



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

Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

Sandra Marisol Camposeco Montejo
Carné: 201026834

Asesor
Lic. Jhonatan Humberto Cano Herrera

Guatemala, noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

**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.**

Sandra Marisol Camposeco Montejo
Carné: 201026834

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

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. José Luis Alva Aguilar	Presidente
Lic. José Manuel Cruz Lux Tihuilá	Secretario
Licda. Ingrid Elizabeth Peña Trujillo	Vocal

INFORME DEL ASESOR



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Creación de Juegos de Mesa para realizar sumas y restas, correspondiente a la estudiante: Sandra Marisol Camposeco Montejo, carné: 201026834 CUI: 1745595501307 de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

Lic. Jhonatan Humberto Cano Herrera
Colegiado Activo No. 32001
Asesor nombrado

Vo. Bo. MSc. Wilfredo Bosbelí Félix López
Coordinador departamental PADEP/D
Colegiado No. 9668

c.c. Archivo

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE EJECUCIÓN



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_1458

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: *Creación De Juegos De Mesa Para Realizar Sumas Y Restas*.
Realizado por el (la) estudiante: *Camposeco Montejo Sandra Marisol*
Con Registro académico No. 201026834 Con CUI: 1745595501307
De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela y Evaluado por la terna Examinadora a través del examen privado realizado en fecha: 14 de noviembre de 2020.

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

38_81_201026834_01_1458

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE IMPRESIÓN



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_1458

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: *Creación De Juegos De Mesa Para Realizar Sumas Y Restas.*

Realizado por el (la) estudiante: *Camposeco Montejo Sandra Marisol*

Con Registro académico No. 201026834

Con CUI: 1745595501307

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

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela y Evaluado por la terna Examinadora a través del examen privado realizado en fecha: 14 de noviembre de 2020.

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

38_81_201026834_01_1458

DEDICATORIA

- A DIOS: Que con su infinita misericordia ha permitido estar bien de salud y me ha dado las energías e inspiración en todo el proceso del trabajo.
- A MI ESPOSO: Quien ha estado a mi lado en todo este tiempo y me ha demostrado su apoyo incondicional.
- A MI HERMANA AGUSTINA: Por demostrarme siempre lo importante que soy para ella y no solo ha estado conmigo sino me ha apoyado y motivado de inicio a fin en todo este proceso.
- A MI MADRE: Quien ha sido el ejemplo de integridad, dedicación y esmero para lograr mis sueños, la sombra en donde puedo protegerme del sol y que siempre ha confiado en mí.
- A -USAC- Por darme la oportunidad de continuar mis estudios para formarme en la profesión de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe.
- A -EFPEM- : Por tomarme en cuenta para este proceso

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento, se dirige a quien ha forjado mi camino y me ha enseñado con lecciones sabias, los caminos de la vida, me ha dirigido por el sendero correcto, ha permitido encontrarme con paz, plenitud y armonía después de cada ardua lucha, mi agradecimiento es a Dios todo poderoso, a mi padre bueno que ha hecho posible desde el aire que respiro hasta las innumerables y maravillosas experiencias al lado de un gran grupo de personas que tienen el corazón más puro y sagrado; mis alumnos.

Gracias Señor por darme sabiduría, paciencia y amor a mi vocación, por renovar mi entusiasmo para enseñar y permanecer conmigo en cada una de mis clases, gracias por darme un corazón atento y humilde para formar las vidas que has puesto a mi cuidado, gracias por darme entusiasmo y tenacidad durante todo el proceso de este proyecto, que no ha sido fácil culminar con éxito, pero de tu mano, ha sido posible.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, cuenta únicamente con el nivel primario y dos docentes, cuenta con el apoyo de alcalde auxiliar y Organización de Padres de Familia –OPF-.

Hay un porcentaje de repitencia en los primeros grados en el área de matemática, por ende, de aquí surgió la idea del Proyecto de Mejoramiento Educativo -PME-.

