programa de Alimentación Escolar, actividad por medio de la cual se trasladan los fondos necesarios a las juntas escolares para brindar a los estudiantes, durante el ciclo escolar, de una comida nutritiva e higiénica y de acuerdo a sus hábitos alimentarios, la compra de los alimentos apropiados para los niños; así mismo ofrece asesoría técnica y administrativa a todas las personas involucradas en este programa.

Programa de becas para niñas del área rural, actividad que busca promover la inscripción de niñas del área rural en las escuelas, así mismo, elevar el nivel de retención y promoción, proporcionándoles un aporte anual de Q300.00.

Programa de textos escolares, encaminada a proveer a los estudiantes de preprimaria y primaria de las áreas urbana y rural, los libros de texto diseñados por la DICADE en idiomas mayas y español.

Programa de mantenimiento a las instalaciones y edificios de los niveles preprimaria y primaria, programa, que ofrece reparaciones menores en los diferentes establecimientos de la población meta del PROESCOLAR.

Y entre los programas educativos están:

El programa nacional de lectura

El programa nacional de Matemáticas

El programa nacional de valores,

Los gobiernos escolares y el programa de PADEP/D

2.2.3 Políticas Educativas

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas instituciones nacionales e internacionales como las Metas del Milenio y las Metas 20-21, tiene la finalidad de hacer una propuesta que en forma efectiva, a mediano y largo plazo, responda a las características y necesidades del país.

En el informe del consejo nacional de educación políticas educativas define, que las políticas que se plantean para obtener un sistema de calidad con viabilidad política, técnica y financiera son: de calidad; de cobertura; de equidad; de educación bilingüe, multicultural e intercultural; de modelo de gestión; de fortalecimiento institucional y descentralización; de formación del recurso humano y de aumento de la inversión educativa. Las mismas también plantean que una orientación realista de las acciones debería sustentarse en el desarrollo de un esquema integrado, donde el acceso y la cobertura, así como la calidad estén enmarcados en la equidad y constituyan el centro de las acciones.

Estas deben sustentarse en acciones de tipo administrativo, la participación multisectorial, los programas de apoyo y un adecuado financiamiento y legislación

2.2.4 Legislación Educativa

El quehacer educativo debe fundamentarse en aspectos legales para hacerse eficiente y eficaz. En consecuencia, de lo anterior, se hace necesario que la legislación educativa sea lo más cercana, sino a lo perfecto por lo menos a lo ideal, para evitar ambigüedades y malos entendidos en las reglas que normen el accionar de cada uno de los sujetos del proceso educativo.

En Guatemala existen muchas leyes, acuerdos, reglamentos, circulares, etc., que norman el quehacer educativo, pero muchas de ellas fueron elaboradas y aprobadas desde hace muchos años, razón por lo cual ya no se ajustan a las demandas nacionales con la firma de los Acuerdos de Paz y la Reforma Educativa, ni a las demandas internacionales con los nuevos postulados de la UNESCO para la educación o para la misma globalización que, aunque rechazada, nos hace estar insertos en ella.

De ahí la necesidad de actualizar dichas leyes, Acuerdos y reglamentos existentes, respaldando aquello que aún tiene validez, pero también modificando aquello que sea necesario. Ese es el objetivo del presente documento: evidenciar que, por lo menos hay algunas leyes de las muchas existentes en Guatemala, que merecen algunos cambios para actualizarlas y ponerlas a tono con la modernidad de la educación guatemalteca, objetivo que se traduce en presentar las posibles modificaciones para el Decreto 1485, Ley de Dignificación y Catalogación del Magisterio Nacional insertas en una ley más general como lo es el Decreto 12-91, Ley de educación Nacional.

2.2.5 Gestión Escolar (Estrategias educativas implementadas)

La gestión escolar constituye un reto cuando se trata de determinar el rendimiento educativo, en el cual se reconoce la decisiva influencia de una apropiada dirección y evaluación para concretar el éxito escolar. Dentro de la gestión escolar, el trabajo por proyectos resulta de gran importancia para ser abordado por las instituciones educativas de los diversos niveles, pues es una línea de trabajo útil para investigar y proveer soluciones, en términos de propuestas, a los encargados de dirigir la reforma y al personal que hace la gestión en los centros. En tal sentido, la evaluación se convierte en un recurso que reviste particular

importancia, en atención a que permite visualizar el cumplimiento de las acciones emprendidas.

Es relevante la función de gestión en la marcha de los centros escolares, a objeto de delimitar y mejorar los procesos administrativos y aquellos de carácter pedagógico, para coadyuvar en la consecución de una educación de calidad. En tal sentido, se asume el proceso de gestión escolar como el conjunto de estrategias de acción diseñadas con el objeto de dirigir un plantel, en atención a parámetros de calidad relativos a eficacia y eficiencia, y en la consideración de que se incluyen todas las funciones y actividades cumplidas en la organización: tanto administrativas como pedagógicas.

2.2.6 Organizaciones comunitarias

Las organizaciones comunitarias son entendidas como entidades que buscan resolver problemas que afectan a la comunidad y desarrollar iniciativas de interés para sus miembros. Esto exige la participación y articulación de actores organizados entre los cuales deben existir lazos de confianza, reciprocidad y cooperación.

En la actualidad en la comuna existen más de 150 organizaciones emplazadas tanto en el sector urbano como en el rural, que cuentan con personalidad jurídica y que involucran diferentes áreas temáticas como la cultura, el deporte, la educación, la promoción, el desarrollo local y personal, el apoyo y fomento productivo, la prevención y rehabilitación, etc. reunidos en Clubes, Agrupaciones, Comités, Comunidades Indígenas, Juntas de Vecinos, Talleres Laborales, entre otros.

2.2.7 Situación Social, económica, emocional, cultural del entorno escolar

El hombre, al crear sus medios sociales y culturales, transforma su medio y se transforma a sí mismo, logrando un nuevo ambiente cultural. Estudiar las manifestaciones de la producción material y espiritual de la sociedad, es decir de la cultura, es adentrarse en el hombre mismo. Sin embargo, este estudio requiere en la actualidad de un enfoque transdisciplinario desde una concepción histórico-culturalista. Federico Engels afirma que con el hombre entramos en la historia; y

precisamente, una de las formas de existencia de la actividad histórica de los hombres lo constituye la cultura creada por él mismo.

Estudiar las manifestaciones de la producción material y espiritual de la sociedad, es decir de la cultura, es adentrarse en el hombre mismo. El hombre al crear sus medios sociales y culturales, transforma su entorno y se transforma a sí mismo, creando un nuevo ambiente cultural. El estudio del hombre requiere hoy día de un enfoque transdisciplinario desde una concepción histórico-cultural.

La educación es el principal nexo formativo entre el individuo y la cultura en el proceso de socialización. Los constructos culturales constituyen factores potencialmente determinantes de variabilidad genérica del hombre como ser humano y de su desarrollo personal como ser social.

Existe un amplio espectro conceptual de cultura; esta puede asumirse como un conjunto de ciertos modos de vida aprendidos y creaciones humanas, que caracterizan a una determinada sociedad. Entre esos ciertos modos de vida se cuentan organizaciones sociales, formas de hacer las cosas, ética, religión, lenguaje, conocimiento científico, arte, tecnología y, en general, todas las creaciones de la mente humana. Así, a medida que crea los productos culturales y se sirve de ellos, el hombre se desarrolla como tal. La sociedad, como un proceso totalitario, debe facilitar y proveer al hombre de los recursos necesarios, debe brindarle las posibilidades reales de desarrollo personal.

Por tal razón, la actividad económica de la sociedad, como forma de actividad cultural, debe estar en consonancia con lo apuntado; es decir, el desarrollo económico debe tributar a la satisfacción de las necesidades materiales y espirituales de la sociedad: al desarrollo humano.

2.3 Teorías y modelos educativos que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje

2.3.1 Constructivismo

El constructivismo es una teoría que pretende explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas ya sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente.

El proceso es subjetivo, ya que cada persona va modificando según sus experiencias. La experiencia conduce a la creación de esquemas mentales que almacenamos en nuestras mentes y que van creciendo y haciéndose más complejos a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación (Piaget, 1955). El constructivismo también tiene un fuerte componente social, el desarrollo cultural aparece doblemente, primero en un nivel social y luego a nivel individual (Vygotsky, 1978).

A. El aprendizaje constructivista posee 8 características diferenciales:

El ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas el contacto con múltiples representaciones de la realidad.

Las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.

El aprendizaje constructivista se enfatiza en construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo.

El aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto, en lugar de instrucciones abstractas fuera de contexto.

Proporciona entornos de aprendizaje como entornos de vida diaria en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.

Los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia.

Permiten el contexto y el contenido dependiendo de la construcción del conocimiento.

Apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje mediante la negociación social.

B. Aunque son múltiples las ventajas que ofrece este modelo, podemos destacar que los beneficios del modelo constructivista son:

Desarrollar las habilidades cognitivas.

Asegurar aprendizajes significativos y perdurables.

Fomentar el nivel de desarrollo del alumno.

Tomar en cuenta los conocimientos previos.

Adaptarse a las necesidades del alumno.

Favorecer la autonomía y resolución creativa de problemas.

Considerar los intereses, actitudes, creencias y diferencias del alumno.

Mejorar las experiencias de aprendizaje.

2.3.2 Psicología evolutiva

La psicología evolutiva es la rama de la psicología que estudia el desarrollo psíquico de las personas desde su nacimiento hasta la vejez. Jean Piaget es considerado el padre de la psicología evolutiva puesto que fue la primera persona que estudió con detalle el desarrollo psicológico humano a lo largo de la vida.

Jean Piaget fue un psicólogo y biólogo suizo que se hizo famoso por el estudio de la infancia, de hecho, dedicó su vida a estudiar cómo evoluciona nuestro conocimiento del entorno y cómo se desarrolla el pensamiento.

El estudio de los cambios psicológicos que ocurren a lo largo de la vida humana ha estado sometido a constantes procesos de modificación en las últimas décadas. En la actualidad se puede decir que en la psicología evolutiva se tratan la mayor parte de los campos de estudio de la psicología. La peculiaridad que presenta esta disciplina es que este estudio lo realiza desde la perspectiva del desarrollo.

La adquisición de conocimiento es como una marcha inacabable hacia una realidad inagotable. En esta marcha priman los procesos de construcción por parte del sujeto cognoscente y la interacción dinámica entre teoría y experiencia. La construcción del conocimiento es evolutiva o por etapas: hay, por lo tanto, un aspecto filogenético y otro ontogenético, vinculados el uno al otro.

El desarrollo intelectual es un sistema profundamente relacionado con el desarrollo de otros sistemas que forman parte de la realidad humana. Así mismo el desarrollo intelectual incluye importantes aspectos como los motivacionales y actitudinales. La necesidad de considerar e integrar diversos aspectos nos lleva a una visión pluralista de la vida humana, ante lo cual debemos dar entrada a diferentes enfoques, marcos y paradigmas, para intentar dar cuenta de ella.

2.3.3 Teoría Sociocultural

La teoría sociocultural de Vygotsky es una teoría emergente en la psicología que mira las contribuciones importantes que la sociedad hace al desarrollo individual. Esta teoría destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura

en la que viven. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social.

Vygotsky habla de “funciones mentales elementales”: atención, sensación, percepción y memoria. A través de la interacción con el ambiente sociocultural, estas funciones mentales evolucionan hacia estrategias y procesos mentales más sofisticados y efectivos, a los que Vygotsky llama “funciones mentales superiores”. El autor señala que la transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás, requiere un sistema mediatizador y el prototipo de éste es el lenguaje humano. Además, indica que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado. Otro de los aportes de Vygotsky se relaciona con el uso de instrumentos mediadores (herramientas y signos) para entender los procesos sociales. La creación y utilización de signos como método auxiliar para resolver un problema psicológico determinado es un proceso análogo a la creación y utilización de herramientas.

La analogía básica entre signos y herramientas descansa en la función mediadora que caracteriza a ambos, mientras que la diferencia esencial entre signos y herramientas se relaciona con los distintos modos en que orientan la actividad humana.

Vygotsky hace un trabajo muy importante ya que pone énfasis en que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo se va logrando a través la interacción social y que no solamente se puede ser inteligente por tener un coeficiente intelectual alto sino que las personas que tienen grandes capacidades tienen diversas inteligencias y tienen un desarrollo cognitivo superior.

2.3.4 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

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

2.3.5 Nuevas tecnologías de la información y la comunicación

A. Teoría de la comunicación

La teoría de la comunicación fue propuesta por primera vez por Aristóteles en el periodo clásico y definida en 1980 por S. F. Scudder. Sostiene que todos los seres vivos del planeta tienen la capacidad de comunicarse. Esta comunicación se da a través de movimientos, sonidos, reacciones, cambios físicos, gestos, el lenguaje, la respiración, transformaciones del color, entre otros.

Se establece en esta teoría que la comunicación es un medio necesario para la supervivencia y existencia de los seres vivos y que permite a estos dar información sobre su presencia y estado. La comunicación se usa para manifestar los pensamientos, sentimientos, necesidades biológicas y cualquier tipo de información relevante sobre el estado de un ser vivo.

La teoría de la comunicación universal establece que la comunicación es el proceso de codificación y transformación de la información que tiene lugar entre el emisor y el receptor, donde el receptor tiene la tarea de decodificar el mensaje una vez le es entregado (Marianne Dainton, 2004).

Desde el punto de vista psicológico, la comunicación comprende más elementos que la simple transmisión de información del emisor al receptor, esta incluye los pensamientos y sentimientos del emisor, quien trata de compartirlos con el receptor.

B. Teoría de la noticia

La noticia es un relato de un acontecimiento de actualidad, que despierta el interés del público. Ciertamente, el periodista tiene la responsabilidad de relatar con la mayor objetividad y veracidad posible cómo se ha producido ese acontecimiento. Sus funciones están claramente delimitadas y el periodista tiene que cumplirlas con el mayor rigor profesional.

El lector debe recibir la información sin ningún tipo de valoración personal. Cuando el periodista relata la noticia no debe pretender ser el más original y creativo, sino el más objetivo, veraz y preciso. El estilo lingüístico está definido por las siguientes normas: claro, concreto, preciso.

Una noticia es un relato oral o escrito sobre un hecho actual y de interés público, difundido a través de los diversos medios de comunicación social (prensa, radio, televisión, internet, entre otros). Es la narración de los acontecimientos (novedosos) que interesan al mayor número de lectores con o sin conexión a dichos sucesos.

Según Álex Grijelmo "la noticia en estado puro viene dada siempre por un acontecimiento sorprendente, estremecedor, paradójico o trascendental y, sobre todo, reciente".

2.3.6 Reforma educativa

La Reforma Educativa es uno de los hechos más importantes de finales del siglo XX en la vida política, educativa y cultural de muchos países latinoamericanos. Es el resultado de un proceso generado por los profundos cambios políticos, económicos, sociales, religiosos, científicos, entre otros; que se conocen como tendencias de reforma a nivel internacional. Esos cambios fueron el resultado de una presión social creciente, que reveló el malestar de diversos grupos sociales a nivel nacional y local, que comenzaron a cuestionar la legitimidad y eficacia del, en esos momentos, actual orden mundial.

Si bien existen patrones de orientación similares para los procesos de Reforma Educativa que se impulsan a escala global; encontramos, en los diferentes países, especificidades que evidencian un desarrollo desigual que les imprimen cualidades e identidades propias. Es, a partir de ellas, que la educación puede

lograr avances autónomos capaces de influir en la formación del ser humano, siempre y cuando se reconozca que deben ser abordadas desde cada contexto particular.

En Guatemala, “la Reforma Educativa se realiza en un contexto sociocultural, socioeconómico, jurídico, político y educativo singular, de donde surgen criterios orientadores, grandes preocupaciones y dimensiones temáticas, demandas de organizaciones y sectores específicos” (Marco General de la Transformación Curricular: 2003: 1).

En el marco sociocultural de la Reforma Educativa se destaca el contexto étnico, cultural y lingüístico en que se desenvuelve como expresión de la diversidad nacional, que es reconocida en la Constitución de la República (1985). Esa conciencia de la diversidad cobró importancia desde 1990 cuando se desarrollan diversas expresiones del movimiento maya cuyas demandas habían venido siendo asumidas en un marco político contradictorio y con muchos obstáculos por el Estado de Guatemala, por medio de la ratificación del convenio 169 sobre los Pueblos Indígenas y Tribales, de la Organización Internacional del Trabajo OIT (1994) y de la firma de los Acuerdos de Paz, particularmente el de Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas (1995)” (Marco General de la Transformación Curricular: 2003:1).

2.3.7 Diseño y desarrollo curricular

El diseño curricular puede entenderse como una dimensión del currículo que revela la metodología, las acciones y el resultado del diagnóstico, modelación, estructuración, y organización de los proyectos curriculares. Prescribe una concepción educativa determinada que al ejecutarse pretende solucionar problemas y satisfacer necesidades y en su evaluación posibilita el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño curricular es metodología en el sentido que su contenido explica cómo elaborar la concepción curricular, es acción en la medida que constituye un proceso de elaboración y es resultado porque de dicho proceso quedan

plasmados en documentos curriculares dicha concepción y las formas de ponerla en práctica y evaluarla.

La modelación del currículum incluye una tarea de mucha importancia para el proceso curricular y es la determinación de los contenidos necesarios para alcanzar los objetivos terminales. Se entiende por determinación de contenidos la selección de los conocimientos, habilidades y cualidades que deben quedar expresados en programas de módulos, disciplinas, asignaturas, programas directores, componentes, de acuerdo al criterio de estructuración que se asuma y el tipo de currículum adoptado, precisados al nivel que se está diseñando. Además de los contenidos se debe concebir la metodología a utilizar para el desarrollo curricular.

La metodología responderá al nivel de concreción del diseño que se esté elaborando, de tal forma que si se trata de un plan de estudio la metodología se refiere a como estructurar y evaluar el mismo, así mismo si se trata de un módulo, disciplina, asignatura, una unidad didáctica, un componente, etc., debe quedar revelada la forma de desarrollar y evaluar su aplicación práctica. En la medida que la concepción es de currículum cerrado o abierto, la responsabilidad de determinar contenidos y metodologías recaerá en los niveles macro, meso y micro de concreción de diseño curricular.

2.3.8 Estrategias pedagógicas lúdicas

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

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

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

El juego lúdico, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que amplíe la

atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento; es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. Se logra obtener una aceptación positiva de parte de los docentes y estudiantes, en aplicar distintas técnicas y métodos para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje de una manera lúdica y divertida y salir del paradigma tradicionalista en el que ha caído el sistema educativo de Guatemala.

2.4 Técnicas de administración educativa

2.4.1 Definición de proyecto de mejoramiento educativo

El Plan de Mejoramiento Educativo es un instrumento de planificación estratégica que le permite al establecimiento educacional organizar de manera sistémica e integrada los objetivos, metas y acciones para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los estudiantes; lo que implica implementar en las escuelas y liceos el desarrollo de un Ciclo de Mejora Continua, entendido como un conjunto de fases articuladas por las cuales deben transitar permanentemente para mejorar su gestión institucional y sus resultados educativos en función de lo declarado en el PEI.

2.4.2 Matriz de Priorización

La matriz de priorización de problemas es una herramienta para seleccionar las distintas alternativas de soluciones, en base a la ponderación de opciones y aplicación de criterios de la siguiente manera.

Se trata de un instrumento clave para tomar decisiones y clasificar problemas. Nos enseña a cómo ser más productivos en el trabajo y a cómo tomar decisiones importantes. Y nos ayuda a definir las causas y efectos de situaciones problemáticas para aplicar estrategias más acertadas. Recuerda que todo problema puede entenderse como un desfase entre la realidad y la situación deseable.

Pues bien, para realizar una matriz de priorización de problemas, antes tenemos que identificar las distintas alternativas y los criterios de decisión, con el objetivo de poner todo en común y decantarnos por la solución que mejor ponderación obtenga.

Para crear una de estas matrices, las cuestiones clave deben priorizarse y ponderarse antes de que las opciones de acción posible puedan aplicarse. Gracias a esta herramienta, se obtiene una puntuación para clasificar las diferentes posibilidades de implementación. Las opciones que obtienen más puntos son las más viables y beneficiosas de llevar a cabo.

Cuando se elabora una, se usan lluvias de ideas para crear una lista priorizada de elementos. Con ello, se consideran las opiniones de todas las personas involucradas en la planificación del proyecto. Una vez que las ideas han sido enumeradas, cada una debe ser evaluada y ponderada, siguiendo un conjunto de criterios.

2.4.3 Árbol de problemas

Cuando ya tenemos identificado cuál es el problema central, podemos analizar sus causas y efectos, para lo cual se sugiere utilizar una técnica conocida como árbol de problemas.

Unesco (s.f.) nos define esta técnica de la siguiente manera: El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa

(problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única.

Luego de haber sido definido el problema central, se exponen tanto las causas que lo generan como los efectos negativos producidos, y se interrelacionan los tres componentes de una manera gráfica.

La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. Esta técnica consiste en hacer un listado de todas las posibles causas y efectos del problema que surjan, luego de haber realizado un diagnóstico sobre la situación que se quiere resolver.

Cómo se elabora el árbol de problemas

Se define el problema central (TRONCO). Las causas esenciales y directas del problema se ubican debajo del problema definido (RAÍCES). Las causas son las condiciones que determinan o influyen en la aparición del problema. Es importante verificar la relación directa que existe entre ellas y el problema.

Los efectos o manifestaciones se ubican sobre el problema central (COPA O FRUTOS). Se refieren a las consecuencias e impacto producidas por el problema. Se examinan las relaciones de causa y efecto, y se verifica la lógica y la integridad del esquema completo.

2.4.4 Teorías que sustentan las demandas sociales, institucionales y poblacionales

A. Teoría de Maslow

La pirámide consta de cinco niveles que están ordenados jerárquicamente según las necesidades humanas que atraviesan todas las personas. En el nivel más bajo de la pirámide se encuentran nuestras necesidades más básicas, como alimentarse o respirar. Cuando satisfacemos esas necesidades básicas, estamos rellenando la base de la pirámide, y solo al cubrir esas necesidades podemos subir al siguiente nivel, donde se encuentran las necesidades superiores.

El nombre de la pirámide se debe a su autor, el psicólogo humanista norteamericano Abraham Maslow (1908-1970), que en la primera mitad del

siglo XX formuló en su obra “Una teoría sobre la motivación humana” (A Theory of Human Motivation) la teoría de la pirámide de Maslow, una de las teorías de motivación más conocidas.

La teoría de la pirámide de las necesidades de Maslow explica de forma visual el comportamiento humano según nuestras necesidades. En la base de la pirámide aparecen nuestras necesidades fisiológicas, que todos los humanos necesitamos cubrir en primera instancia. Una vez cubiertas estas necesidades, buscamos satisfacer nuestras necesidades inmediatamente superiores, pero no se puede llegar a un escalón superior si no hemos cubierto antes los inferiores, o lo que es lo mismo, según vamos satisfaciendo nuestras necesidades más básicas, desarrollamos necesidades y deseos más elevados.

Necesidades básicas o fisiológicas: Son las únicas inherentes en toda persona, básicas para la supervivencia del individuo. Respirar, alimentarse, hidratarse, vestirse, sexo, etc.

Necesidades de seguridad: Se busca crear y mantener una situación de orden y seguridad en la vida. Una seguridad física (salud), económica (ingresos), necesidad de vivienda, etc.

Necesidades sociales: Implican el sentimiento de pertenencia a un grupo social, familia, amigos, pareja, compañeros del trabajo, etc.

Necesidades de estima o reconocimiento: Son las necesidades de reconocimiento como la confianza, la independencia personal, la reputación o las metas financieras.

Necesidades de autorrealización: Este quinto nivel y el más alto solo puede ser satisfecho una vez todas las demás necesidades han sido suficientemente alcanzadas. Es la sensación de haber llegado al éxito personal.

B. Teoría de Ander Egg

Necesidades físicas u orgánicas: Son aquellas cuya satisfacción permite gozar a los hombres de niveles propios de su condición biológica.

Necesidades económicas:

Hacen referencia a la presencia de seres humanos en los procesos de producción y consumo. Estas necesidades están ligadas al nivel productivo de la vida humana.

Necesidades sociales:

Se refieren a la manera como los seres humanos se relacionan entre sí, en el nivel familiar, con amigos u otras personas.

Necesidades culturales:

Se relacionan con los procesos de autorrealización y expresión creativa. Se nutren, principalmente, en las manifestaciones del conocimiento, de la creación artística y de actividades lúdicas.

Necesidades políticas:

Se refieren a la inserción de los seres humanos en las relaciones de poder y la vida ciudadana en general.

Necesidades espirituales y religiosas:

Son aquellas que buscan dar sentido, significación y profundización a la vida en relación con la trascendencia.

C. Teoría de Max Neef

Las necesidades humanas fundamentales son pocas, delimitadas y clasificables.

Las necesidades humanas fundamentales son las mismas en todas las culturas y en todos los períodos históricos. Lo que cambia a través del tiempo y de las culturas es la manera o los medios utilizados para la satisfacción de las necesidades. Cada sistema económico, social y político adopta diferentes estilos para la satisfacción de las mismas necesidades humanas fundamentales. En cada sistema éstas se satisfacen (o no) a través de la generación (o no generación) de diferentes tipos de satisfactores.

Las necesidades humanas fundamentales de un individuo que pertenece a una sociedad consumista son las mismas del que pertenece a una sociedad ascética. Lo que cambia es la cantidad y calidad de los satisfactores elegidos, y/o las posibilidades de tener acceso a los satisfactores requeridos. Lo que está culturalmente determinado no son las necesidades humanas fundamentales, sino los satisfactores de esas necesidades. El cambio cultural es consecuencia -

entre otras cosas- de abandonar satisfactores tradicionales para reemplazarlos por otros nuevos y diferentes.

Se ha creído, tradicionalmente, que las necesidades humanas tienden a ser infinitas; que cambian constantemente, que varían de una cultura a otra y que son diferentes en cada período histórico. Nos parece que tales suposiciones son incorrectas. El típico error que se comete en los análisis acerca de las necesidades humanas es que no se explica la diferencia esencial entre las que son propiamente necesidades y los satisfactores de esas necesidades.

2.4.5 Teorías que sustentan los actores involucrados y potenciales

A. Anguiano

El análisis funcional no debe limitarse a las consecuencias objetivas observables positivas, esto es que favorecen el mantenimiento del sistema. Por el contrario, es necesario distinguir entre consecuencias funcionales, disfuncionales, o afuncionales y un saldo líquido de una suma o agregación de consecuencias, ya sea para todo el sistema social, o para algunas de sus estructuras.

Esto implica dos cosas: La primera es, que lo que es funcional para ciertas estructuras puede no serlo para otras, que no todas las estructuras desempeñan funciones positivas para el mantenimiento del sistema.

En segundo lugar: la consideración de que el análisis funcional debe considerar activa a la estructura social, esto es, que la estructura produce o genera motivaciones, por la presión que ejerce sobre los individuos.

Las necesidades, por lo tanto, no están dadas sólo por la naturaleza humana, sino que hay una definición cultural de las mismas, son «inducidas culturalmente». A su vez, como la estructura social impone un acceso diferencial a las oportunidades, puede suceder que “La cultura y la estructura social operan en sentidos cruzados” pudiendo, la misma presión que genera la conducta «conforme» al sistema, generar la conducta divergente.

En tercer lugar, como consecuencia de los dos aportes anteriores, que las instituciones pueden tener diferente grado de apoyo entre los grupos de una sociedad, y lo que está «legitimado» puede, por lo tanto, no estarlo para «todos los grupos de la sociedad». Esto permite concluir, que el inconformismo con

algunas instituciones de la sociedad puede representar «el comienzo de una norma nueva, con sus derechos distintivos a la validez moral».

Esto es importante para la consideración de las necesidades sociales que satisfacen las estructuras, ya que las estructuras “oficiales” pueden dejar insatisfechas demandas sociales, que al estar generadas por presiones culturales determinan la aparición de estructuras alternas, con legitimación por parte de algunos grupos de la sociedad con acceso restringido a las estructuras oficiales.

En cuarto lugar, la tensión, discrepancia o contradicción entre los componentes de la estructura social y cultural, siempre que no sean controlados mediante mecanismos adecuados, pueden ser conducentes a producir cambios en el sistema social.

B. . Kullok

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

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

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

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

Más allá de la caracterización general, de los actores y sus interrelaciones, es necesario conocer las posturas que tienen o adoptarán, con respecto a la situación que se está estudiando es importante conocer si estas posturas son implícitas o explícitas, si son primordiales o secundarias para sus intereses, si son a corto o largo plazo, etc. Esta detección permite prever la posición que adoptará cada uno de los actores según su grado de afectación, en el desarrollo de un proceso de concertación. (Kullock, 1993, p.p. 20-21).

2.4.6 Matriz DAFO

La matriz de análisis DAFO o FODA, es una conocida herramienta estratégica de análisis de la situación de la empresa. El principal objetivo de aplicar la matriz DAFO en una organización, es ofrecer un claro diagnóstico para poder tomar las decisiones estratégicas oportunas y mejorar en el futuro. Su nombre deriva del acrónimo formado por las iniciales de los términos: debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. La matriz de análisis DAFO permite identificar tanto las oportunidades como las amenazas que presentan nuestro mercado, y las fortalezas y debilidades que muestra nuestra empresa.

A. ANÁLISIS EXTERNO

En el análisis externo de la empresa se identifican los factores externos claves para nuestra empresa, como por ejemplo los relacionados con: nuevas conductas de clientes, competencia, cambios del mercado, tecnología, economía, etcétera. Se debe tener un especial cuidado dado que son incontrolables por la empresa e influyen directamente en su desarrollo. La matriz DAFO divide por tanto el análisis externo en oportunidades y en amenazas.

Oportunidades: representan una ocasión de mejora de la empresa. Las oportunidades son factores positivos y con posibilidad de ser explotados por parte de la empresa. Para identificar las oportunidades podemos responder a preguntas como: ¿existen nuevas tendencias de mercado relacionadas con nuestra empresa?, ¿qué cambios tecnológicos, sociales, legales o políticos se presentan en nuestro mercado?

Amenazas: pueden poner en peligro la supervivencia de la empresa o en menor medida afectar a nuestra cuota de mercado. Si identificamos una amenaza con suficiente antelación podremos evitarla o convertirla en oportunidad. Para identificar las amenazas de nuestra organización, podemos responder a preguntas como: ¿qué obstáculos podemos encontrarnos?, ¿existen problemas de financiación?, ¿cuáles son las nuevas tendencias que siguen nuestros competidores?

B. ANÁLISIS INTERNO

En el análisis interno de la empresa se identifican los factores internos claves para nuestra empresa, como por ejemplo los relacionados con: financiación, marketing, producción, organización, etc. En definitiva, se trata de realizar una autoevaluación, dónde la matriz de análisis DAFO trata de identificar los puntos fuertes y los puntos débiles de la empresa.

Fortalezas: Son todas aquellas capacidades y recursos con los que cuenta la empresa para explotar oportunidades y conseguir construir ventajas competitivas. Para identificarlas podemos responder a preguntas como: ¿qué ventajas tenemos respecto de la competencia?, ¿qué recursos de bajo coste tenemos disponibles?, ¿cuáles son nuestros puntos fuertes en producto, servicio, distribución o marca?

Debilidades: Son aquellos puntos de los que la empresa carece, de los que se es inferior a la competencia o simplemente de aquellos en los que se puede mejorar. Para identificar las debilidades de la empresa podemos responder a preguntas como: ¿qué perciben nuestros clientes como debilidades?, ¿en qué podemos mejorar?, ¿qué evita que nos compren?

2.4.7 Técnica 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 J. 2013, p. 39)

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

2.4.8 Vinculación estratégica

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado.

2.4.9 Líneas de acción estratégica

Por medio de la realización del análisis de cada una de las vinculaciones estratégicas se definieron cinco líneas de acción, las cuales a su vez generan cada una cinco posibles proyectos de intervención a continuación se definen cada una de esas líneas de acción con los posibles proyectos de intervención.

2.4.10 Mapa de soluciones

El mapa de soluciones fue elaborado a partir de la identificación del problema principal en este mapa se muestran las posibles soluciones que se le pueden dar al problema seleccionado por medio de las líneas de acción y los proyectos que se generan a través de las líneas de acción, cabe mencionar que este mapa de soluciones esta básicamente enfocado en contribuir a la solución del problema identificado.

2.4.11 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.

La planificación de actividades comienza por la elaboración de un cronograma de actividades. En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como las subtareas para su ejecución. También podemos añadir un responsable de la misma. Todo ello, lo podemos hacer fácilmente en un planificador online.

Sin embargo, el objetivo principal de un plan de actividades, será identificar qué actividades necesitaremos, y no tanto surtirlos de características como responsables, relaciones o recursos empleados en cada tarea. Dependiendo del tipo de proyecto, estos elementos se gestionan de manera diferente. Aquí puedes ver algunos ejemplos de proyectos aquí.

El plan de proyecto es uno de los primeros pasos de la fase inicial de la gestión de proyectos. Antes de llevar a cabo la planificación de actividades en la aplicación de gestión, es necesario este documento.

La mayoría de Directores de Proyectos profesionales son expertos en su especialización: la gestión de proyectos. Por este motivo, muchos de ellos carecen de conocimientos demasiado técnicos en un campo concreto, en el que se desarrolla el proyecto. Son especialistas en coordinar, gestionar recursos, identificar riesgos, organizar tareas, equipos de trabajo y estimar tiempos, presupuestar, etc. Pero no tanto en saber qué actividades de la planificación, subtareas y recursos son necesarios para completar el proyecto en concreto. Por ello, se dejan a asesorar por profesionales más técnicos, expertos en el área correspondiente.

Este procedimiento de trabajo se sigue en campos muy específicos. Pero si somos una empresa en la que el propio director del proyecto realiza el plan de actividades, es conveniente saber hacerlo apropiadamente.

2.4.12 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.

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

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

2.4.13 Monitoreo y evaluación de proyectos

El monitoreo es una herramienta gerencial aplicada en la gestión de los proyectos de desarrollo. Esta está dirigida a verificar la ejecución de las actividades y el uso de los recursos que se planearon en el monitoreo del diseño del plan operativo del proyecto.

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 propósito y resultados, tomando en consideración los supuestos señalados en el marco lógico.

2.4.14 Indicadores de un proyecto

Los indicadores son, sustancialmente, información utilizada para dar seguimiento y ajustar las acciones que un sistema, subsistema, o proceso, emprende para alcanzar el cumplimiento de su misión, objetivos y metas.

Dos funciones básicas son atribuibles a los indicadores: la función descriptiva, que consiste en la aportación de información sobre el estado real de una actuación o proyecto, programa, política, etc.; y la función valorativa que consiste en añadir a la información descriptiva un juicio de valor, lo más objetivo posible, sobre si el desempeño está siendo o no el adecuado, para orientar la posterior toma de decisiones que hace parte del denominado ciclo de monitoreo.

No existe un conjunto distintivo de “indicadores correctos” para medir un nivel de actuación. Lo que existe es un rango de posibles señales para medir el cambio en las variables con grados diversos de certeza. Las referencias de distintos autores sobre las características de los indicadores varían entre un mayor o menor número, pero de manera general un “buen indicador” se caracteriza por ser medible; preciso; consistente; y sensible.

Medible: Un indicador debe ser medible en términos cuantitativos o cualitativos. La mayor utilidad de un indicador es poder hacer una comparación entre la situación medida y la situación esperada. Lo anterior, se facilita si durante la planificación, al formular los objetivos y fijar las metas, la redacción se hace de tal forma que sea posible su medición durante el monitoreo y la evaluación.

Preciso: un indicador debe estar definido de forma precisa, debe ser inequívoco, es decir, no permite interpretaciones o dudas sobre el tipo de dato a recoger. Durante el monitoreo, distintas personas recopilarán los datos para medir un indicador, ya sea porque se cubrirán áreas extensas (el territorio nacional, por ejemplo) o porque se recopilarán datos sobre períodos extensos de tiempo (un período de gobierno). En esas circunstancias es posible que, debido a rotación de personal, nuevas personas sean responsables por la recopilación y análisis de datos. En todos los casos es importante que todas las personas que recopilan

datos hagan las mediciones de la misma manera, esto se facilita con indicadores precisos.

Consistente: Un indicador también debe ser consistente aún con el paso del tiempo. Si un indicador ha de proporcionar una medida confiable de los cambios en una condición de interés, entonces es importante que los efectos observados se deban a los cambios reales en la condición y no a cambios en el propio indicador.

Sensible: Finalmente, es cardinal que un indicador sea sensible. Un indicador sensible cambiará proporcionalmente y en la misma dirección que los cambios en la condición o concepto que se está midiendo. (p.p. 3-4).

2.4.15 Metas de un proyecto

Una meta o fin es el resultado esperado o imaginado de un sistema, una acción o una trayectoria, es decir, aquello que esperamos obtener o alcanzar mediante un procedimiento específico. Las organizaciones, los individuos, los colectivos, todos se trazan metas y procedimientos para tornarlas realidad.

Las metas han de tener las siguientes características:

Debe ser alcanzable. Una meta irreal o inalcanzable deja de serlo, y pasa a ser más bien un sueño, una fantasía o una imaginación.

Debe ser observable. Las metas deben formar parte de un sistema actual, es decir, deben poder medirse contra un punto inicial de la materia. De otro modo no se podría saber cuándo está cumplida.

Debe darse en un tiempo finito. Las metas deben poder cumplirse en un margen de tiempo determinado, no pueden ser eternas

2.4.16 Plan de sostenibilidad

La sostenibilidad de la mejora educativa posibilita que las instituciones educativas entren en un proceso de mejoramiento que se mantiene y profundiza en el tiempo, lo que supone adhesión y compromiso de toda la comunidad que la integra. En este sentido, Hargreaves (2006), plantean que una tarea central de los líderes escolares corresponde a sostener el aprendizaje.

Dichos autores caracterizan este concepto aludiendo a su duración en el tiempo, el compromiso y su contribución al bien común. Resaltan la necesidad de apoyo, recursos, compromiso y generación de capacidades a largo plazo en los docentes. (p. 317).

Sostenibilidad ha sido propuesto en los últimos años como uno de los conceptos clave de la innovación educativa (Hargreaves, 2006a, 2006b). Del mismo modo (Hargreaves, 2006a, 2006b) ha dejado claro repetidamente que sostenibilidad no es lo mismo que durabilidad o que simple continuidad y han enunciado los conceptos clave del desarrollo sostenible de los centros educativos: profundidad, longitud, anchura, justicia, diversidad, recursos y conservación. En definitiva, sostenibilidad implica que las condiciones organizativas locales no sólo influyen, sino que conforman las bases fundamentales sobre las que los cambios son contruidos cuando éstos logran mantenerse en el tiempo.

Además, uno de los aspectos más interesantes es que estas condiciones organizativas fundantes no se refieren a las de carácter estructural, sino a las que tienen un carácter informal, como la cultura organizativa, los patrones y las redes informales de poder, la distribución del liderazgo o las pautas de comunicación. (p. 11).

2.4.17 Presupuesto

Esta herramienta sirve para planificar las necesidades y, a la vez, funciona como referencia al permitir controlar el progreso del proyecto, facilitando la detección temprana de tendencias que pueden indicar la inminencia de sobrecostes. Los modelos de presupuestos que se apliquen a un proyecto deben tener en común, para garantizar su idoneidad:

Estar basados en información contrastada proveniente de diversas fuentes y completada por la visión que aportan las lecciones aprendidas en proyectos anteriores. Estar elaborados de forma que, al emplearlos para la monitorización se orienten a identificar desviaciones del plan del proyecto en lugar de sugerir posibles áreas de ahorro de costes, algo que debe buscarse en estadios iniciales y no durante la ejecución.