Los habitantes de la comunidad son indígenas, siendo su idioma materno, el akateko, hay poco interés en el aprendizaje del español, la principal razón es el contexto, los deseos de superación económica obliga a un buen porcentaje a emigrar a lugares mexicanos y de Estados Unidos. Se seleccionó como entorno educativo, el área de matemática, en segunda primaria. Se selecciona como proyecto: creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, a través del trabajo en conjunto con directora, docente y padres de familia, aprovechando el apoyo de alcalde auxiliar y de la Organización de Padres de Familia –OPF- para fortalecer la debilidad en matemática.

Las actividades realizadas son: creación de juegos de mesa, elaboración de manual de instrucciones y aplicación de juegos de mesa, éstas, han lograron que los estudiantes se motivaran y subiera en un 90% los resultados académicos en esta área. Se evidenció que utilizar metodología innovadora favorece a la inteligencia del estudiante, pues se transmite en su mejor versión cuando se utiliza el juego en las acciones que realiza.

ABSTRACT

The educated improvement Project, was realized at the oficial rural mix school “Caserío Nuevo Santo Tomás” in the town of San Miguel Acatán, the sector of Huehuetenango, which is comprised of a first level and two teachers, has the support from the mayor and the parent’s association -OPF-.

Reviewing indicators, we observed a number of students repeating math, from there the project of educated improvement was born.

The habitants of the community are of indigenous decent, with their native language being the akateko, there is little interest in learning the spanish language, the primary reason being the context, the desire for economic improvement forces a Good percentage of them to immigrate to Mexican states or the United States.

It was decided to select as the educational environment, the subject of math in the second of primary. It was selected as a Project: to create board games to teach adding and subtracting through the work in junction with the principal, the teachers and the parents association OPF to strengthen the weakness in math.

The activities first realized are: creating Board games, Elaborating a Manual of instrucciones, Applying board games. The results, show evidence that using innovative methodology, like board games to add and subtrac, can generate excellent results because the intelligence of the students is caught in the best version when games are used in the actions realized.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPÍTULO I. PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	4
1.1. Marco organizacional.....	4
1.2. Análisis Situacional.....	47
1.3. Análisis estratégico.....	68
1.4. Diseño de proyecto.....	84
2. CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	121
2.1. Estrategias de Enseñanza-aprendizaje de Suma y Resta.....	121
2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo.....	129
2.3. Técnicas de administración aplicadas al análisis situacional del proyecto.....	132
2.4. Componentes del diseño del proyecto.....	138
3. CAPÍTULO III. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	146
3.1. Título.....	146
3.2. Descripción de PME.....	146
3.3. Concepto de PME.....	148
3.4. Objetivos.....	148
3.5. Justificación.....	148
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente.....	150
3.7. Plan de actividades.....	151
4. CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	183
4.1. Conclusiones.....	186
4.2. Plan de sostenibilidad.....	187
REFERENCIAS.....	192
ANEXOS.....	197

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Rango de edades.....	7
Tabla 2. Información del índice de desarrollo humano del municipio de San Miguel Acatán.....	7
Tabla 3. Cantidad de alumnos matriculados por género.....	8
Tabla 4. Cantidad de alumnos por grado y género.....	8
Tabla 5. Listado de docentes.....	9
Tabla 6. Días efectivos de clases por mes.....	10
Tabla 7. Textos y materiales.....	11
Tabla 8. Nivel primario bilingüe.....	11
Tabla 9. Edades simples por grado.....	12
Tabla 10. Sobreedad por grados.....	12
Tabla 11. Promoción por grado.....	13
Tabla 12. Fracaso escolar por grado.....	13
Tabla 13. Porcentaje de conservación de la matrícula.....	14
Tabla 14. Estudiantes de sexto primaria que finalizaron.....	14
Tabla 15. Repitencia por grado.....	15
Tabla 16. Deserción por año.....	15
Tabla 17. Matriz de jerarquización de problemas.....	48
Tabla 18. Actores y sus características.....	53
Tabla 19. Influencia de actores.....	59
Tabla 20. Criterios o atributos de los actores.....	60
Tabla 21. Características típicas de los actores.....	61
Tabla 22. Matriz DAFO.....	68
Tabla 23. Tabla mini-max.....	69
Tabla 24. Plan general de actividades.....	89
Tabla 25. Cronograma de actividades.....	93
Tabla 26. Plan de monitoreo.....	95

Tabla 27. Guía de observación no participante para padres de familia.....	97
Tabla 28. Guía de observación no participante para docentes.....	98
Tabla 29. Guía de observación no participante para estudiantes.....	99
Tabla 30. Plan de evaluación.....	106
Tabla 31. Guía de observación no participante para padres de familia.....	107
Tabla 32. Guía de observación no participante para docentes.....	108
Tabla 33. Guía de observación no participante para estudiantes.....	109
Tabla 34. Presupuesto de recursos humanos.....	116
Tabla 35. Presupuesto de recursos materiales.....	116
Tabla 36. Presupuesto de gastos de operación.....	117
Tabla 37. Plan General de Actividades.....	152
Tabla 38. Plan de Sostenibilidad.....	188
Tabla 39. Presupuesto de sostenibilidad.....	190

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Porcentaje de asistencia.....	9
Gráfica 2. Resultados de lectura primer grado primaria.....	16
Gráfica 3. Resultados de matemáticas primer grado primaria.....	17
Gráfica 4. Resultados de lectura tercer grado primaria.....	17
Gráfica 5. Resultados de matemáticas tercer grado primaria.....	18
Gráfica 6. Resultado de lectura sexto grado primaria.....	19
Gráfica 7. Resultados de matemáticas sexto grado primaria.....	19
Gráfica 8. Respuestas de padres de familia a encuesta de evaluación.....	175
Gráfica 9. Respuestas de docente a encuesta de evaluación.....	175
Gráfica 10. Respuestas de estudiantes a encuesta de evaluación.....	176

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Guía de encuesta para padres de familia.....	100
Fotografía 2. Guía de encuesta para docentes.....	101
Fotografía 3. Guía de encuesta para estudiantes.....	102
Fotografía 4. Guía de entrevista para padres de familia.....	103

Fotografía 5. Guía de entrevista para docentes.....	104
Fotografía 6. Guía de entrevista para estudiantes.....	105
Fotografía 7. Guía de encuesta para padres de familia.....	110
Fotografía 8. Guía de encuesta para docentes.....	111
Fotografía 9. Guía de encuesta para estudiantes.....	112
Fotografía 10. Guía de entrevista para padres de familia.....	113
Fotografía 11. Guía de entrevista para docentes.....	114
Fotografía 12. Guía de entrevista para estudiantes.....	115
Fotografía 13. Profesoras seleccionando problemas en el centro educativo.....	156
Fotografía 14. Acta de inicio de PME extendida por coordinador distrital del municipio de San Miguel Acatán.....	157
Fotografía 15. Lanzamiento del proyecto de mejoramiento educativo.....	158
Fotografía 16. Involucramiento de padres de familia mediante reuniones.....	159
Fotografía 17. Elaboración de juegos de mesa por maestra-estudiante PADEP.....	160
Fotografía 18. Elaboración de juegos de mesa por maestra-estudiante PADEP.....	160
Fotografía 19. Elaboración y diseño de manual por maestra-estudiante PADEP.....	161
Fotografía 20. Entrega de manuales a la dirección del centro educativo.....	162
Fotografía 21. Entrega de manual a docente del centro educativo.....	162
Fotografía 22. Alumnos recibiendo juegos de mesa.....	163
Fotografía 23. Estudiantes conociendo instrucciones de juegos de mesa.....	164