En el diagnóstico se logró recopilar los datos estadísticos para poder establecer una estructura y una radiografía real de los indicadores del establecimiento y así poder detectar diferentes fenómenos que generan problemas prioritarios para poder solucionar el más urgente a través del Proyecto de Mejoramiento Educativo. Los antecedentes de la institución educativa enmarcan la organización del centro escolar; si cuenta con los programas que brinda Ministerio de Educación, conocer cada una de las políticas educativas y si estas se cumplen en la escuela. También es importante tener el conocimiento de la legislación educativa ya que en Guatemala existen muchas leyes, acuerdos, reglamentos, circulares, etc., que norman el que hacer educativo, para tener conocimiento de los derechos y obligaciones con los que se cuenta.

Otra parte de los antecedentes de la institución lo conforma la gestión escolar, que son todos aquellos procesos administrativos que se llevan dentro del centro escolar. Es importante tener conocimiento de todas las organizaciones comunitarias que existen para estar en constante comunicación por cualquier necesidad que se presente y sea necesario su apoyo. Conocer la situación social, económica, emocional y cultural del entorno es necesario para tomarlo en cuenta a la hora de realizar un proyecto que venga a beneficiar a la comunidad educativa, conociendo el entorno que rodea a la escuela y a sus estudiantes.

Se debe tener el conocimiento de las diferentes teorías y modelos educativos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje para poder ejecutar una planificación encaminada al desarrollo integral de los alumnos de preprimaria, buscando una educación constructivista como lo propone el CNB, pero tomando en cuenta los aportes de los teóricos que han brindado grandes aportes para la realización de la misma.

Para poder desarrollar este PME, se debe también tener el conocimiento de lo que son las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, su aplicación y manejo para no salirse del contexto educativo, y saber darle el uso adecuado para encaminarnos a una escuela paralela sin salirse de la realidad que se vive dentro del centro educativo.

Con la reforma educativa, se busca dejar atrás el paradigma antiguo y propone nuevas estrategias que se pueden utilizar para realizar cambios positivos en el avance de la sociedad. Para ello se debe manejar lo que es el diseño y desarrollo curricular y adaptarlo a las necesidades educativas de los estudiantes del nivel preprimario, para ello se pueden utilizar las estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan y faciliten la labor docente, brindándoles a los alumnos un ambiente agradable, motivador y confiable que permita su desarrollo integral.

Para poder utilizar las técnicas de administración educativa es necesario conocer que un proyecto educativo es un instrumento de planificación estratégica que le permite al establecimiento educativo organizar de manera sistémica e integrada los objetivos, metas y acciones para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los estudiantes. Pero para poder realizar esa planificación, se debe iniciar con la realización de la matriz de priorización de problemas que permite tomar las decisiones de intervención que pueden marcar la trayectoria de la vida de un grupo de alumnos.

El árbol de problemas permitió describir las causas que provocan el problema a investigar y los efectos que éste pueda provocar en los estudiantes. Existen teorías que sustentan las demandas sociales, institucionales y poblacionales que permiten ser analizadas para poder tomar una decisión a la hora de decidir que tipo de proyecto se desea realizar. Estas teorías se basan en las diferentes necesidades que tiene todo ser humano para poder subsistir, evolucionar, desarrollarse, hasta poder llegar a la autorrealización.

La matriz DAFO permite conocer las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades con las que cuenta la escuela, cuales puedan servir de apoyo y cuales se puedan mejorar para que dejen de ser debilidades que afectan en la calidad educativa. Del DAFO se realizan las vinculaciones de donde se sacan líneas de acción estratégicas, de las cuales salen los posibles proyectos a ejecutar.

El mapa de soluciones es un esquema en el que se resume las líneas de acción encontradas y los posibles proyectos de cada una, y así poder elegir el proyecto que sea más necesario, que sea fácil de realizar y que pueda dejar un precedente.

El plan de actividades sirve para organizar los pasos a realizar para el desarrollo del proyecto, detallando las actividades y subactividades necesarias para erradicar o disminuir el problema.

En el cronograma de Gantt se detalla ordenadamente cada paso a realizar y en qué periodo de tiempo se pretende realizar, para estar organizados y poder estar monitoreando las actividades realizadas, si están dando resultados positivos o no y evaluando el avance para verificar si se logran los objetivos.

Los indicadores del proyecto brindan la información de cómo se encuentra el centro educativo antes del proyecto, lo que se pretende realizar y las metas son el resultado que se obtuvo al ejecutar el proyecto y presentan si se alcanzaron o no.

El plan de sostenibilidad se utiliza para determinar la manera en que este proyecto pueda seguir siendo utilizado, aunque ya no labore en ese centro educativo el o la docente que lo realizó, logrando mantener su funcionalidad.

El presupuesto sirve para manifestar las necesidades y los gastos realizados para la elaboración de materiales y la ejecución del proyecto; para poder ser monitoreado y tratar de minimizar los costos.

2.5 Metodología implementada en el PME

La metodología utilizada es la metodología Lúdica; Yturalde (2015), afirma que la metodología lúdica es sumamente amplia, ya que a través de ella los niños aprenden de una manera fácil y divertida, sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje, porque es una metodología que permite expresión, comunicación, interacción, diversión y sentir diversas emociones que conducen al placer a través del entretenimiento, el juego y la diversión en el que se goza en un mundo rodeado de tantas emociones que hacen reír, gritar, correr, saltar, inclusive llorar, considerándolo como una verdadera fuente de emociones que recaen en un aprendizaje significativo de las vivencias propias.

Dentro del contexto escolar, la metodología lúdica se toma como tema principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo, donde su importancia reside en el desarrollo físico, social, cultural y emocional por parte del niño, ya que este sirve como estímulo para el desarrollo del pensamiento y la comunicación.

Palomino y González (2009), consideran el juego como un aprendizaje significativo, porque brinda participación, flexibilidad y contextualización donde el niño y la niña tienen directamente sus propias experiencias, volviéndose un aprendizaje autónomo basado en la experiencia y en los intereses del individuo.

Martínez (2008), afirma que el aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario, plantea que es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Desarrolla procesos de aprendizaje, es alterna para implementarla en todos los niveles, siendo una estrategia de trabajo que centra al alumno como ente promotor del aprendizaje, a través del cual el docente planifica, prepara y organiza las actividades para propiciar espacios estimulantes y positivos.

Varela (2010), establece que jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente

favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, hace que se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos. El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimula, así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, propiciando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, contribuyendo al logro de la motivación.

2.5.1 Problemas comunes en un aula con sobrepoblación

Es muy importante destacar que los docentes que atienden aulas con sobrepoblación, tienen poca posibilidad de implementar estrategias o métodos que permitan un aprendizaje significativo; porque atender la diversidad que cada estudiante posee con sus propias características, son difíciles de controlar.

Parsons (2006), manifiesta que el docente se encuentra con problemas especiales, materiales, de equipamiento, de mobiliario, pedagógicos, didácticos, con la atención personalizada y la misma calidad educativa cuando tiene que atender a un grupo numeroso, los inconvenientes más comunes son: Los estudiantes, con mucha facilidad pierden el control de sí mismos y su capacidad para resolver los pequeños conflictos que se les presenta, así que, constantemente se quejan de la conducta de otros estudiantes, precisan la ayuda del maestro y se pierde la disciplina, promoviendo un déficit de atención que no permite el aprendizaje esperado.

El espacio es demasiado reducido para que el docente pueda trabajar con amplitud y libertad u organizar al grupo de diferentes maneras o tener la flexibilidad para movilizarlos de un espacio a otro; la evaluación de las actividades se hace pesada y cargada por la cantidad de estudiantes que conforman el grupo, máximo si el docente no conoce estrategias que podrían facilitarle dicha labor.

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título del PME

Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase.

3.2 Descripción del PME

La Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, plan diario, jornada matutina. Cuenta con un consejo de padres de familia, con gobierno escolar y un modelo educativo de tipo conductista y constructivista. Actualmente se cuenta con los programas de apoyo como lo son: la alimentación escolar, útiles escolares, valija didáctica y gratuidad de la educación.

En el diagnóstico los indicadores mostraron que el índice de Desarrollo humano que se proporciona por la PNUD IDH, indicando que la salud presentaba un índice de desarrollo bajo, debido a que muchas de las personas de esta comunidad no asisten a un centro de salud por no tener acceso a este.

La asistencia de los alumnos era normal y con regularidad debido a que es el primer nivel de escolaridad y en la etapa preprimaria se da la formación de los niños y niñas, pero sin olvidar que los padres son un factor importante en base del desarrollo afectivo de los niños y niñas en esta edad cronológica en la que por primera vez asisten a la comunidad educativa creando un momento de aventuras y experiencias que marcaran su vida. Psicológicamente, cuando los niños y niñas asisten con bastante regularidad a la escuela su proceso enseñanza aprendizaje será más significativo y constructivista.

En el diagnóstico se pudo observar que la población escolar es demasiada en relación con la cantidad de docentes con los que cuenta dicho centro escolar, provocando de esta manera que las aulas se encuentren sobrepobladas dificultando de esta manera la labor docente. En la escuela se atienden las etapas 4, 5, y 6, se trata de distribuir equitativamente pero no se puede debido a que la etapa de 6 años es atendida por una sola docente que atiende a 70 alumnos al mismo tiempo.

Esta situación es alarmante por lo que se buscaron las estrategias necesarias para atender a todos los estudiantes y lograr las competencias sobre un aprendizaje constructivista.

Entre las demandas destacan: las escuelas dignas y equipadas, calidad en la educación, mejores ambientes escolares, una relación libre e independiente con el mundo natural y social que rodea al niño y a la niña, propiciar la autorregulación de la motivación, las emociones y la voluntad y estimular los diversos procesos psíquicos como: el pensamiento, la memoria, la imaginación, el lenguaje, la percepción y la motricidad, facilitar actividades que promuevan la estimulación sensorial.

Las demandas muestran el compromiso que como docentes se tiene ante la comunidad, pero en la realidad que se vive dentro de la escuela es difícil poder cumplir con esas demandas, debido a los problemas en relación a la enseñanza aprendizaje debido a la cantidad de niños que están en una misma aula a cargo de un solo docente. Si bien es bueno que se atienda a la diversidad y a la inclusión, esto debe hacerse responsablemente y reconociendo las limitaciones que tiene un único ser humano, el maestro, por más voluntad y capacitación que tenga de atender las necesidades personalizadas de más de 30 niños, que la mayoría de las veces ni siquiera tienen un espacio físico adecuado que los contenga cómodamente ya que faltan sillas, mesas de trabajo y material didáctico. Para el maestro es un desgaste físico y mental enorme, atender a tantos niños, corregir sus tareas, mantener un clima adecuado, poner límites, ser escuchado, y para los alumnos es muy difícil escuchar en un aula ruidosa, poder intervenir, concentrarse en sus tareas, sentirse parte de un grupo, pero a su vez reconocido en forma individual.

Las maestras se quejan constantemente de lo difícil que es que los estudiantes los escuchen y estén suficientemente atentos en el aula. el problema es importante puesto que la falta de atención es uno de los principales desencadenantes de los retrasos en el aprendizaje y, en consecuencia, del fracaso escolar.

Para la realización de este proyecto fue necesario unir fuerzas, tanto la directora, el personal docente, padres de familia, así como, involucrar al MINEDUC, a la

Municipalidad, solicitar ayuda a psicólogos o a alguna ONG; para poder minorizar el impacto negativo que se recibe en la atención de grupos de alumnos demasiado grandes. Lo que se procuró con este proyecto fue lograr a través de juegos lúdicos que se pueda trabajar con todos los alumnos sin que se pierda el interés de los niños, que se lograra su participación activa y ellos se sintieran motivados al realizar sus actividades dentro y fuera del salón de clases.

Se utilizó la técnica del DAFO en la que se encontró que en la escuela existen debilidades como: la ausencia de docentes, espacios inadecuados, el desinterés de algunas docentes, el mínimo aporte del MINEDUC, también existen las amenazas de la ausencia de valores, la inadecuada conducta social, el desinterés de los padres de familia. Ante todas estas dificultades se cuenta con la oportunidad de capacitaciones, con el apoyo de la alcaldía municipal para el financiamiento y apoyo en la realización de este proyecto de Mejoramiento Educativo.

Para poder decidir el proyecto se realizó la técnica MINIMAX, donde se encontraron las vinculaciones estratégicas que dirigieron a la siguiente línea de acción estratégica. "Implementación de material didáctico-pedagógico para la realización de juegos lúdicos trabajados en equipo con los niños de la Escuela Oficial de Párvulos para lograr la participación de todos y contrarrestar el problema de déficit de atención por sobrepoblación". Determinando de esta manera que el PME a realizar será "Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase".

3.3 Concepto del PME

Falta de atención por sobrepoblación

3.4 Objetivos

3.1.1 General

Promover una guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos de la etapa 5 sección A, al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación en la Escuela de Párvulos del municipio de San José Acatempa del departamento de Jutiapa.

3.1.2 Específicos

- A. Elaborar una guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor " para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
- B. Implementar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
- C. Evaluar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.

3.5 Justificación

El derecho a la educación en Guatemala es reconocido en la Constitución Política de la República y el Estado asume la responsabilidad de garantizar una educación con pertinencia cultural para todas y todos los habitantes del país conforme a los acuerdos de paz de 1996. La niñez en Guatemala merece una educación de calidad, competitiva e integral, por ello, el PME responde a la necesidad de integrar a todos los niños de las aulas superpobladas en las actividades lúdicas que se realicen minimizando de esta manera el déficit de atención.

La línea de acción elegida para este proyecto permitió decidir en la elaboración de una guía didáctica, con la orientación para utilizar distintos juegos lúdicos encaminados para el trabajo grupal con la que se logró la atención de todos los niños y niñas al momento de impartir clase y de esta manera se minimizó la falta de atención provocado por la sobrepoblación; mejorando de esta manera el proceso enseñanza aprendizaje. Ofreciéndole a los alumnos un futuro prometedor al ser promovidos para el nivel primario.

En las investigaciones realizadas se pudo determinar que al utilizar el juego como herramienta pedagógica es determinante ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños. Esto responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal en la que se le proporciona al estudiante experiencias positivas que afiancen su confianza, que despierten su curiosidad y favorezcan la exploración e investigación hacia la construcción de su propio pensamiento.

El propósito fundamental de este proyecto concluyó en que el docente puede tener un buen desempeño en el aula de acuerdo a la motivación intrínseca provocada por la vocación, valoración de su trabajo, gusto por el mismo. Además, interviene la motivación extrínseca como actualizaciones docentes, y la valoración de su trabajo, al enfrentarse con grupos de estudiantes muy grandes y difíciles de atender.

Se debe tomar en cuenta que lo lúdico, debe ser una metodología en la que la intervención del docente en el juego ha de ser absolutamente discreta y todas las actividades a realizar deben ser debidamente planificadas porque no se trata solo

de jugar, si no de crear las condiciones necesarias que estimulen y enriquezcan el juego. Se trata de organizar los espacios, reservar el tiempo, ofrecer materiales lúdicos, como metodología y estrategia de aprendizaje, activando la motivación de los niños, su emoción; basándonos en lo que nos dice la neurociencia; sin emoción no hay aprendizaje.

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

Debido al estado de CALAMIDAD en que se declaró Guatemala por la pandemia del coronavirus (covid-19) con el cual se cierra el acceso a las escuelas, los niños son resguardados en sus hogares para evitar el contagio y resguardar sus vidas. Interviniendo de esta manera en el proceso de enseñanza aprendizaje se implementó la realización de las últimas dos actividades que faltaban para dar por finalizado el Proyecto De Mejoramiento Educativo.

Esto provocó que como docentes PADEP, se tuvo que recurrir a estrategias tecnológicas con plataformas virtuales, como el uso del WhatsApp, en el que se organizaron grupos con los que se pudo estar compartiendo información por medio de textos, imágenes, audios o videos que evidenciaron que los alumnos seguían en su proceso de aprendizaje, y así se logró sacar adelante el PME que se había iniciado, dejando atrás cualquier limitante que pudiese impedir el proceso.

Se presentan las fotografías y los links de los videos que son la evidencia del producto de que si se continuó trabajando sin importar la emergencia del COVID-19, valorando como primordial la educación de los alumnos de la etapa de 6 años de la Escuela oficial De Párvulos San José Acatempa

3.7 Plan de actividades

No.	DURACIÓN	ACTIVIDAD	SUB TAREAS
1	4 semanas	FASE I INICIO Solicitar autorización para ejecutar el proyecto	• Redacción de solicitud del proyecto. • Programación de cita con las autoridades educativas. • Entrega de solicitud para ejecución del proyecto al Coordinador Técnico Administrativo. • Seguimiento a la solicitud de autorización • Explicación del proyecto al personal del centro educativo. • Gestión de financiamiento. • . Entrega de solicitud a actores potenciales.
2	6 semanas	FASE II PLANIFICACIÓN Esquematización de actividades a realizar durante la ejecución del PME	• Redacción de plan de actividades • Investigación sobre la importancia de los juegos lúdicos y su impacto en el rendimiento escolar, • Elaboración de la guía de actividades lúdicas para disminuir el déficit de atención por sobrepoblación. • Elaboración de las técnicas de recolección de datos. • Redacción del plan de sostenibilidad
3	10 semanas	FASE III EJECUCIÓN Ejecutar plan de actividades del PME.	• Elaboración del material didáctico a utilizar en la ejecución del proyecto. • Orientación de la manera de aplicar los juegos lúdicos para obtener las competencias deseadas. • Puesta en práctica de la guía de actividades lúdicas con los alumnos de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa. • Implementación de nuevas prácticas docentes.

4	1 vez a la semana	FASE IV MONITOREO Supervisar periódicamente las actividades de la guía para disminuir el déficit de atención por sobrepoblación.	• Verificar continuamente la participación de todos los niños en las actividades programadas. • Revisión del avance en la implementación de las guías. • Confrontación del avance del PME con la asistencia de los alumnos.
5	2 semanas	FASE V FINALIZACIÓN Y EVALUACIÓN Terminación y apreciación del PME	• Listas de cotejo con registro del avance PME • Apreciación de registro de avance y rendimiento escolar. • Valoración de la participación del padre de familia en las actividades dentro del aula
6	2 semanas	FASE VI CIERRE DEL PROYECTO Culminación del PME y balance de los beneficios obtenidos en el combate del problema de aprendizaje por sobrepoblación.	• Proporcionar el registro de avances del PME a las autoridades competentes. • Verificación de los avances obtenidos tras la ejecución del PME.

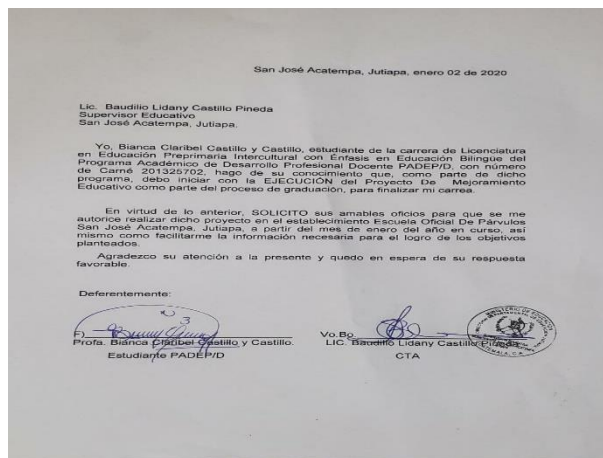
3.7.1 Fases del proyecto

A. Fase de inicio

Se inició con la solicitud de autorización para ejecutar el proyecto, redactando la solicitud del proyecto que va dirigida al Coordinador Técnico Administrativo del municipio de San José Acatempa; se programa la cita para realizar la entrega de la solicitud y se le explica la importancia del proyecto para la Escuela Oficial de Párvulos de la comunidad, luego se le da el seguimiento requerido para que sea autorizada.

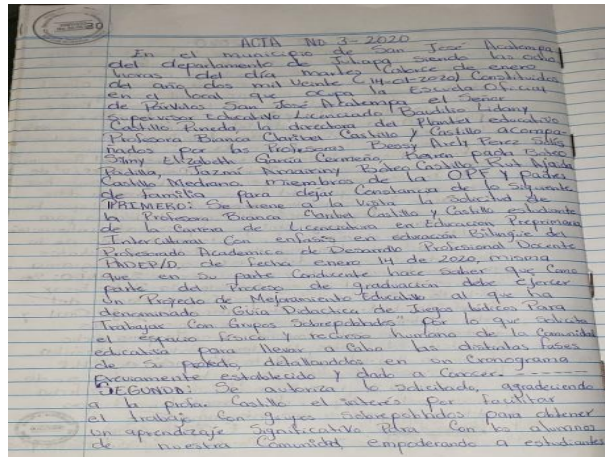
El día jueves 2 de enero del año 2020, se dirigió una solicitud al Supervisor Educativo del municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa, con la finalidad de obtener la autorización para la ejecución de Proyecto de Mejoramiento Educativo en la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, con los niños de la etapa de 6 años en el nivel preprimario que fue donde se detectó el fenómeno de sobrepoblación según los indicadores educativos indicados en el diagnóstico.

Fotografía 3 Solicitud para ejecución del PME



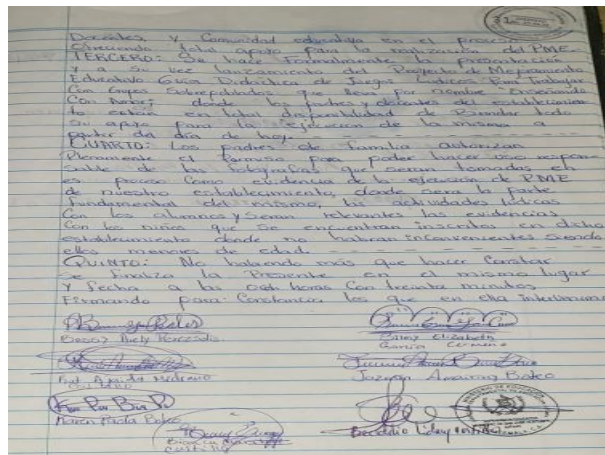
Fuente: Propia

Fotografía 4 Acta de autorización, presentación y lanzamiento del PME



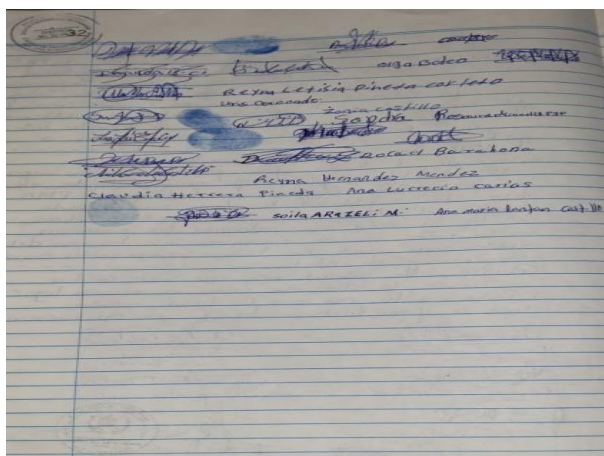
Fuente: Propia

Fotografía 5 Seguimiento de acta de autorización, presentación y lanzamiento del PME



Fuente: Propia

Fotografía 6 Finalización de acta de autorización, presentación y lanzamiento del PME



Fuente: Propia

El día lunes 6 de enero se procedió a llevar las solicitudes a los actores potenciales para recibir el apoyo necesario para la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Fotografía 7 Entrega de solicitud a Psicóloga de la Escuela de Educación Especial



Fuente: Propia

Fotografía 8 Entrega de solicitud al Alcalde de San José Acatempa, Jutiapa



Fuente: Propia

B. Fase de planificación

En la fase de planificación se realizó la esquematización de las actividades a realizar durante la ejecución del PME. En la semana comprendida en las fechas del 1 al 6 de diciembre del año 2019 se elaboraron los instrumentos de monitoreo y evaluación necesarios para constatar la funcionalidad del Proyecto de Mejoramiento Educativo, a través de los cuales se obtuvieron los datos precisos con los que se evidenció el logro de los objetivos planteados. También se redactó el plan de sostenibilidad para tener una idea clara de la manera en que se utilizaron los recursos para cada actividad y su impacto en la sociedad.

Fotografía 9 Lista de Cotejo

ESCUELA OFICIAL DE PÁRVULOS DE SAN JOSÉ ACATEMPA
Lista de cotejo de los aprendizajes basada en los propósitos del PME
LISTA DE COTEJO

Indicadores	Etapa		
	Siempre	Casi siempre	A veces
Regula sus emociones			
Trabaja en colaboración			
Resuelve conflictos mediante el diálogo			
Respeto las reglas de convivencia en el aula			
Respeto las reglas de convivencia en la escuela			
Respeto las reglas de convivencia fuera del aula			
Actúa con iniciativa y autonomía			
Tiene buena disposición para aprender			
Muestra confianza para expresarse, distinguir y convivir en su lengua materna			
Muestra responsabilidad en su capacidad de escucha			
Participa activamente en el juego propuesto			
Comprende las instrucciones y reglas del juego			
Cumple con las normas establecidas para llevarlo a cabo			
Generaliza contenidos trabajados previamente			
Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo			
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego			

Fuente: Propia

C. Fase de ejecución

La fase de ejecución es aquella en la que se procede a poner en práctica el plan de actividades desarrollado para el PME. Se inicia con la elaboración del material didáctico a utilizar en la ejecución del proyecto, como también con la presentación y lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo se brinda orientación a los docentes en la manera de aplicar los juegos lúdicos para obtener las competencias deseadas. Se pone en práctica la guía de actividades lúdicas con los alumnos de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, implementando nuevas prácticas docentes.

Fotografía 10 Entrega de la Guía al Supervisor Educativo



Fuente: Propia

Fotografía 11 Escuela Oficial De Párvulos donde se realizará el PME



Fuente: Elaboración propia

Fotografía 12 Entrada a la Escuela Oficial De Párvulos donde se realizará el PME



Fuente: Propia

Fotografía 13 Instalaciones de la Escuela Oficial De Párvulos de San José Acatempa



Fuente: Propia

Foto 14 Padres de familia en la presentación y lanzamiento del PME



Fuente: Propia

Foto 15 Padres de familia en la finalización de presentación y lanzamiento del PME



Fuente: Propia

Foto 16 Portada de Guía didáctica



Fuente: Propia

Actividades:

El día miércoles 22 de enero de 2020. Se realizó con los niños el juego lúdico ratón, ratón pirulero en el que un grupo de niños se colocaron en pareja formando una casita y el resto eran ratoncitos que andaban corriendo por el campo, la maestra iba cantando ratón, ratón pirulero, cada cual, cada cual atiende su casa y el que no la atiende, pagará una prenda, y cuando termina de cantar, los ratoncitos corrían a las casitas; pero solo un niño podía entrar, el ratoncito que se quedaba sin casita tenía que hacer penitencia. Esta actividad permitió que los niños salieran del aula y socializaran con todo el grupo participando en el juego.

Fotografía 17 Niños jugando ratón, ratón pirulero



Fuente: Propia

Fotografía 18 Niños jugando ratón, ratón pirulero



Fuente: Propia

Fotografía 19 Niños jugando ratón, ratón pirulero



Fuente: Propia

El día miércoles 29 de enero de 2020 se realizó con los niños la actividad que se llama La Hora de Dormir; en el momento en que los niños se sentían cansados y no querían trabajar; se les pidió que se colocan en reposo, teniendo que simular que están dormidos, se les pide estar en silencio, comenzando a realizar el ejercicio de respiración que consistió en inspirar y expirar lentamente siguiendo las indicaciones de la profesora y al ritmo de música relajante, logrando que descansaran, se relajaran y retomaran energías. Por último, los niños se despiertan y estiran todos los músculos nuevamente.

Fotografía 20 Momento en que los niños se prepararon para realizar reposo con un fondo musical suave



Fuente: Propia

Fotografía 21 Momento en que los niños se prepararon para realizar reposo con un fondo musical suave



Fuente: Propia

Fotografía 22 Momento en que los niños se están estirando después de descansar



Fuente: Elaboración propia

El día miércoles 5 de mayo de 2020, se realizó la actividad Los Objetos que faltan, en la que se escondieron una serie de objetos por toda la clase, a continuación se colocó un cartel con imágenes de los objetos que estaban escondidos. Los niños tenían que encontrarlos en un tiempo limitado por grupos de 3 o 4 niños. Con esta actividad se logró estimular el trabajo en equipo, fomentando el respeto y la tolerancia.

Fotografía 23 Niños jugando Los Objetos que faltan



Fuente: Propia

Fotografía 24 Grupo de niñas poniéndose de acuerdo donde harán la búsqueda de Los Objetos que faltan

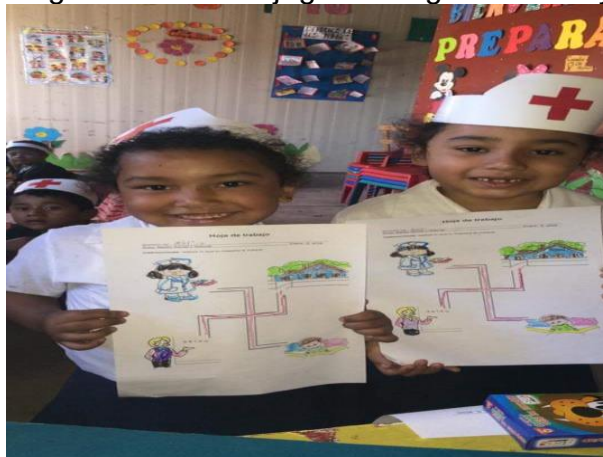


Fuente: Propia

El día miércoles 12 de febrero de 2020, se implementó el juego Alguen Como Yo, esta dinámica se les pidió a los alumnos que llevaran al salón de clases algún, objeto, disfraz o juguete de lo que más les gusta. Se les dejó unos minutos para que cada niños cuenten qué es lo que llevaron y la razón por la que les gusta tanto. Después de que todos participan deben buscar compañeros que tengan los mismos gustos o parecidos.

Esto se realizó para que hablaran con cuantos más compañeros pudieran. Después de este tiempo en grupo contaron a sus demás compañeros cuáles son las cosas en las que se parecían; algunos niños por su timidez no se atrevían a hablar en público y de manera amena se le hicieron preguntas para fueran tomando confianza de hablar frente a los demás. Se logró favorecer la integración de los miembros del grupo, promover un ambiente en el que se conocieron más a fondo y conocieron a sus compañeros con gustos parecidos a los propios.

Fotografía 25 Niñas jugando Alguien como yo



Fuente: Propia

Fotografía 26 Niños jugando Alguien como yo



Fuente: Propia

Fotografía 27 Niños jugando Alguien como yo



Fuente: Propia

El día miércoles 26 de febrero de 2020, los niños y las niñas se divertieron con el juego simón dice, de inicio la docente dando las instrucciones y empezó a jugar con ellos dió ordenes al grupo como: golpeen sus pies contra el piso, muevan sus manos, salten como conejo..., se escogió a un niño y cada vez que decía simon dice, los demás niños seguían instrucciones y el turno iba variando para que hubiera mayor participación. Si el niño no decía Simón dice, los niños no tenían que hacer nada y el que se equivocaba se le proponía hacer una actividad distinta. Este juego permitió que el niño siguiera instrucciones y estén mas callados esperando lo que les pedirían, sin sentirse presionados, creando un ambiente de disciplina dentro del aula.

Fotografía 28 Niños esperando instrucciones de Simón



Fuente: Propia

Fotografía 29 Niños en busca de los objetos que Simón ha pedido



Fuente: Propia

El día miércoles 4 de marzo se realizó la actividad Leones Durmiendo. Esta actividad se realizó para fomentar a los niños a que trataran de despertar a los leones, utilizando su imaginación para obligar a sus compañero dormidos a despertarse, el niño que intentaba despertar a los leones tenía que caminar entre ellos sin tocarlos y debe intentar convencerlos a que abran los ojos. Los niños que hacían de leones dormidos hacían hasta lo imposible por no abrir los ojos y si lograban engañarlos para que abrieran los ojos por cualquier razón perdían.

Esta actividad permitió a los niños mantenerse concentrados para no perder.

Figura 30 Niños preparándose para ser los Leones Durmiendo



Fuente: Propia

Fotografía 31 Niños planeando la manera de despertar a los leones.



Fuente: Propia

El día lunes 9 de marzo, los niños recortaron y elaboraron su propio juego de memoria, estuvieron tan entretenidos y no se dieron cuenta de que pasara el tiempo, que estaban desarrollando su motricidad fina y que estaban adquiriendo nuevos aprendizajes. Para este juego los niños colocaron todas las figuras que recortaron con las imágenes hacia abajo y las revolvieron, se sentaron alrededor de ellas y uno por uno tiene la oportunidad de levantar dos cartas, si son par sigue volteando las demás, pero si no se parecen le toca el turno al niño siguiente. Se logró un 97% la finalidad de este juego porque estimuló la retención de la memoria de los niños cuando trataban de recordar donde vieron la pareja de cada carta.

Fotografía 32 Estudiantes elaborando sus propias memorias



Fuente: Propia

Figura 33 Niños disfrutando el juego de memoria



Fuente: Propia

El día viernes 13 de marzo de 2020, se realizó en la escuela una actividad llamada el Día de la Familia, donde se contó con la colaboración de madres de familia que llegaron a narrar las profesiones que practican y la importancia de cada una de ellas, los niños se admiraron de lo que pueden llegar a ser cuando grandes y se sintieron felices porque sus mamás estaban compartiendo un día de clases con ellos. Esta actividad logró levantar el autoestima de los niños y se dieron cuenta de lo importante que es la familia, así mismo las madres disfrutaron este día y entre ellas pudieron compartir un momento especial.

Fotografía 34 Madres narrando sobre sus profesiones



Fuente: Propia

Fotografía 35 Madres compartiendo un día agradable con sus hijos

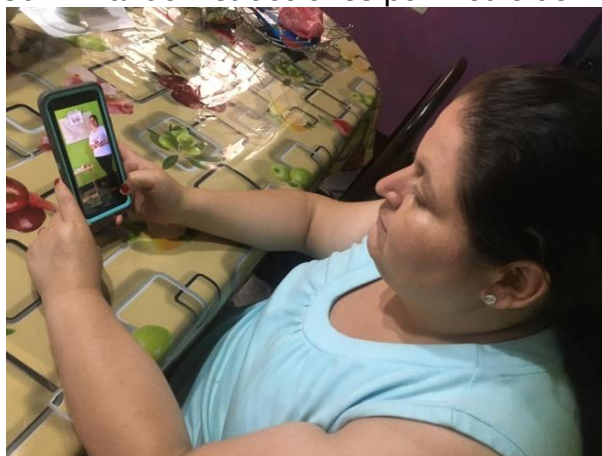


Fuente: Propia

ACTIVIDADES DURANTE EL DISTANCIAMIENTO

El día miércoles 25 de marzo envié instrucciones a las madres de familia de la manera que se estarían realizando las actividades restantes desde el hogar, Memorias, Rompecabezas y Juego el robot de piedra que permite que el alumno pueda vivenciar con su cuerpo como un solo bloque

Fotografía 36 Enviando instrucciones por medio de Whatsapp

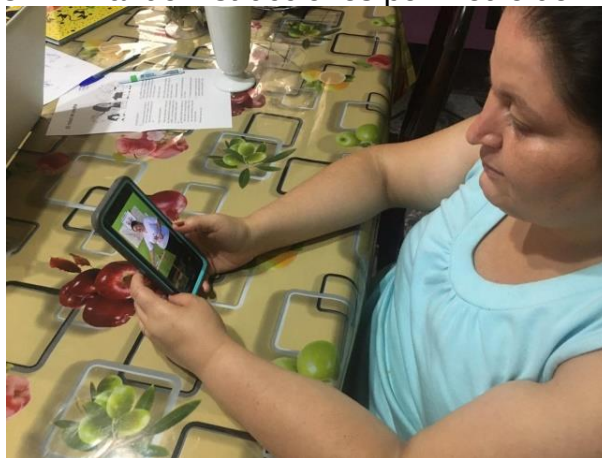


Fuente: Propia

https://drive.google.com/file/d/1OZuT56sW7-5SBnH5RQYLRCfug7_P-J8m/view?usp=drivesdk

A continuación, se describe el link de la clase magistral elevada al canal oficial del PADEP/D en la plataforma de You Tube.
https://youtu.be/vp_PHPPrfHQ

Fotografía 37 Enviando instrucciones por medio de Whatsapp



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1OeiR8SwCXekL8KWUOgrZW5Gk54fp4tOt/view?usp=drivesdk>

Fotografía 38 Recibiendo evidencia de las actividades realizadas en casa



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1OPAUUBUoJnRI5zqCMcA2bvJSsYBe2b4s/view?usp=drivesdk>

Fotografía 39 Recibiendo evidencia de las actividades realizadas en casa



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1O9UJl8C7ukxMqYGhk5uj9WWjEIYK69lb/view?usp=drivesdk>

Fotografía 40 Actividad en casa realizando rompecabezas



Fuente: Propia

https://drive.google.com/file/d/1OXCf_t7GjY59GhQyt-N0iqV2pWPvUYm/view?usp=drivesd

Fotografía 41 Actividad en casa realizando rompecabezas



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1OPAuUBUoJnRI5zgCMcA2bvJSsYBe2b4s/view?usp=drivesdk>

Fotografía 42 Segunda actividad en casa recortando el material para el juego de memoria



Fuente: Propia

Fotografía 43 Actividad en casa el juego de memoria de profesiones y oficios



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1OGFsHMrRO7-UDyq3Sv07Ek9u0uyAHz0/view?usp=drivesdk>

Fotografía 44 Juego de memoria



Fuente: Propia

Fotografía 45 Tercera actividad en casa el robot de piedra



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1NwUxv86O8i9CYj10aDRAYm5QXrQOznmP/view?usp=drivesdk>

Fotografía 46 Tercera actividad en casa el robot de piedra



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1O9UJI8C7ukxMgYGhk5uj9WWjEIYK69Ib/view?usp=drivesdk>

Fotografía 47 Tercera actividad en casa el robot de piedra



Fuente: Propia

<https://drive.google.com/file/d/1O3zWNc4bEz80ycF3zE3fFdfcbWvYImg8/view?usp=drivesdk>

D. Fase de monitoreo

El monitoreo se realizó en cada actividad para verificar que todas las actividades fueran realizadas acorde a como estaban planificadas en el cronograma y que se contara con los recursos necesarios para la realización de cada una de ellas, además de contar con todos los participantes que se había previsto. Esta fase se realizó de forma paralela a la ejecución donde se pudo comprobar y constatar que las actividades se realizaron surgieron con toda normalidad, sin problemas ni imprevistos para ejecutar las acciones planificadas con anterioridad.