Fotografía 24. Alumnos sumando y restando en casa utilizando juegos de mesa.....	164
Fotografía 25. Alumnos restando con juego de mesa “El martillo”.....	165
Fotografía 26. Docente y alumnos ejercitando restas con juego de mesa “ El martillo”.....	166
Fotografía 27. Alumnos sumando con juegos de mesa “ La máquina de las sumas”.....	166
Fotografía 28. Madre de familia respondiendo a la entrevista de monitoreo.....	167
Fotografía 29. Entrevista respondida por docente.....	168
Fotografía 30. Docente y estudiantes observando manuales.....	169
Fotografía 31. Docente respondiendo a la guía de observación no participante.....	170
Fotografía 32. Docente respondiendo la encuesta.....	170
Fotografía 33. Madre de familia respondiendo encuesta.....	171
Fotografía 34. Padre de familia respondiendo a entrevista de evaluación.....	172
Fotografía 35. Docente respondiendo a entrevista de evaluación.....	172
Fotografía 36. Profesora haciendo conteo de guías de observación no participante.....	173
Fotografía 37. Guía de observación no participante pasada a docente.....	174
Fotografía 38. Encuesta pasada a madre de familia.....	176
Fotografía 39. Acta de cierre de proyecto.....	177
Fotografía 40. Docente entregando diplomas a estudiantes por video llamadas.....	178
Fotografía 41. Profesora pegando volantes en la comunidad.....	179
Fotografía 42. Profesora imprimiendo poster académico y volantes...	179

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	49
Figura 2. Matriz de relaciones entre actores.....	67
Figura 3. Mapa de soluciones.....	83

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo, el cual consta de cuatro capítulos, cada uno de los cuales constituyeron de la siguiente manera: el CAPÍTULO I. Plan del Proyecto de Mejoramiento Educativo. CAPÍTULO II. Fundamentación Teórica. CAPÍTULO III. Presentación de Resultados. CAPÍTULO IV. Análisis y Discusión de Resultados; proceso que inició en agosto del 2019 y finalizó en mayo de 2020. Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, su aporte, para mejorar la educación de este país. Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, del Municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.

La Escuela de esta comunidad, es pequeña, cuenta únicamente con el nivel primario y con pocos estudiantes en cada grado y dos docentes, inició como Escuela de Autogestión Comunitaria del Programa Nacional de Autogestión para el Desarrollo Educativo –PRONADE-. Los estudiantes tienen una buena organización en diferentes comisiones. Al revisar los indicadores educativos, se observó un número de estudiantes repitentes en el área de matemática, de allí surgió la idea del Proyecto de Mejoramiento Educativo -PME-.

Los habitantes de la comunidad son indígenas, siendo el akateko su idioma materno, han demostrado muy poco interés en el aprendizaje del idioma español, siendo la principal razón, el contexto que les rodea, los aparatos tecnológicos son muy escasos y la tasa de analfabetismo es alta, la mayor parte de la

población se dedica a trabajar el campo, cosechan granos básicos, con dificultad sobreviven con lo que cosechan y sus deseos de superación económica obliga a un buen porcentaje a emigrar a lugares mexicanos y de Estados Unidos, dejando a sus hijos al cuidado de familiares.

Sin embargo, muestran interés en la gestión educativa, pues han dado apoyo para lograr la mayoría de los proyectos en beneficio de la comunidad educativa, en esta comunidad el alcalde auxiliar es la máxima autoridad y se respeta como tal, de igual manera el Consejo de Padres de Familia juega un papel muy importante, especialmente en la organización de actividades, ambos lados trabajan en equipo para coordinar el apoyo brindado a las docentes del centro educativo.

Debido a las dificultades descritas anteriormente y sumado a eso, la poca importancia que le dan a la educación y avance en el aprendizaje de sus hijos; los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje en el área de matemática, especialmente en los contenidos de suma y resta. En consideración a esta circunstancia, se decidió seleccionar como entorno educativo, el área de matemática en el grado de segundo primaria, enfatizando en suma y resta.

Después de aplicar algunas técnicas de administración educativa, se encuentra que si podemos aprovechar las fortalezas de tener el apoyo del alcalde auxiliar y de los miembros del Consejo de Padres de Familia, podríamos mejorar la debilidad de que los alumnos no tienen referencia de operaciones básicas en casa y disminuir el porcentaje de repitencia en el área de matemáticas.

Al trabajar el DAFO completo, se identifica como línea de acción estratégica -LAE- a seleccionar la tercera línea de acción: "Implementación de juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas" con estudiantes de segundo primaria, a través del trabajo en conjunto con los miembros de la comunidad educativa, aprovechando el apoyo de alcalde auxiliar y miembros de la

Organización de Padres de Familia –OPF–, eligiendo el proyecto: Creación de Juegos de Mesa para realizar sumas y restas.