Fotografía 48 Esquema de monitoreo

3.7 Monitoreo y evaluación del proyecto							
A. Plan o enunciado de monitoreo del proyecto							
Esquema De Monitoreo Del PME							
Establecimiento: Escuela Oficial de Niños, municipio de San José Acatempa, departamento de Guatemala							
Nombre Del Proyecto: Guía didáctica de juegos lúdicos para trabajar con grupos sobreprotegidos.							
No	Indicador	Línea Base	Actividad (organizadas según fases)	Efecto (Resultados)	Impacto (Cambios en el entorno)	Instrumentos De Monitoreo Y Evaluación	Responsable
1	Disminuir el déficit de atención que provoca problemas de aprendizaje debido a la sobreprotección de las aulas	Estudiantes que deliberadamente por encontrarse en un espacio reducido se someten a la sobreprotección de las aulas	Elaboración de la guía Ayudados en Acción Implementación del Juego Rulón, Rulón Pasa para trabajar grupalmente los oficios	El 95% de los estudiantes muestran interés por participar	Cambio de conducta, al jugar realizan actividades de aprendizaje en equipo los estudiantes se sienten en confianza	Observación Lista de cotejo	Bianca Claribel Castillo y 22/01/2020
2	Mejorar el rendimiento escolar logrando la participación de todos los alumnos	Los estudiantes tienden a realizar peticiones dentro del salón impidiendo que la clase sea amena	La hora de dormir para promover relajamiento Los objetos que fallan, actividad que promueve la búsqueda de objetos para estimular la participación de los niños	El 90% de los estudiantes se relajan y disfrutan el descanso El 100% de los estudiantes participan y se sienten incorporados en una aventura	Genera confianza y seguridad El trabajo colaborativo disminuye el déficit de atención	Observación Lista de cotejo Registro anecdótico	Bianca Claribel Castillo y 29/01/2020 05/02/2020
3	Expresar mayor interés y atención a las clases	Los estudiantes estaban acostumbrados a interrumpir constantemente al profesor y a levantarse constantemente	Juego: ¿Quién como yo, donde el alumno conoce a más niños con sus compañeros y respeta sus gustos	El 97% de los estudiantes conoce más a sus compañeros y respeta sus opiniones	Comprende y analiza las situaciones dentro del aula y promueve el respeto	Lista de cotejo Registro Anecdótico Fotografías	Bianca Claribel Castillo y 12/02/2020 19/02/2020

Fuente: Propia

Fotografía 49 continuación del Esquema de Monitoreo

4	Mejorar la atención que el alumno presta a la clase a la hora de realizar un juego.	Los estudiantes no siguen instrucciones y hacen lo que quieren.	Juego Simón dice, ayuda a los niños a seguir instrucciones. Juego Leones durmiendo, ayuda a los niños a mantener la atención en clase.	El 100% de los niños espera ansiosamente la hora del juego y está atento a las instrucciones.	Participa en todas las actividades propuestas con confianza.	Observación Lista de cotejo Registro Anecdótico	Bianca Castillo y Claribel y	26/03/2020 94/03/2020
5	Mostrar mayor interés en las clases desarrollando destrezas y habilidades.	Los estudiantes no le ponen interés a la clase porque no tienen material para trabajar.	Juego memorias de Juego de rompecabezas	El 95% de alumnos desarrolla destrezas de concentración e imaginación.	Vence retos y su autoestima se ve elevada.	Observación Lista de cotejo	Bianca Castillo y Claribel y	11/03/2020 25/03/2020
6	Involucrar a los padres de familia en el proceso educativo.	Muchos niños son agresivos por estar en grupos demasiado grandes y por qué no reciben atención en el hogar.	Juego el día de la familia	El 100% de niños expresan sus emociones al ver a sus padres jugar con ellos.	El padre de familia se compromete con educación integral de sus hijos siendo ejemplo del proceso.	Lista de cotejo Registro Anecdótico Observación fotografías	Bianca Castillo y Claribel y	18/03/2020 30/03/2020
7	Desarrollar actividades físicas novedosas que involucren vivencias con el cuerpo.	Muchos niños no reconocen las partes del cuerpo y algunos prefieren no realizar actividades físicas que desarrollen sus destrezas de aprendizaje.	Juego el robot de piedra que permite que el alumno pueda vivenciar con su cuerpo como un solo bloque	El 98% de alumnos disfrutaron realizando esta actividad respondiendo a las educciones presentadas	El alumno disfruta de su autonomía y construye un aprendizaje significativo	Observación Fotografías	Bianca Castillo y Claribel y	30/03/2020

Fuente: Propia

E. Fase de evaluación

En la fase de evaluación se analizaron los resultados obtenidos de las listas de cotejo aplicadas en las actividades del PME, con el registro del avance del mismo; se apreciaron los registros obtenidos con el rendimiento escolar esperado. Se valoró la participación del padre de familia las actividades dentro del aula para estimular la atención de los niños en el proceso educativo.

La fase de evaluación es muy importante porque nos permite supervisar periódicamente las actividades de la guía de actividades lúdicas para disminuir el déficit de atención por sobrepoblación. En esta fase se verifica continuamente la participación de todos los niños en las actividades programadas, se revisa el avance en la implementación de la guía y se confronta en avance del PME con la asistencia de los alumnos.

La evaluación se realizó en cada actividad desde el inicio de la ejecución comprobando si se logran las metas propuestas, es la herramienta de acompañamiento del docente donde pudo ir recolectando la información necesaria para poder determinar que sí funcionó el PME, logrando que los alumnos y padres

de familia se involucraran, cambiando el paradigma tradicional y cumpliendo con las competencias del CNB.

Para ir recabando la información se utilizó la técnica de la observación, siendo el docente un facilitador del proceso en la actividad, se toma evidencia de los logros que van obteniendo los alumnos, también se utilizó una lista de cotejo en la que se enmarcan las características de los indicadores de logro que se pretenden alcanzar; una última herramienta es el registro anecdótico donde se van recogiendo datos importantes para entender el comportamiento de cada alumno.

Fotografía 50 Esquema de Evaluación

B. Plan o enunciado de evaluación del proyecto

Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos, municipio de San José Asatempa, departamento de Jalapa. Nombre del Proyecto: Guía didáctica de juegos lúdicos para trabajar con grupos heterogéneos.								
No.	Metas	Línea Base	Actividad	Efecto (Resultados)	Impacto (Cambios en el entorno): Alumnos, docentes y participativos	Instrumentos para la evaluación	Responsable	Fecha
1	El 90% de los alumnos participa en las actividades lúdicas.	La mayoría de alumnos pierden la atención y no trabajan en clase.	Revisión de los instrumentos de recolección de datos.	Se logró la participación del 90% de los alumnos.		Observación Lista de cotejo	Bianca Claribel Castillo y Castillo	
2	Los estudiantes demuestran respeto y colaboración durante las actividades.	Los estudiantes no siguen instrucciones y se burlan de lo que dicen otros compañeros.	Análisis de las listas de cotejo y el registro anecdótico.	El 80% de los estudiantes comprendieron la importancia del respeto y la colaboración entre compañeros.	Se crea un ambiente agradable y motivacional al reforzar el uso de valores en las actividades.	Registro anecdótico	Bianca Claribel Castillo y Castillo	
3	Los estudiantes seguirán concuerdan y destrezas psicomotrices a través del juego.	Los estudiantes prefieren estar haciendo muecas y no realizar actividades físicas.	Observación de la participación de todos los alumnos en las actividades lúdicas.	El 80% de los estudiantes disfrutó del juego lúdico y desarrolló sus destrezas con autonomía.	Los alumnos demuestran más seguridad al realizar actividades físicas.		Bianca Claribel Castillo y Castillo	
4	Los estudiantes aprenderán la disciplina y el respeto durante la realización de actividades logrando un cambio de conducta.	Estudiantes se oponen en realizar actividades estando al tanto de lo que se debe hacer.	Observación del comportamiento de los alumnos al realizar los juegos lúdicos.	Se observa que el 90% de los estudiantes demostró un cambio de conducta al participar en los juegos lúdicos.	Los alumnos respetan a sus compañeros y esperan su turno al realizar las actividades sin ser forzados.		Bianca Claribel Castillo y Castillo	
5	Se logra un aprendizaje significativo en los alumnos.	Alumnos no prestan atención a las tareas desarrolladas en clase.	Análisis y comparación de listas de cotejo y registro anecdótico.	Se logró que el 80% de los alumnos contribuyera a su propio aprendizaje y autonomía participando en las actividades lúdicas desarrollando el hábit de atención por autoobservación.	Los alumnos son capaces de compartir sus emociones y pensamientos, logrando la solución de problemas solitarios.		Bianca Claribel Castillo y Castillo	

La evaluación se realiza y revisa los días 17/04/2020 y 20/04/2020.

Fuente: Propia

F. Fase de cierre del proyecto

La fase de cierre del proyecto es la culminación del PME y en esta se nota el balance de los beneficios obtenidos en el combate contra el déficit de atención provocado por la sobrepoblación escolar. Para ello se debe proporcionar el registro de avances del PME a las autoridades competentes; evidenciando los avances obtenidos tras la ejecución del PME.

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Urbana Mixta de Párvulos, jornada matutina, que está ubicada en la cabecera municipal del Municipio de San José Acatempa, del departamento de Jutiapa.

La escuela es pequeña en relación a la población escolar que es atendida en ese centro educativo; en ella se atienden las etapas de 4, 5 y 6 años del nivel preprimario, cuenta con 5 docentes y cuatro aulas; una está dividida para atender a los alumnos de 4 años, secciones A y B. La escuela tiene un gobierno escolar muy bien organizado y la Corporación Municipal siempre está atenta a colaborar apoyando en las gestiones necesarias para la realización de proyectos que vengan a beneficiar a la población de San José Acatempa.

Dentro de las circunstancias del Contexto se encuentra que la población, culturalmente hablando es de descendencia húngara y se niega a reconocerse como Xinca. La comunidad adoptó la cultura ladina como propia, utilizando el idioma español como lengua materna. La economía de la comunidad está basada en la agricultura y algunos productores de café; también hay comerciantes, un grupo de pobladores que son PNC y un porcentaje no muy grande ha migrado a EEUU, buscando un futuro mejor en el que han dejado a sus hijos al cuidado de algún familiar.

Los padres de familia no están relacionados con el ambiente que viven sus hijos al estar en un aula pequeña y sobrepoblada, y los problemas de aprendizaje que esto les puede ocasionar, y a esto le podemos agregar que les dedican muy poco tiempo en casa. El entorno educativo seleccionado es el Área de Comunicación y Lenguaje, por la influencia que tiene para poder comunicarnos con los demás y poder socializar en armonía creando un ambiente escolar agradable para el aprendizaje, permitiendo que el estudiante pueda ser promovido al nivel primario, con la disponibilidad de adquirir su aprendizaje de forma constructiva.

El espacio donde reciben clases es demasiado reducido para atender grupos grandes y para que el docente pueda trabajar con amplitud y libertad u organizar

al grupo de diferentes maneras o tener la flexibilidad para movilizarlos de un espacio a otro; la evaluación de las actividades se hace pesada y cargada por la cantidad de estudiantes que conforman el grupo, máximo si el docente no conoce estrategias que podrían facilitarle dicha labor.

Estudiando la situación que se vive en la escuela seleccionada, se decide desarrollar un PME que pusiera en práctica la línea estratégica No. 2 de las propuestas en el Plan Estratégico 2016-2020: Modernización del Sistema Educativo. En la que aplicaremos un ambiente constructivista que pueda enfatizar las actividades lúdicas que fomenten la reflexión en la experiencia, apoyando la construcción colaborativa del aprendizaje mediante la socialización.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la tercera línea de acción: Implementación de estrategias lúdicas para trabajar grupalmente con los niños de la Escuela Oficial de Párvulos para lograr la participación de todos y contrarrestar el problema de aprendizaje por sobrepoblación. Se seleccionó como proyecto: la Implementación de una Guía didáctica de juegos lúdicos para trabajar con grupos sobrepoblados del nivel preprimario de la Escuela Oficial de Párvulos de la cabecera municipal de San José Acatempa, municipio de Jutiapa.

Para esto se investigó la metodología en la que se puede atender a grupos grandes de alumnos sin perder de vista las competencias que se pretende alcanzar y se pudo coincidir con lo que dice Yturralde (2015), donde afirma que la metodología lúdica es sumamente amplia, ya que a través de ella los niños aprenden de una manera fácil y divertida, sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje.

Porque es una metodología que permite expresión, comunicación, interacción, diversión y sentir diversas emociones que conducen al placer a través del entretenimiento, el juego y la diversión en el que se goza en un mundo rodeado de tantas emociones que hacen reír, gritar, considerándolo como una verdadera fuente de emociones que recaen en un aprendizaje significativo de las vivencias.

Las actividades desarrolladas que incluyeron la elaboración de material lúdico y desarrollo de destrezas, logrando que los estudiantes se motivaran y participaran activamente, logrando de esta manera su autonomía y confianza en sí mismos, obteniendo su aprendizaje a través de un juego; al final del primer bimestre se logró que un 97% de los niños participaron en las actividades, dominaran el auto control y lograran un aprendizaje significativo.

Al implementar la guía se pudo comprobar lo que decía Martínez (2008), donde afirmaba que el aprendizaje no debía ser considerado como una actividad tediosa ni aburrida, al contrario, plantea que es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Es impresionante ver los resultados de utilizar los juegos lúdicos para lograr el aprendizaje de los alumnos, llevándolos a un mundo de aprendizaje constructivo y al desarrollo de la imaginación, como dijo Varela (2010), al establecer que jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, haciendo que el alumno se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos.

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando, así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, propiciando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, contribuyendo al logro de la motivación.

Al finalizar la ejecución del proyecto se tuvo la satisfacción de obtener los resultados esperados, logrando que todos los niños disfrutaran trabajando en las actividades, logrando su atención, su participación, un aprendizaje significativo en el que cada niño va construyendo su propio aprendizaje, obteniendo orientación y disciplina sin necesidad de estar gritando o amenazándolos dejando atrás lo que

menciona Parsons (2006), cuando manifiesta que el docente que atiende un grupo con sobrepoblación se encuentra con problemas especiales.

Cuando los estudiantes, con mucha facilidad pierden el control de sí mismos y su capacidad para resolver los pequeños conflictos que se les presenta, así que, precisan la ayuda del maestro y se pierde la disciplina, promoviendo un déficit de atención que no permite el aprendizaje esperado.

Se puede decir que el juego lúdico es la herramienta ideal en el nivel preprimario para poder mantener un proceso educativo encaminado a la participación activa de todos los involucrados, porque parte de este logro es el apoyo de los padres de familia al participar en algunas actividades promoviendo que los niños se sientan seguros y apoyados en este proceso, logrando en un 98% el desarrollo integral en los niños de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa.

CONCLUSIONES

Se disminuyó los problemas de falta de atención por sobrepoblación a través del Proyecto de Mejoramiento Educativo que promovió una guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor " para motivar a los alumnos de la etapa 6 sección A de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, Jutiapa.

Se promovió el trabajo en equipo con la elaboración de la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor ", lo que disminuyeron los problemas de aprendizaje por sobrepoblación.

Se motivó el trabajo en equipo y se disminuyó la falta de atención por sobrepoblación con la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor ".

Se logró disminuir la falta de atención por sobrepoblación en un 97%, luego de evaluar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada " Enseñando Con Amor " para motivar a los alumnos al trabajo en equipo.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directores y docentes realizar Proyectos de Mejoramiento Educativo que promuevan la motivación de los alumnos del nivel preprimario para que los niños y niñas obtengan un mejor rendimiento escolar.

Es importante la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos denominada “ Enseñando Con Amor ”, para disminuir los problemas de aprendizaje en aulas sobrepobladas.

Es necesario motivar el trabajo en equipo para disminuir los problemas de aprendizaje por sobrepoblación con la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos denominada “ Enseñando Con Amor ”.

Para lograr disminuir el problema de falta de atención por sobrepoblación es necesario evaluar constantemente los resultados obtenidos en la aplicación de la guía didáctica de juegos lúdicos denominada “ Enseñando Con Amor” para identificar los alcances y logros del proceso educativo.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

Asesora: M.A. Jhoselin Bhetsaida López Sagastume

Aspectos generales

Docente/Estudiante: Bianca Claribel Castillo y Castillo

Título del PME: Ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase

Entorno Educativo: Etapa 6 del nivel preprimario

Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, Jutiapa.

Período de ejecución: 2021-2023

Actores involucrados: Los alumnos como centro del PME, directora, docentes, CTA, USAC, MINEDUC, padres de familia.

Justificación:

El propósito del presente plan es garantizar que los logros obtenidos en la ejecución del PME, en el entorno educativo y en el centro escolar; puedan ser perdurables, ejemplo de que la aplicación de estrategias lúdicas y planes, pueden brindar frutos, sobre todo, sostenibles que pueda servir como guía para realizar las actividades necesarias, que permitan cumplir con las expectativas propuestas durante la socialización y ejecución del plan del proyecto, todo esto para mejorar los estándares educativos de la escuela que es objeto de la aplicación de este proyecto.

Actividades de sostenibilidad:

Socializar el proyecto con el CTA. director y los docentes del centro educativo.

Actualización del cronograma de actividades del proyecto de mejoramiento educativo, incluyendo sugerencias del personal docente y CTA.

Gestionar la cooperación de diversas instituciones para que colaboren con materiales para la elaboración de instrumentos de material lúdico.

Programar actividades lúdicas encaminadas a trabajar con grupos de estudiantes sobrepoblados y minimizar el déficit de atención que esto presenta.

Calendarizar espacios para la realización de juegos lúdicos encaminados a lograr la participación activa de los alumnos y su aprendizaje significativo.

Realizar reuniones con padres de familia para analizar las dificultades encontradas durante el monitoreo y plantear alternativas de solución.

Programar horarios de aplicación del proyecto, para no caer en la rutina y perder las metas planteadas.

Aplicar acciones que permitan que el juego lúdico en aulas con sobrepoblación se realice de forma ordenada y motivadora.

Análisis constante de los resultados obtenidos en la implementación de la guía, para realizar las correcciones pertinentes y mejorar las estrategias utilizadas en su aplicación.

Responsables.

Director

Docentes

Padres de familia.

Instituciones involucradas.

Objetivos

Objetivo general.

Contribuir a la durabilidad del proyecto de mejoramiento educativo con la aplicación de una serie de actividades específicas que garanticen un aprendizaje significativo dentro de aulas con sobrepoblación, de la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa, departamento de Jutiapa.

Objetivos específicos.

Organizar al director, docentes y padres de familia de la Escuela Oficial de Párvulos de San José Acatempa, para que todos propicien un ambiente apto a la sostenibilidad del proyecto.

Concientizar a los docentes y padres de familia de la Escuela Oficial de Párvulos sobre la importancia de aplicar estrategias lúdicas para que los alumnos tengan un aprendizaje significativo y desarrollen su autonomía.

Asegurar el cumplimiento del presente plan y durabilidad del proyecto, aún, cuando el docente estudiante de la Licenciatura PADEP ya no se encuentre laborando en el centro educativo.

No.	Tipo de Sostenibilidad	Actividades	Justificación	Recomendaciones
01.	Sostenibilidad Institucional	Implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos para disminuir el déficit de atención en aulas con grupos sobrepoblados, con el apoyo incondicional de la Municipalidad y el MINEDUC	La realización de un proyecto de mejoramiento educativo contribuye a beneficiar a la población escolar que está siendo afectada por el fenómeno de la sobrepoblación dentro de las aulas, por esta razón es necesario crear una alianza con entidades institucionales que apoyen este tipo de proyectos.	Es importante evaluar constantemente la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos para detectar las deficiencias que se presenten y buscando nuevas estrategias para mejorarlas
02.	Sostenibilidad Financiera	Buscar fuentes alternas de financiamiento mediante la articulación y coordinación con otras iniciativas de la cooperación internacional, programas estatales etc.	Se pueden disminuir los riesgos, flexibilizando y adaptando la estrategia, a los cambios que llegarán y sobre todo, optimizando los recursos que existen. Por otro lado, es importante una mayor eficiencia y eficacia en la ejecución, para consolidar algunas de las principales actividades que se están implementando y que tengan el mayor impacto con respecto a los objetivos del Proyecto.	Es preciso realizar un análisis realista de la capacidad de ejecución de la organización y seleccionar entre todas las actividades previstas, cuales son realmente importantes, factibles y que tengan posibilidad de continuaren el post Proyecto.
03.	Sostenibilidad Ambiental	Para la elaboración de materiales lúdicos a utilizar se buscará la manera que sean reciclables para que no	La sostenibilidad ambiental significa la existencia de condiciones económicas,	Es importante satisfacer las necesidades de la actual generación, sin

		contaminen el medio ambiente y puedan ser utilizados por nuevas generaciones.	ecológicas, sociales y políticas que determinen su funcionamiento de forma armónica a lo largo del tiempo y del espacio.	sacrificar la capacidad de futuras generaciones, para satisfacer sus propias necesidades.
04.	Sostenibilidad Tecnológica	Uso de tecnología en la realización de algunas actividades lúdicas del proyecto, como grabadoras, teléfono, computadoras, entre otros, que puedan seguir siendo utilizadas después de su ejecución.	Para la ejecución del proyecto es necesario contar con cierto tipo de tecnología que pueda estar a nuestro alcance sin hacer mayores gastos.	Es importante dejar las clases tradicionalistas e implementar dentro del aula el uso adecuado de las TIC.
05.	Sostenibilidad Social y Cultural	Capacitar a los docentes e involucrar al padres de familia en la ejecución del proyecto para que todos tomen conciencia de lo importante de una educación constructivista basada en el juego lúdico como estrategia para atender a grupos sobrepoblados y disminuir el déficit de atención que esto promueve.	Cualquier estrategia de sostenibilidad de mediano y largo alcance tiene que apostar fuertemente por la formación del recurso humano, a todos los niveles y en todas sus facetas; sea a nivel del Proyecto (formación de los técnicos locales), como a nivel de los actores locales, este aspecto está contemplado en la estrategia de desarrollo comunitario.	Es necesario que en los procesos del PME desde su identificación, diseño e implementación se involucre a la población local como el actor principal, no solamente como beneficiarios, para lograr que dicho proyecto siga obteniendo logros y se siga mejorando.