Este proyecto, vino a fortalecer las debilidades de los estudiantes en el área de matemáticas. Se planificaron 3 actividades esenciales para el desarrollo del proyecto: creación de juegos de mesa para realizar sumas, diseño de un manual de instrucciones para juegos de mesa y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas. Las acciones de este proyecto, han logrado que los estudiantes se motivaran y subiera en un 90% los resultados académicos en el área de matemáticas.

Se evidenció claramente que utilizar metodología innovadora como juegos de mesa para sumas y restas, genera resultados excelentes, pues la inteligencia del estudiante se transmite en su mejor versión cuando se utiliza el juego en las acciones que realiza. Como lo plantea Jean Piaget (1956). “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.4)

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico institucional

A. Nombre del establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta.

B. Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango.

C. Naturaleza de la institución

Es un centro educativo, que pertenece al sector oficial, puesto que la comunidad es un Caserío, pertenece al área rural, es plan diario y por ser una escuela EXPRONADE, está registrada con modalidad monolingüe, como todas las demás escuelas que pertenecieron a este programa, es tipo mixto, categoría pura, pertenece a la jornada matutina y el ciclo es anual.

D. Gobierno Escolar

El centro educativo, se caracteriza por contar con una matrícula de menos de cuarenta estudiantes, pero esto no ha sido impedimento para formar la junta escolar, cada principio de año, en el mes de febrero, se conforma la directiva de estudiantes, que activamente, cumplen con los compromisos que se les atribuye, esto ha sido de gran ayuda para la institución, en el desempeño de sus compromisos laborales.

E. Visión y Misión

a. Visión

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos

de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

b. Misión

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

F. Estrategias de abordaje

Dentro de las estrategias que se utilizan en el centro educativo, están: el trabajo en equipo, gobierno escolar, aprendizaje colaborativo. El autoaprendizaje, infografías, ilustraciones y mapas, así mismo, debates, murales, aula letrada y rincones de aprendizaje, esto ha permitido, que los estudiantes se caractericen en ser muy activos.

G. Modelos educativos

En el centro educativo, por lo general se utiliza los siguientes modelos educativos: Conductista, constructivista, aprendizaje significativo, basado desde el currículum y bilingüe, puesto que ambas docentes, son egresadas del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PDEP/D-, esto ha contribuido a mejorar la calidad educativa en el centro educativo, se ha logrado cambiar la actitud del docente y padres de familia de una manera positiva, dándole así mayor importancia a la educación, de parte de los actores involucrados.

H. Programas que actualmente están desarrollando

Actualmente se están desarrollando los programas de comprometidos con primer grado, el programa contemos juntos, leamos juntos y de igual manera se está desarrollando el programa yo decido en el grado de cuarto primaria.

I. Proyectos

a. Proyectos Desarrollados

Las personas de la comunidad del Caserío Nuevo Santo Tomás, se caracterizan por ser personas organizadas para conseguir proyectos y con el trabajo en conjunto con las docentes de se ha logrado realizar los siguientes proyectos: Compra de terreno para construir edificio escolar, construcción de edificio escolar, construcción de baños y cocina, compra de terreno para el campo de futbol, compra de terreno para huerto escolar, compra de terreno para cancha polideportiva y huerto escolar.

b. Proyectos en desarrollo.

Desde hace tiempo, que se ha estado gestionando una cancha polideportiva exclusivamente para el centro educativo, pero hasta el momento se ha logrado preparar el terreno para su construcción, en espera de respuesta favorable de parte de la municipalidad, por ende, es el único proyecto en desarrollo.

c. Proyectos por desarrollar

De igual manera, se ha planificado en el Proyecto Educativo Institucional -PEI- del centro educativo, realizar el proyecto de área de recreación

1.1.2. Indicadores educativos

A. De contexto

a. Población por rango de edades

Según memoria de labores, del año 2018 del centro educativo, se evidencian los rangos de edades, de la población escolar tal como aparece en la siguiente tabla.

Tabla No. 1
Rango de edades.