Fuente: Propia

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

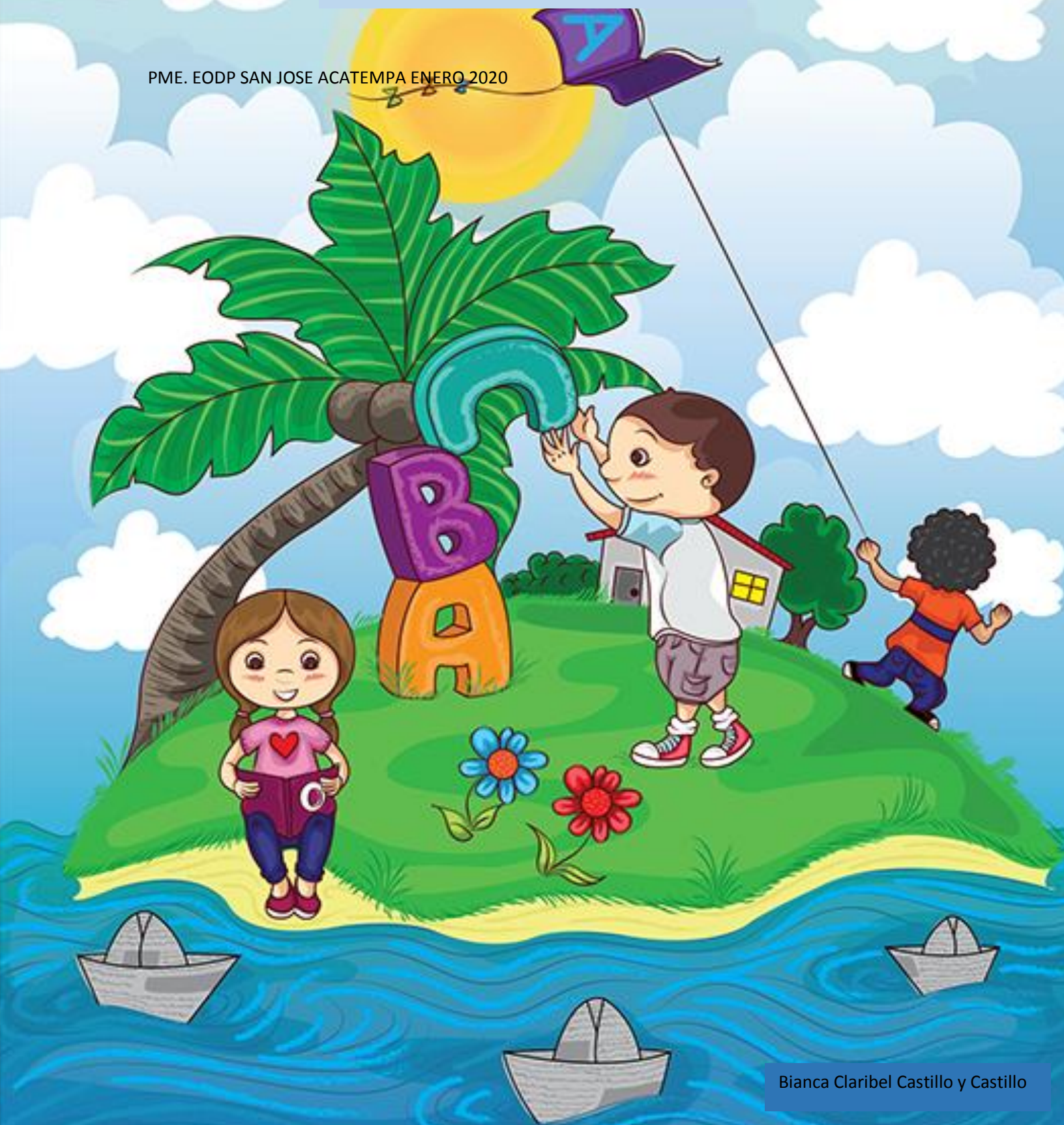
- Alcántara, P. de (1900). Teoría y práctica de la educación y la enseñanza. Madrid. Librería de Hernando y cia.
- Andrade, T. (1968). Diccionario profesional de Relaciones Públicas y comunicación y glosario de términos angloamericanos, Sao Paulo. p.28.
- Arenales C., Otto E. (2009). *Pautas Metodológicas para el proceso de la PPS*. Guatemala.
- Bonilla, C. (1996). *Una aproximación al concepto de lúdica*. En Revista Kinesis. No. 22 p. 22
- Coll, C. (1987). Psicología y Currícula. Barcelona Lala
- Consejo Nacional de Educación. Guatemala 2010. Políticas Educativas.
- Díaz, Héctor Ángel. *Epistemología Lúdica y Pedagogía*. En: CONGRESO DE LÚDICA Y PEDAGOGÍA SIGLO XXI. 2000: Cartagena.
- Echeverri, J. & Gómez, J. (2012). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMOCOMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Espinoza Vergara, M. (1987). Programación: Manual para trabajadores sociales. Argentina:Humanitas. Pág. 55
- Fernández Huerta, J. (1973). La didáctica: concepto y encuadramiento en la enciclopedia pedagógica. En A. Maillo (dir), Enciclopedia de didáctica aplicada. Madrid: Labor
- Fulleda, P. (1999.) *Conferencia en el Seminario Internacional "El juego y la Lúdica: alternativas de desarrollo para el siglo XXI"*, Medellín, Colombia.
- Gasparri E. (2015). *Elaboración del Plan de Sostenibilidad para el Proyecto*. Recuperado de https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011_Doc-PPT-011Sostenibilidad.pdf

- Hargreaves, A.; Goodson, I. (2006): «Educational change over time? The sustainability and non-sustainability of three decades of secondary school change and continuity», en *Educational Administration Quarterly* 42 (1).
- Kullock, D. (1993). *Gestión Urbana Participativa*. En: Panorama de la Situación Urbana en Argentina. FADU – UBA, Buenos Aires.
- Kullock, D., A. Cattenazzi y N. Pierro. 2001. *Nuevas corrientes de pensamiento en planificación urbana*. Buenos Aires, FADU-UBA.
- Kullock, D. y Nabel, P (2006). “Gestión Ambiental Metropolitana: aportes conceptuales y aproximaciones al caso de Buenos Aires”. En: Revista AREA de la FADU, Nº 12. Buenos Aires
- Ley de Dignificación y Catalogación del Magisterio. (1971, septiembre). Biblioteca Digital para la Administración Financiera. Dirección Técnica del Presupuesto. Pp 1-14. Recuperado de:
<http://transparenciaold.minfin.gob.gt/transparencia/BibliotecaDigital/Documentos%20Area%20Social/Lcatalo.pdf>
- Ley de Educación Nacional. Recopilación de Leyes. Biblioteca MINEDUC.
 Recuperado de:
<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacionales/Attachments/443/16.%20Ley%20de%20Educaci%C3%B3n.pdf>
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica, Recuperado de Escholarum. UAG. División de apoyo para el aprendizaje:
genesis.uag.mx/escholarum/vol11/lúdica.html
- Marx, C y Engels, F. (1974). Obras escogidas, en tres tomos. Editorial Progreso, Moscú
- Mijangos J. (2013). *Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo en el municipio de Guanagazapa, Escuintla*. Informe Final de Práctica Profesional Supervisada, Escuintla, febrero de 2013 Sede Regional Escuintla. Universidad Rafael Landívar.

- Ortegón, E.; Pacheco, J.; Roura, H. (2005). *Metodología general de identificación, preparación y evaluación de proyectos de inversión pública*. Instituto Latinoamericano y del Caribe de Planificación Económica y Social (ILPES). Serie
- PADEP/D. (2019). *Los Proyectos de Mejoramiento Educativo*. Documento Guía del curso Los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Segunda parte Licenciaturas PADEP/D, EFPEM-USAC, Guatemala: USAC.
- Palomino, A. & Gonzalez, J. (2009). *Evaluación y Contraste del os métodos de enseñanza tradicional y Lúdico*, NSW
- Parsons, L. (2006). *Como solucionar problemas Enel aula*. España. Ediciones Ceac
- Ramos L. (2018). *La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente*. Recuperado de <http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexiondocente/>
- Scarón, M., Genisans, N. (1985). *El diagnóstico social*. Buenos aires. Editorial Humanitas. Pág. 26
- UNAD. (s.f.). *Líneas de acción*. Universidad Nacional y Abierta a Distancia. Colombia. Recuperado de <https://vider.unad.edu.co/index.php/vider-lineas-de-accion>
- Valle O. y Rivera O. (2008). *Monitoreo e indicadores*. Texto de apoyo al proceso de construcción de un Sistema Regional de Indicadores sobre Atención y Educación Inicial. Organización de Estados Iberoamericanos Oficina Nacional en Guatemala. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/idie/mONITOREOEINDICADORES.pdf>
- Varela, P. (2010). *Aspecto lúdico de la Enseñanza del ELE*. Didáctica Español como lengua extranjera.
- Yturalde (2015). *La lúdica Revista Electrónica*. Pag 4-12

ENSEÑANDO CON AMOR

PME. EODP SAN JOSE ACATEMPA ENERO 2020



Bianca Claribel Castillo y Castillo

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS LÚDICOS PARA TRABAJAR
CON GRUPOS SOBREPOBLADOS**



**Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –**

EFPEM-

**Programa Académico de Profesionalización Docente –PADEP-D-
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural**



**PROGRAMA ACADÉMICO DE
ROLLO PROFESIONAL DOC**

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

Guía didáctica de juegos lúdicos para trabajar con grupos sobrepoblados

“ENSEÑANDO CON AMOR”

Bianca Claribel Castillo y Castillo

Asesor (a):

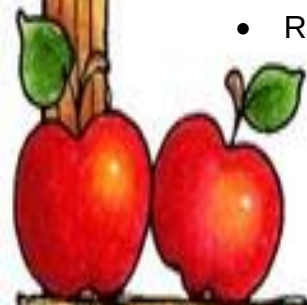
M.A. Jhoselin Bhetsaida López Sagastume

Jutiapa, enero del 2020



ÍNDICE

- Introducción
- Justificación
- Objetivos:
 - Objetivo General
 - Objetivos específicos
- Bases Teóricas de la Educación Infantil
- La Lúdica
- Lineamientos Técnicos para el diseño de materiales educativos
- Juegos Lúdicos
 - Ratón, ratón pirulero
 - La hora de dormir
 - Los objetos que faltan
 - Alguien como yo
 - Simón dice
 - Leones durmiendo
 - Juego de memoria
 - Rompecabezas
 - Día de la familia
 - El robot de piedra
- Conclusiones
- Recomendaciones



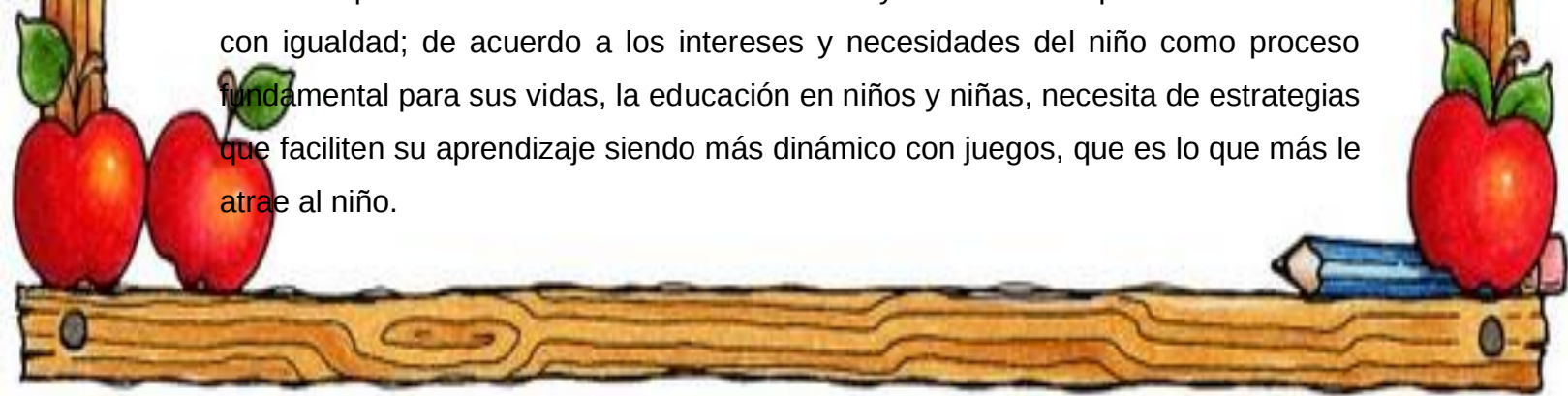


INTRODUCCIÓN

Para los procesos de aprendizaje que el niño necesita desarrollar, se requiere que estos se realicen con mucho amor, vocación e iniciativa; siendo muy importante y necesaria la formación de cada maestro.

Esta guía didáctica de juegos lúdicos para trabajar en aulas con grupos sobrepoblados en el nivel preprimario, va dirigida a docentes, tomando en cuenta el gran número de distractores que se presentan impidiendo el desarrollo de las clases y el logro de las competencias. Por esta situación ha sido necesario documentar algunas actividades lúdicas con la finalidad de lograr que los estudiantes se motiven y se sientan entusiasmados gracias a la implementación de técnicas innovadoras que despierten su interés y participación en todo el proceso educativo.

En la presente guía se da a conocer las estrategias y materiales didácticos que son adecuados al desarrollo integral en los niños. En el nivel de preprimaria corresponde a los primeros años de educación escolar y es en donde se fundamentan las bases en los procesos sociales y culturales en donde se desarrolla el alumno, con la que se ayuda a cada alumno en su personalidad para enfrentarse a una sociedad cambiante. Logrando alcanzar de esta manera, actitudes positivas en las cuales se involucran y se les da la oportunidad a todos con igualdad; de acuerdo a los intereses y necesidades del niño como proceso fundamental para sus vidas, la educación en niños y niñas, necesita de estrategias que faciliten su aprendizaje siendo más dinámico con juegos, que es lo que más le atrae al niño.





JUSTIFICACIÓN

La educación ha evolucionado y sigue siendo importante en cada lugar, se le hace llegar a cada alumno de la mejor manera ayudando a formarlos integralmente, la enseñanza le permite al niño conocer, enfrentar cada día retos para su vida en la sociedad. Es por eso que los docentes deben estar preparados y actualizados cada vez que sea necesario para contar con muchas estrategias innovadoras y de esta manera poder alcanzar las competencias propuestas en la educación de los niños.

Ya que prepararse para contribuir con el cambio que requieren los niños es súper importante para que todos los niños tengan acceso a una mejor educación y más oportunidades, porque quien estudia se supera día a día dándoles la oportunidad a los niños todos por igual sin importar quien sea, ayudamos a los niños y las niñas preparando cada material adecuándolo según el contexto donde viven dándoles a conocer los conocimientos, actividades a realizar con el material indicado al tema que se esté dando e ir transformando vidas de los pequeños que nos necesitan impartiendo los conocimientos siendo significativos, integrales dirigidos según sea la edad o etapa



OBJETIVOS

Objetivo General

Recopilar diversidad de recursos didácticos con el propósito de apoyar la labor docente según las áreas del currículum nacional base. Y poder alcanzar en los estudiantes un aprendizaje significativo.

Objetivos Específicos

- Promover al docente como agente motivador, guía o facilitador del proceso educativo del alumno en el aula.
- Orientar al docente en la elaboración y la utilización de diferentes materiales lúdicos que le ayudarán en la adquisición de conocimientos para su respectiva aplicación en las diferentes áreas del CNB.





Bases teóricas de la educación infantil

La educación infantil que actualmente se debe utilizar en los centros educativos, está basada en la escuela nueva y el constructivismo y esta se caracterizaba por:

- **El puerocentrismo:** El niño y la niña pasa a ser el centro de la educación, que debe contemplar sus necesidades e intereses.
- **Individualización** de la enseñanza, ya que hay que adaptarse a las características singulares de cada sujeto.
- **El juego** se convierte en el medio educativo de primer orden.
- **El principio de actividad**, por el cual el niño y la niña que aprende es un agente activo que construye su propio desarrollo.
- **La escuela** debe preparar para la vida lo que conlleva la funcionalidad de los aprendizajes.
- **La relación maestra o maestra, alumno o alumna** debe estar basada en la proximidad, la confianza, la afectividad.

Estas ideas surgen de las aportaciones de una serie de autores, que enriqueciéndose unos de otros, fueron construyendo este modelo pedagógico.

Representantes de la Escuela Nueva





J.J. Rousseau

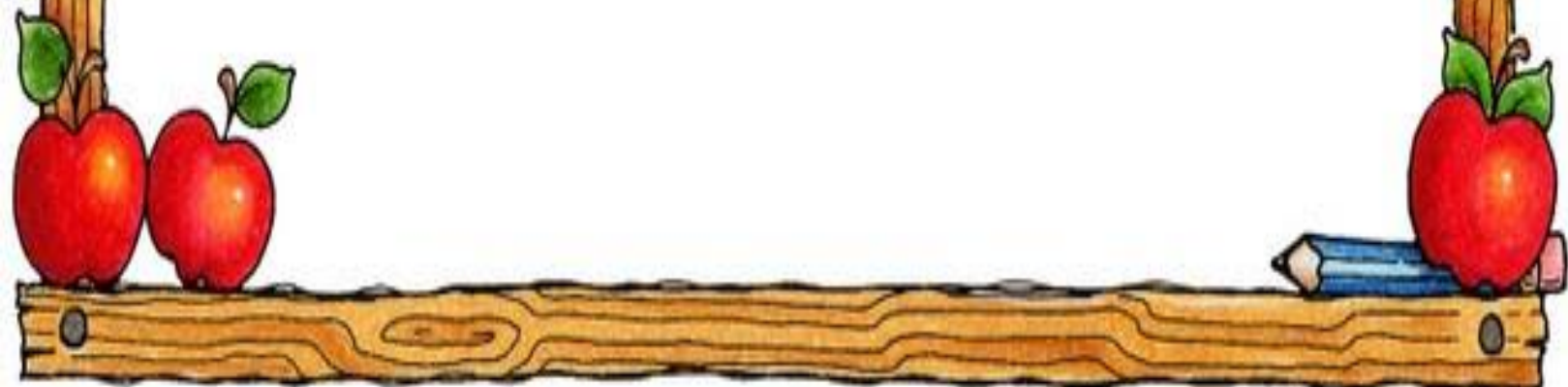
Sus ideas pedagógicas se encuentran reflejadas en su obra “Emilio” en donde muestra cómo debería ser la educación de una persona. Se debe destacar:

- **El naturalismo:** El niño y la niña es bueno por naturaleza, es la sociedad la que le influye negativamente.
- **La educación** debe adaptarse a las características evolutivas del niño y la niña que no debe considerarse un “adulto en pequeño”.
- El maestro y la maestra debe ser un orientador u orientadora que promueva el interés del alumnado.

J.H. Pestalozzi

Este autor es seguidor de Rousseau. Entre sus aportaciones se puede citar:

- Una educación que responda a las necesidades del niño y la niña, le proporcione seguridad.
- Considera que los niños y niñas aprenden en contacto directo con las cosas.
- Destaca la importancia de la observación y la experimentación.





F. Fröebel

Filósofo y pedagogo alemán de entre cuyas obras, las más importantes es “La educación del hombre” en la que aparecen “las leyes pedagógicas” que serían la base de su enfoque de la educación infantil de la que es considerado fundador.