Edad Escolar	Hombres	Mujeres	Total	Observaciones
De 0 a 5 años	12	16	28	
De 6 a 13 años	19	20	39	
De 14 en Adelante	42	62	104	
Totales	73	98	171	

Fuente: Memoria de labores 2018, Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás.

b. Índice de desarrollo humano

Según diagnóstico situación de Seguridad Alimentaria Nutricional, -SAN- del municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, julio 2017 el índice de desarrollo humano del municipio de San Miguel Acatán son como aparecen en la siguiente tabla:

Tabla No. 2

Índice de desarrollo humano del municipio de San Miguel Acatán.

Municipio	Habitantes	Tasa de Analfabetismo		de IDH	Salud	Educación	Ingresos
		Hombres	Mujeres				
San Miguel Acatán	26,719	43.9	33.2	0.428	0.562	0.259	0.463

Fuente: Diagnóstico Situación de Seguridad Alimentaria Nutricional –SAN- municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, julio 2017.

B. De recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados

Los alumnos matriculados en el centro educativo, según el Sistema de Registros Educativos -SIRE- es de treinta y tres estudiantes, tal como aparece en la tabla que aparece a continuación.

Tabla No. 3
Cantidad de alumnos por género

Hombres	Mujeres	Total
12	21	33

Fuente: Extraído del Sistema de Registros Educativos.

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

La cantidad de estudiantes por grado en el centro educativo, generalmente no excede de la cantidad de siete estudiantes, tal y como se muestra en el siguiente cuadro extraído del Sistema de Registros Educativos -SIRE-.

Tabla No. 4
Cantidad de alumnos por grado y género.

Primaria Bilingüe	Hombres	Mujeres	Total
Primer Grado	3	4	7
Segundo Grado	1	6	7
Tercer Grado	3	2	5
Cuarto Grado	0	3	3
Quinto Grado	3	3	6
Sexto Grado	2	3	5
Total	12	21	33

Fuente: Extraído del Sistema de Registros Educativos.

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

En el centro educativo, únicamente existen dos docentes en el nivel primario, puesto que éste es el único nivel que existe, teniendo cada docente tres grados cada una, según el Sistema de Registros Educativos -SIRE-.

Tabla No.5
Listado de docentes.

No.	Nombre del Docente	Grados Asignados	Alumnos Atendidos
1	Sandra Marisol Camposeco Montejo	1°. 2°. Y 4°.	17
2	Agustina de Jesús Camposeco Montejo	3°. 5°. Y 6°.	16
	Totales	6	33

Fuente: Extraído del Sistema de Registros Educativos

d. Relación alumno/docente

Relación Alumno Docente: En el centro educativo existen dos docentes y treinta y tres alumnos, por lo tanto, la relación que existe, es un aproximado de 16 alumnos por docente.

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos

Los alumnos asisten a recibir clases con frecuencia, puesto que de parte de las docentes se le ha inculcado a los padres de familia que deben firmar un conocimientos de inasistencia de sus hijos, esto ha funcionado para que los estudiantes asistan en un 99%.

Gráfica No. 1
Porcentaje de Asistencia.



Fuente: Libro de Asistencia de alumnos de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán.

b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase

De parte de las coordinaciones distritales, se le solicita a la directora de establecimiento un informe detallado de los días efectivos de clases y según archivo de la dirección, se fundamenta la siguiente tabla:

Tabla No. 6
Días efectivos de clase por mes.

Mes	Días Efectivos de Clases	Porcentaje
Enero	18	95 %
Febrero	19	95 %
Marzo	20	95 %
Abril	15	94 %
Mayo	20	87 %
Junio	18	95 %
Julio	21	95 %
Agosto	22	100 %
6Septiembre	21	100 %
Octubre	16	89 %
Total de días	190	95 %

Fuente: Archivo de la dirección de la EORM Caserío Nuevo Santo Tomás.

c. Idioma utilizado como medio de enseñanza

El akateko; el castellano aún se está implementando.

d. Disponibilidad de textos y materiales

En los últimos años, se han recibido textos y materiales educativos en mayor cantidad en los grados de primero, segundo y tercero primaria, según se establece en el libro de conocimientos de la dirección del centro educativo.