En 1840 crea el primer Kindergarten (jardín de infancia) que debe ofrecer un ambiente adecuado para:

- Cultivar las fuerzas físicas.
- Desarrollar los órganos de los sentidos y la capacidad de observación.
- Facilitar el contacto del niño y la niña con la naturaleza.
- Favorecer la actividad manual.
- Iniciar la vida moral y religiosa.

El Kindergarten fue una institución que se difundió por todo el mundo tomando nombres como jardín de Infancia, Escuela Maternal, Kindergarten, entre otros.

Las hermanas Agazzi

Rosa y Carolina Agazzi son las pioneras de la “Escuela Nueva”. Las características de su método fueron: Conocer al alumnado individualmente a través de la observación de sus actividades habituales



- El niño y la niña aprende a pensar “haciendo” lo que denominan la “unión de manos- mente”.
- La necesidad de que exista un ambiente de cariño y alegría en la escuela similar al del hogar, donde se respete las características individuales de cada niño y niña. Debe existir una continuidad entre el hogar y la escuela infantil.
- Los materiales que se emplean son objetos de la vida cotidiana.
- Un ambiente ordenado es esencial para el desarrollo del niño y de la niña, ya que el orden de las cosas supone el orden de las ideas.
- Que el alumnado colabore con el orden.

María Montessori

Ella busca un ambiente afectuoso y seguro. Se centra en la individualización de cada niño y niña mediante la libre manipulación de materiales que ella misma elabora. Principalmente para el desarrollo de los sentidos. Como por ejemplo: El material sensorial con juegos de discriminación táctil, olfativa, de texturas, entre otras. Una característica de sus materiales es que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño o la niña se dé cuenta. Encontrará espacios vacíos o piezas que le sobren.





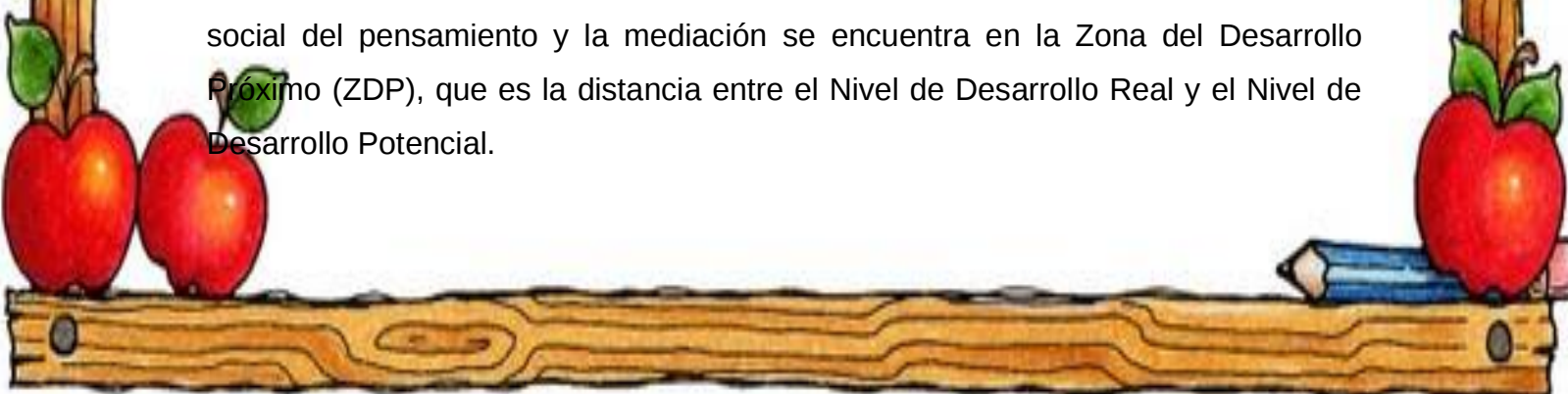
Olivio Decroly

Propone la globalización como forma de organizar la enseñanza para atender las características psicoevolutivas y necesidades de los niños y niñas.

Propone la metodología basada en los centros de interés; puesto que los intereses de los niños y niñas parten de sus necesidades. Los centros de interés se organizan en tres etapas: Observación, asociación en el espacio y en el tiempo y la expresión. Propone el método global que establece la enseñanza de la frase (síntesis) para ascender luego al análisis de los elementos: palabra, sílaba, letras. El niño y la niña poseen primero una visión totalitaria de las cosas, no distinguiendo los detalles.

Las teorías cognitivas y sociales que han conseguido mayor auge son:

- **El constructivismo** que está vinculado a la Escuela de Ginebra representada por Piaget. Considera que el aprendizaje es un proceso interno de elaboración personal dependiente del nivel de desarrollo que haya alcanzado el niño y la niña y del estadio en que se encuentra. Las características del pensamiento son propias de cada estadio evolutivo.
- **La teoría socio histórica de Vygotsky** que propone un aprendizaje guiado y le da mucha importancia de dónde venimos y qué cultura tiene el pueblo. El origen social del pensamiento y la mediación se encuentra en la Zona del Desarrollo Próximo (ZDP), que es la distancia entre el Nivel de Desarrollo Real y el Nivel de Desarrollo Potencial.



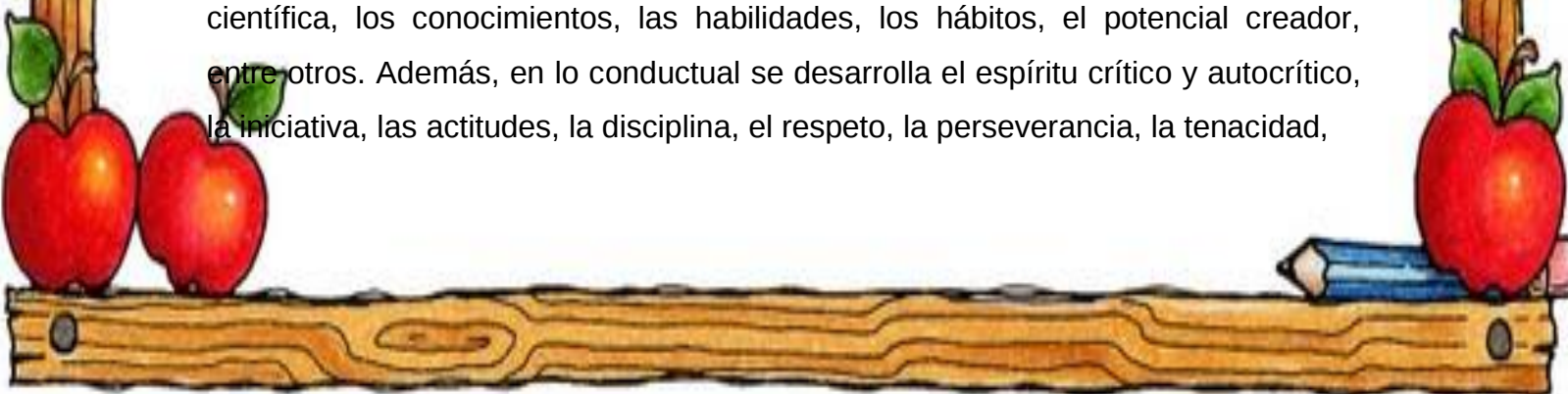


- **El aprendizaje por descubrimiento de Bruner**, considera que la adquisición del conocimiento es un proceso interactivo en el que el niño y la niña codifica y clasifica los conocimientos y da sentido a la nueva información. El docente interviene a través del andamiaje.
- **El aprendizaje significativo de Ausubel**. En él el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumnado ya sabe.

La Lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, el concepto de lúdica es tan amplio como complejo pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La importancia de la lúdica está en que se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros. Además, en lo conductual se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad,





La responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la imitación fraternal, etc.

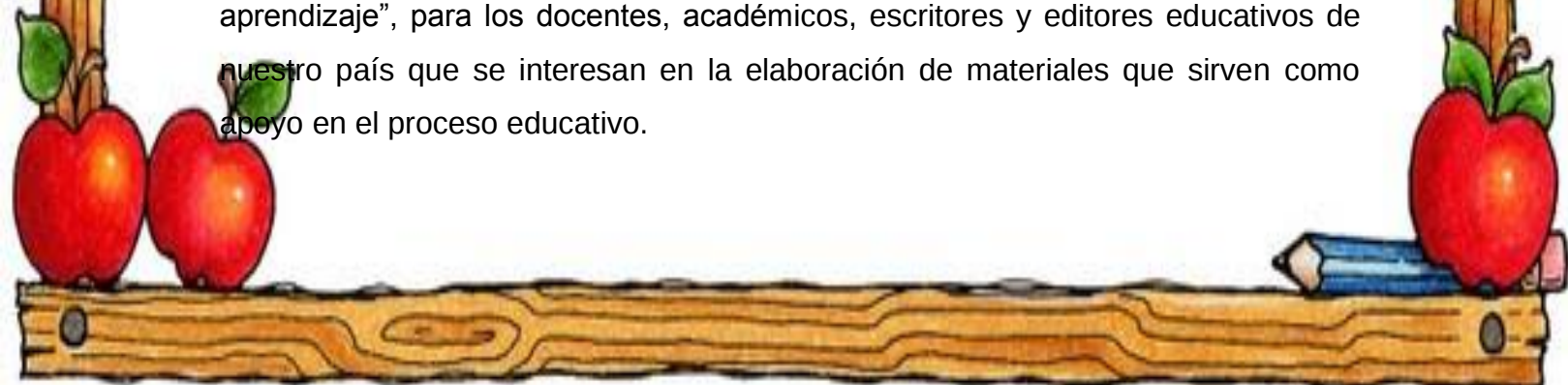
Lineamientos técnicos para el diseño de materiales educativos

Diseñar es buscar la forma más apropiada de presentación, es encontrar la armonía entre el contenido y la forma. El diseño de los materiales de aprendizaje permite combinar aspectos técnicos y artísticos, requiere de creatividad para distribuir todos los elementos de forma apropiada.

El diseño de los materiales de apoyo curricular contribuye al aprendizaje de los estudiantes. Deben construirse de tal forma que se conjuguen todos los elementos; entregando el contenido con un lenguaje textual y gráfico práctico, comprensible y agradable.

- **Lineamientos curriculares para la elaboración de materiales de aprendizaje**

El Curriculum Nacional Base otorga especial importancia a los recursos y materiales de aprendizaje, como herramientas de mediación en el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación. En este sentido y como contribución especial, se presentan los “Lineamientos curriculares para la elaboración de materiales de aprendizaje”, para los docentes, académicos, escritores y editores educativos de nuestro país que se interesan en la elaboración de materiales que sirven como apoyo en el proceso educativo.





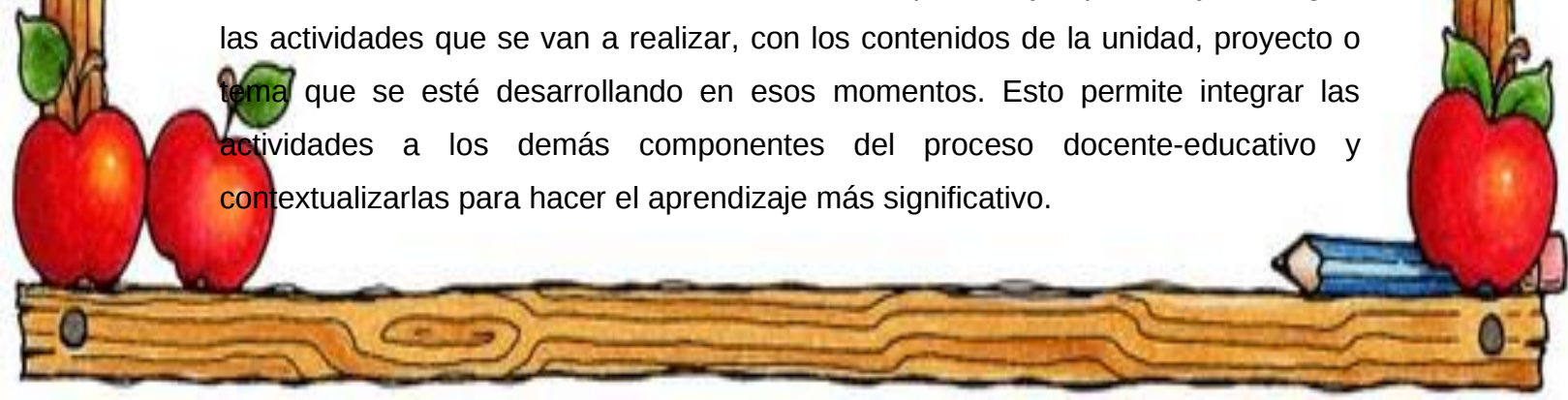
El propósito principal del presente documento es brindar una orientación para la elaboración de diversos materiales de aprendizaje, y a la vez facilitar una ruta específica para la producción de los mismos, de acuerdo con el enfoque educativo que impulsa el Curriculum Nacional Base.

Los lineamientos curriculares para la elaboración de materiales de aprendizaje son directrices que se deben tomar en cuenta para el diseño, la elaboración y el uso de los mismos. Se basan en el Marco General de la Transformación Curricular, el Curriculum Nacional Base de los diferentes niveles educativos y en los módulos del Curriculum organizado en competencias: Fundamentos del Curriculum, Metodología del Aprendizaje, Planificación de los Aprendizajes y Evaluación de los Aprendizajes, que son los que norman y orientan los procesos de transformación curricular; por lo que deben ser consultados para profundizar, ampliar y comprender los presentes lineamientos.

- Procedimientos para el uso adecuado del material didáctico.

Para la organización de actividades y juegos con materiales didácticos, el procedimiento metodológico más adecuado a seguir es el siguiente:

1- Previo a la utilización de los materiales didácticos, la educadora o educador realiza actividades encaminadas a detectar los aprendizajes previos y a integrar las actividades que se van a realizar, con los contenidos de la unidad, proyecto o tema que se esté desarrollando en esos momentos. Esto permite integrar las actividades a los demás componentes del proceso docente-educativo y contextualizarlas para hacer el aprendizaje más significativo.





2- Se establecen compromisos y consignas con los niños y las niñas, sobre el uso del material, el cuidado y su ordenamiento una vez concluida cada actividad.

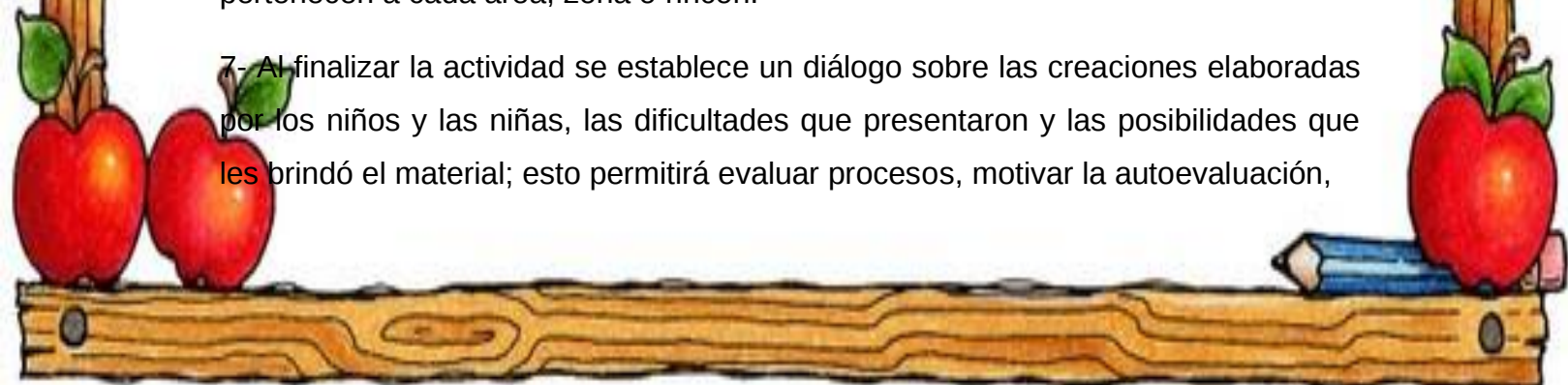
3- Se organizan los niños y las niñas en pequeños grupos, sentados en mesitas o en el suelo, (en una alfombra de fibra o tela), según la naturaleza de la actividad. Se les presenta el material y se deja que lo manipulen y hablen sobre él por unos minutos, a fin de que se familiaricen con el mismo.

4- La educadora o el educador modela cómo se realiza la actividad. Antes de realizar la demostración, se asegurará de que todos los niños y niñas estén sentados y atentos, de manera que puedan observar la demostración sin ningún obstáculo. Los movimientos de la educadora o educador deben ser pausados y el lenguaje claro, en un tono de voz ni muy alto ni muy bajo.

5- Luego de concluida la demostración se pregunta: ¿Alguien del grupo quiere hacer esta demostración de nuevo? Algunos de los niños y niñas la repiten, y la educadora o educador comprueba en qué medida fue adquirida la destreza.

6- Recoger y guardar los materiales es una actividad donde participan todos los niños y las niñas; se aprovecha este momento para poner en práctica hábitos de orden y limpieza y para realizar una clasificación del material, separando los que pertenecen a cada área, zona o rincón.

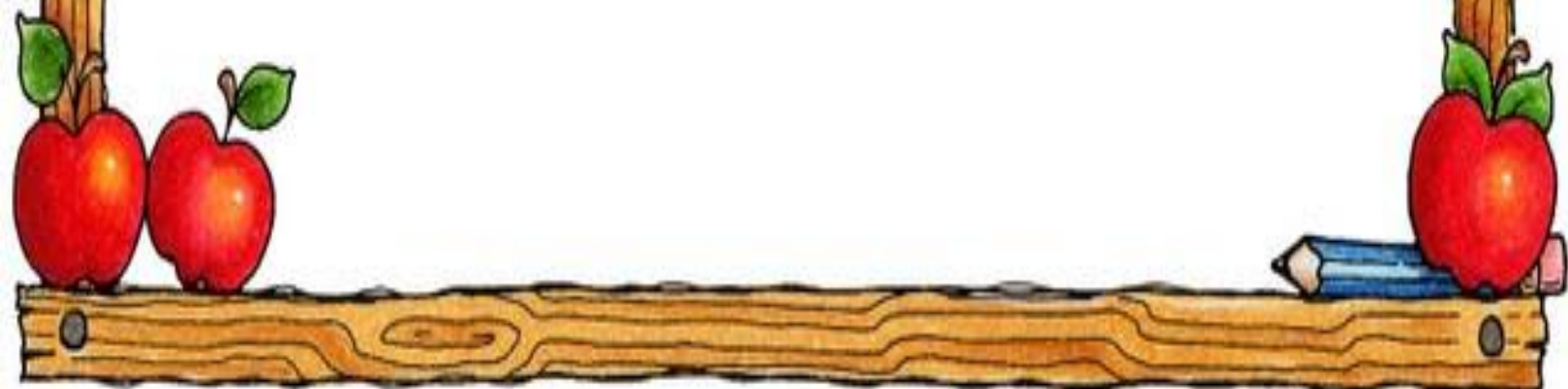
7- Al finalizar la actividad se establece un diálogo sobre las creaciones elaboradas por los niños y las niñas, las dificultades que presentaron y las posibilidades que les brindó el material; esto permitirá evaluar procesos, motivar la autoevaluación,





enmendar dificultades y crear un clima de confianza que beneficie la expresión verbal y el desarrollo emocional de los niños y las niñas.

Es necesario que el profesorado tenga presente que aunque los materiales didácticos, por su propia naturaleza y características, son fuentes de placer e involucran a la niñez de manera espontánea a la actividad lúdica, no se puede perder de vista que el propósito de éstos no es entretener, sino lograr que los niños y las niñas transformen, conozcan y actúen sobre la realidad, y que al hacerlo, acompañen la acción con la palabra.





ACTIVIDADES LÚDICAS



Juego Ratón, ratón pirulero

Objetivos:

Desarrollar en los alumnos habilidades y destrezas para la resolución de problemas, además de estimular el juego en equipo y el compañerismo.

Materiales:

Ninguno

Procedimiento:

Un grupo de niños se colocan en pareja tomados de las manos formando una casita y el resto eran ratoncitos que andan corriendo por el campo, la maestra canta ratón, ratón pirulero, cada cual, cada cual atiende su casa y el que no la atiende, pagará una prenda, y cuando termina de cantar, los ratoncitos corren a las casitas; pero solo un niño puede entrar, el ratoncito que se queda sin casita tenía que hacer penitencia.

Consejos:

Esta actividad permite que los niños salgan del aula y socialicen con todos sus compañeros, logrando la participación de todos.





Juego La Hora de Dormir

Objetivo:

Trabajar la respiración

Material:

Ninguno



Procedimiento:

se les pidió que se colocan en reposo, teniendo que simular que están dormidos, se les pide estar en silencio, comenzando a realizar el ejercicio de respiración que consistió en inspirar y expirar lentamente siguiendo las indicaciones de la profesora y al ritmo de música relajante, logrando que descansaran, se relajaran y retomaran energías. Por último, los niños se despiertan y estiran todos los músculos nuevamente.

Consejo:

Esta actividad es recomendable para que los niños descansen después de realizar diferentes ejercicios o se sientan aburridos y cansados de realizar actividades muy largas. Si alguno se queda dormido, se deja que siga descansando. El profesor debe de ir indicando con voz suave los ejercicios de respiración. Se puede acompañar con la realización de movimientos suaves con las piernas y brazos.





Juego Los Objetos que Faltan

Objetivo:

Desarrollar el trabajo en equipo

Material

Objetos de clase como lápices, borradores, vasos, entre otros.

Procedimiento:

El docente tiene que esconder una serie de objetos por la clase. A continuación, tiene que hacer un cartel con imágenes de los objetos que se han escondido previamente.

La actividad consiste en que los niños deben encontrar los objetos en un tiempo limitado, organizados en grupos. Esta actividad también se puede realizar en el recreo.

Consejos:

Si se juega en el recreo o en un sitio abierto, el profesor o la persona responsable tiene que establecer adecuadamente los límites del entorno. Por otro lado, también se pueden dar pistas de dónde pueden estar situados los objetos.





Juego Alguien Como Yo

Objetivos:

1. Favorecer la integración de los miembros del grupo
2. Promover un ambiente en el que las personas se conozcan más a fondo.
3. Conocer a compañeros con gustos parecidos a los propios

Tiempo Necesario:

Alrededor de 30 minutos

Pasos a seguir:

se les pidie a los alumnos que llevaran al salón de clases algún, objeto, disfraz o juguete de lo que más les gusta. Se les dejó unos minutos para que cada niño cuente qué es lo que llevaron y la razón por la que les gusta tanto. Después de que todos participan deben buscar compañeros que tengan los mismos gustos o parecidos.

Esto se realizó para que hablaran con cuantos más compañeros pudieran. Después de este tiempo en grupo contaron a sus demás compañeros cuáles son las cosas en las que se parecían; algunos niños por su timidez no se atrevían a hablar en público y de manera amena se le hicieron preguntas para fueran tomando confianza de hablar frente a los demás. Se logró favorecer la integración de los miembros del grupo, promover un ambiente en el que se conocieron más a fondo y conocieron a sus compañeros con gustos parecidos a los propios.





Juego Simón Dice

Objetivo:

Promover en el niño la motricidad, la atención y seguir instrucciones

Procedimiento:

Los niños se situarán todos juntos, la profesora debe formar parte del grupo ya que primero va a dirigir la actividad ella.



La profesora tendrá que iniciar siendo Simón, los demás deben de hacer silencio. Si dice Simón dice que salten, los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente salta, no deben saltar o quedarán eliminados también.

Lo que se pone en juego es la capacidad de distinguir entre las órdenes válidas e inválidas, más que demostrar la capacidad física de cumplir. Esta tarea de Simón conseguir que cada participante quede eliminado lo antes posible, y cada participante debe tratar de permanecer dentro del juego todo lo posible.

El último en mantenerse en el juego gana (Aunque el juego no se juega siempre hasta el final)





Juego Leones Durmiendo

Objetivo:

Fomentar en los niños la imaginación, control sobre el cuerpo, relajación y la concentración



Reglas del Juego:

- se elegirá un grupo de niños como cazadores
- los demás niños se acostarán sobre el suelo y serán los leones dormidos con ojos abiertos o cerrados sin movimiento alguno
- los cazadores pasean entre los leones y hacen las caras, cuentan los chistes, emiten sonidos. No está permitido tocar ningún león dormido
- cuando el león - niño se ha movido, sonreído o respondido en la voz debe levantarse y se convertirá en el cazador
- el último león - niño dormido ha ganado una recompensa





Juego de Memorias

Objetivo:

Los juegos de memoria les permiten a los niños desarrollar de manera lúdica su memoria y orientarse en el espacio. Esta modalidad de juego infantil de inteligencia les permite a los chicos ejercitar la memoria visual al tener que memorizar figuras y ubicaciones para encontrar pares iguales.

Materiales:

- imágenes para recortar
- cartulina
- pegamento
- tijeras

Procedimiento:

- Los niños recortan las imágenes formando pareja de cada una
- Se les entrega cuadritos de cartulina donde pegarán las imágenes





Para este juego los niños colocan todas las figuras que recortaron con las imágenes hacia abajo y las revolvieron, se sentaron alrededor de ellas y uno por uno tiene la oportunidad de levantar dos cartas, si son par sigue volteando las demás, pero si no se parecen le toca el turno al niño siguiente hasta terminar de encontrar las parejas.

Al terminar el niño que haya conseguido el mayor número de parejas es el ganador.





Juego de Rompecabezas

Objetivos:

Este juego es útil para adiestrar la mente y desarrollar las capacidades de concentración, análisis y decisión.

Materiales:

- 1 hoja impresa o reciclada con los dibujos adecuados al tema
- 1 bote de pegamento
- 1 pieza de cartulina o cartón de caja de cereal para reciclar
- 1 tijera

Procedimiento:

Pegar la hoja impresa o imagen que se haya escogido sobre la cartulina o pedazo de cartón reciclado.

Hay que asegurarse de que seque bien y no se hagan burbujas antes de cortarlo.

Dependiendo la edad de los niños se decide el número de piezas que se van a dividir para recortarlo.

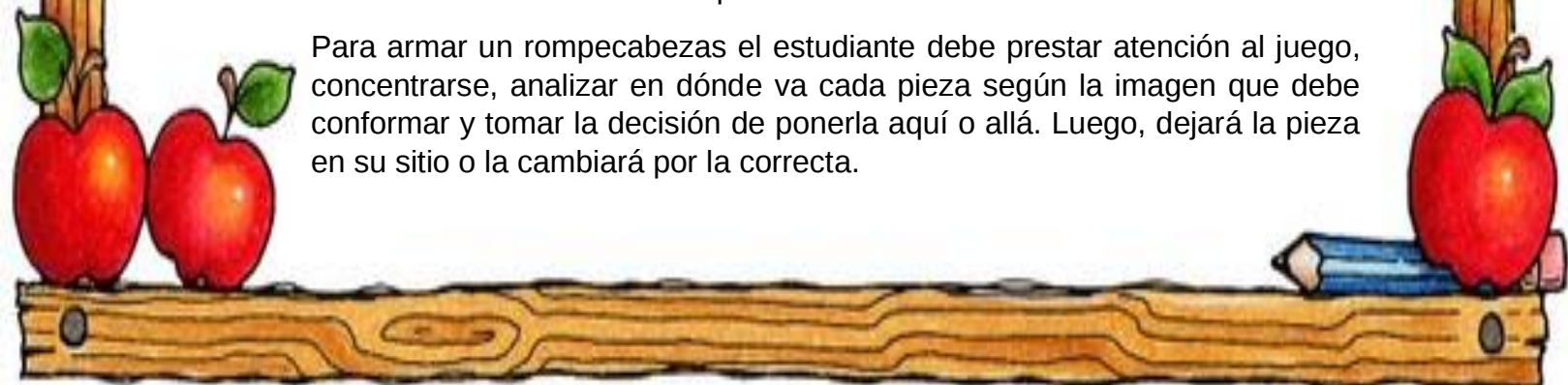
Se debe observar la manera en que los niños cortan las piezas.

Guardar las piezas dentro de una bolsita

Forma de juego:

Se colocan sobre la mesa todas las piezas revueltas.

Para armar un rompecabezas el estudiante debe prestar atención al juego, concentrarse, analizar en dónde va cada pieza según la imagen que debe conformar y tomar la decisión de ponerla aquí o allá. Luego, dejará la pieza en su sitio o la cambiará por la correcta.





Así mismo deberá descubrir cuál es la mejor forma de armar el rompecabezas. El objetivo es no abrumarse con tantas piezas por colocar, sino encontrar un modo de hacer que le resulte fácil hallar las que busca.

El rompecabezas es un juego que no se arma una sola vez. Cuando se trae a casa el niño lo arma y desarma varias veces hasta prácticamente aprender de memoria en dónde va cada ficha.

En su juego tiene que memorizar en cuáles lugares van las piezas y es gracias a este ejercicio por recordar su disposición que desarrolla la memoria.

Beneficios del Rompecabezas:

El juego con rompecabezas ofrece una oportunidad excelente de aumentar las habilidades cognitivas y las destrezas de la motricidad fina. Pero también puede ser un momento de desarrollar las habilidades sociales, emocionales y lingüísticas si los cuidadores aprovechan de modo bien pensado el tiempo que se pasa jugando con este tipo de juguete.





Día de la Familia:

Objetivos:

Mejorar la autoestima de los niños, motivar el interés de los padres por el rendimiento escolar, lograr la participación activa del padre de familia y promover la unión familiar.

Procedimiento:

Para realizar esta actividad se solicita a los padres de familia que participen narrando sus experiencias ya sea en el hogar o como trabajadores, también se promueve que los padres se turnen para ir a narrar cuentos dentro del aula.

Los niños prestan atención a lo que exponen los padres de familia y a la vez conviven con ellos.

Aprovechando la presencia de los padres de familia se puede realizar distintas competencias para estimular el apoyo familiar.

Después de la actividad se realiza un pequeño refrigerio entre padres e hijos.





Recomendaciones:

El principal objetivo de este día es poner de manifiesto la importancia que hoy en día tienen las familias como unidades básicas de la sociedad. La familia constituye un lugar privilegiado para la educación y crecimiento de los miembros que la forman.

Esta actividad se puede realizar varias veces durante el año para unir más a la familia.

Juego El Robot de Piedra

Objetivo:

Vivenciar el cuerpo humano como un solo bloque, para motivar el autocontrol.

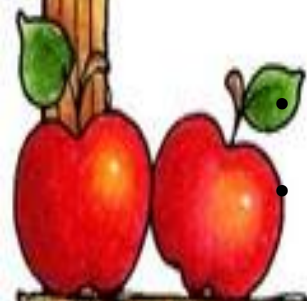
Procedimiento:

- La persona que anima la actividad invita a los niños a imaginar y sentir su cuerpo como si estuviera hecho de metal.

Luego se continúa diciéndoles:

Ahora que somos niños de piedra, caminaremos por el aula sin doblar las rodillas y con los brazos pegados al tronco, así pareceremos verdaderos robots.

- Cuando los niños hayan logrado la actitud de robot, les pide que al llegar a las esquinas del aula doblen en bloque: primero detenerse y luego cambiar de dirección.
- El animador solicita a los niños que continúen caminando, moviendo al mismo tiempo el brazo derecho y la pierna derecha y luego también el brazo izquierdo y la pierna izquierda.
- Pide a los niños que levanten más arriba el brazo y la pierna también, como si el brazo arrastrara a la pierna.
- Se puede hacer lo mismo alternando piernas y brazos





- Preguntar a los niños qué otros movimientos pueden hacer como robot ¿Cómo se siente un robot? ¿Cómo inclina la cabeza? ¿Cómo se agacha? Etc.

Recomendaciones:

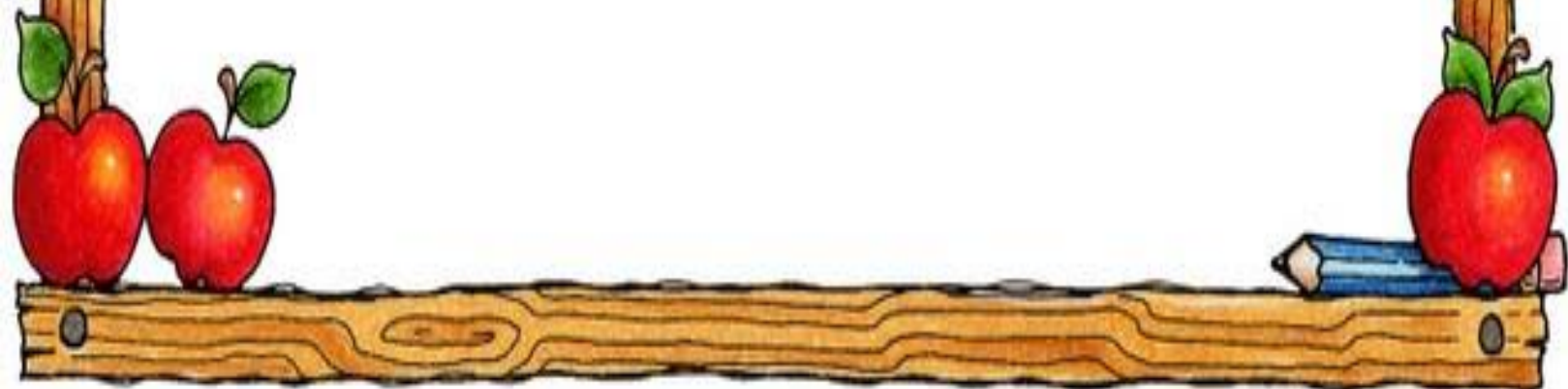
Con este juego los niños desarrollan su imaginación, por tal razón debe ser motivadora y divertida.





Conclusiones

1. La presente guía, sirve como una herramienta de apoyo a la labor docente ya que a través de esta se cuenta con estrategias para la realización de diferentes actividades novedosas y creativas que desarrollan en nuestros estudiantes mayor fijación de conocimientos.
2. El docente debe de ser agente, innovador y buscar las estrategias necesarias para hacer clases atractivas, lúdicas, sorprendentes, pero sobre todo tratando de alcanzar un aprendizaje significativo.
3. El propósito de esta guía es contribuir a mejorar las técnicas que el docente utiliza para mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes del nivel Preprimario, brindando una amplia gama de materiales por etapa y por área según el Currículum Nacional Base.





Recomendaciones

1. La presente guía contiene actividades lúdicas dirigidas a niños del nivel preescolar por lo cual se recomienda hacer el uso adecuado.
2. El docente debe adecuarlo al contexto de su comunidad educativa, para alcanzar aprendizajes significativos en el alumno a largo plazo.
3. Según la capacidad de asimilación del grupo y el uso correcto de las técnicas de enseñanza el alumno mejora su nivel de aprendizaje por lo cual es necesario conocer lo que se utilizará como material de apoyo



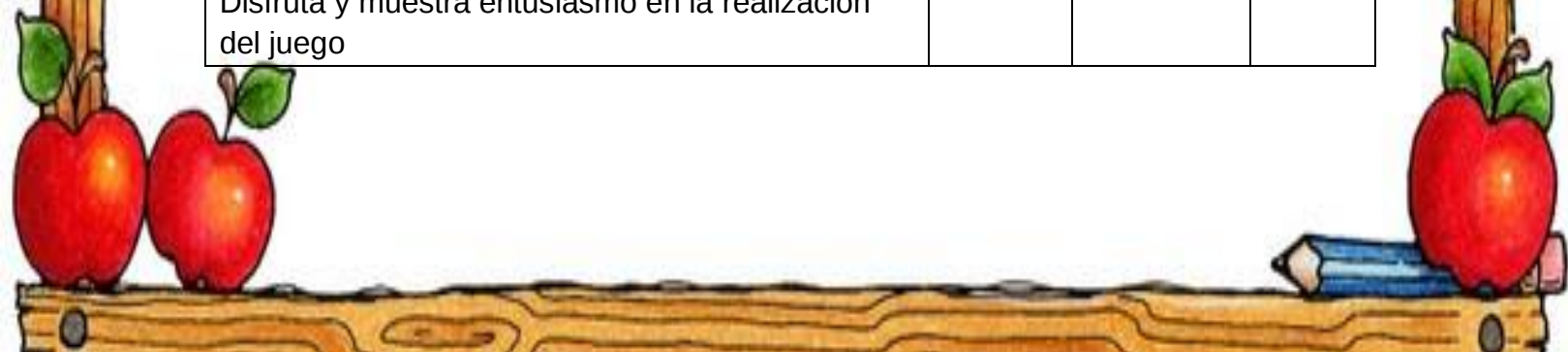


ESCUELA OFICIAL DE PÁRVULOS DE SAN JOSÉ ACATEMPA

Lista de cotejo de los aprendizajes basada en los propósitos del PME

Nombre del Alumno: _____ Etapa: _____

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces
Regula sus emociones			
Trabaja en colaboración			
Resuelve conflictos mediante el diálogo			
Respeto las reglas de convivencia en el aula			
Respeto las reglas de convivencia en la escuela			
Respeto las reglas de convivencia fuera de ella			
Actúa con iniciativa y autonomía			
Tiene buena disposición para aprender			
Muestra confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna			
Muestra mejoría en su capacidad de escucha			
Participa activamente en el juego propuesto			
Comprende las instrucciones y reglas del juego			
Cumple con las normas establecidas para llevarlo a cabo			
Generaliza contenidos trabajados previamente			
Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo			
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego			





Registro anecdótico

Etapas: _____ Sección: _____

Nombre del niño (a) _____

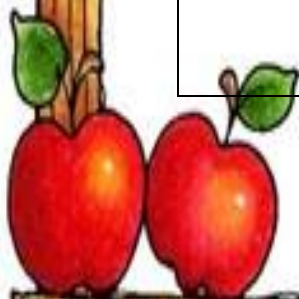
Fecha: _____

Materia: _____

Actividad: _____

Nombre del Observador: _____

Descripción de la situación	Análisis e interpretación





Guía de observación

Nombre del alumno (a) _____

Etapas: _____ sección: _____

Fecha de observación: _____

Competencias:
Aprendizajes esperados:
Aspectos a observar:

Registro de lo observado



Descripción

El Proyecto de Mejoramiento Educativo consistió en que a través de la ejecución de nuevas estrategias para mejorar la atención en clase se minimizara la de atención por sobrepoblación en los alumnos de la etapa 3 de párvulos de la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San José Acatempa del departamento de Jutiapa, debido a que se trabajó un grupo muy numeroso de alumnos fue necesario implementar dichas estrategias.

Concepto

Falta de atención por sobrepoblación.

PME

Ejecución de nuevas estrategias
para mejorar la atención en clase

Bianca Claribel Castillo y Castillo

Acciones de sostenibilidad

- Propuesta del plan de sostenibilidad
- Socialización con los docentes y padres de familia sobre la implementación de la guía didáctica de juegos lúdicos para disminuir la falta de atención en aulas con grupos sobrepoblados.

Resultados Alcanzados

Las actividades desarrolladas incluyeron una serie de juegos lúdicos para que los estudiantes se motivaran y se concentraran en las diferentes clases que se estaban brindando, logrando la atención de los alumnos 97%, reduciendo el problema de falta de atención por sobrepoblación, mejorando los resultados de aprendizajes esperados.

Objetivos:

General.

Promover una guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos de la etapa 6 sección A, al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación en la Escuela de Párvulos del municipio de San José Acatempa del departamento de Jutiapa.

Específicos.

Elaborar una guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor" para motivar a los alumnos al trabajo en equipo y así disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
Implementar la guía didáctica de juegos lúdicos denominada "Enseñando Con Amor"

Justificación:

El PME respondió a las necesidades de integrar a todos los niños del aula superpoblada a través en las actividades lúdicas que se realizaron minimizando de esta manera la falta de atención por sobrepoblación.

Metodología

Lúdica

Actividades desarrolladas

- Gestión para la autorización del PME
- Gestión de financiamiento para la realización del PME
- Entrega de solicitud a actores potenciales
- Elaboración de la guía de actividades lúdicas para disminuir la falta de atención por sobrepoblación.
- Verificar continuamente la participación de todos los niños en las actividades programadas.
- Verificación de los avances obtenidos tras la ejecución del PME