Tabla No. 7.
Textos y materiales.

Disponibilidad de Textos y Materiales	Grados	Porcentaje
	Primer Grado	100 %
	De Segundo a Sexto grado	50 %

Fuente: Libro de Conocimientos de la Dirección de la EORM Caserío Nuevo Santo Tomás.

e. Organización de los padres de familia

Existe Consejo de Padres de familia en el centro educativo de cinco integrantes, quienes se encargan de manejar los recursos económicos de los programas de apoyo de: alimentación escolar, útiles escolares, Valija didáctica y gratuidad de la educación. Así mismo, se encargan de administrar, planificar compras y mantener limpio el lugar donde se almacenan los alimentos.

D. De resultados de escolarización

a. Escolarización oportuna

Según memoria de labores de los últimos cinco años del centro educativo, se fundamenta la siguiente tabla de escolarización oportuna.

Tabla No.8.
Nivel Primaria Bilingüe.

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	8	4	6	6	7
Segundo	6	7	3	6	7
Tercero	7	5	7	2	5
Cuarto	6	5	5	7	3
Quinto	7	5	8	5	6
Sexto	5	4	5	8	5

Fuente: Memoria de labores del 2014 al 2018 de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

b. Escolarización por edades simples

Según libro de inscripción del centro educativo, se fundamenta la siguiente tabla de edades simples por grado.

Tabla No. 9.
Edades simples por grado

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	8	4	5	5	6
Segundo	5	6	3	5	6
Tercero	6	5	7	2	5
Cuarto	6	5	4	7	3
Quinto	7	5	7	4	6
Sexto	5	4	5	7	4

Fuente: Libro de Inscripción de la EORM Caserío Nuevo Santo Tomás.

c. Sobreedad

Según libro de inscripción del centro educativo, se fundamenta la siguiente tabla de sobreedad por grados.

Tabla No. 10.
Sobreedad por grados.

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	0	0	1	1	1
Segundo	1	0	0	1	1
Tercero	1	1	0	0	0
Cuarto	0	1	1	0	0
Quinto	0	0	1	1	0
Sexto	0	0	0	1	1

Fuente: Libro de inscripción de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

d. Tasa de promoción anual

Según libro de inscripción del centro educativo, la promoción de los últimos cinco años, es de un buen porcentaje y según las características de la institución y la comunidad, la mayoría de estudiantes inscritos, terminan el ciclo escolar, según lo muestra la siguiente tabla.

Tabla No. 11
Promoción por grado.

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	7	3	5	5	6
Segundo	5	7	2	5	7
Tercero	5	5	7	2	5
Cuarto	6	5	5	6	3
Quinto	7	5	8	5	6
Sexto	5	4	5	8	5

Fuente: Libro de inscripción de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

e. Fracaso escolar

Según memoria de labores del centro educativo, de los últimos cinco años, fundamenta el porcentaje de fracaso escolar como aparece en la siguiente tabla, donde puede evidenciarse que el grado que más reporta es el de primero.

Tabla No. 12
Fracaso escolar por grado

Estudiantes	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	13 %	25%	17 %	17 %	14 %
Segundo	20 %	0 %	33 %	17 %	0 %
Tercero	33%	0 %	0 %	0 %	0 %
Cuarto	0%	0 %	0 %	14 %	0 %

Quinto	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Sexto	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Fuente: Memoria de labores del 2014 al 2018 de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

f. Conservación de la matrícula

La conservación de la matrícula, es de un cien por ciento, durante los últimos cinco años, según se evidencia en el libro de inscripción del centro educativo, tal como aparece en la siguiente tabla.

Tabla No. 13

Porcentaje de conservación de la matrícula.

Año	Inscritos	Evaluados	Conservación
2014	39	39	100 %
2015	30	30	100 %
2016	34	34	100 %
2017	34	34	100 %
2018	33	33	100 %

Fuente: Libro de evaluación de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

g. Finalización de nivel

En la comunidad, comúnmente los estudiantes terminan el nivel primario a excepción de algunos cuantos que por ciertas situaciones de fuerza mayor no ha podido culminar, pero no ha sido precisamente por falta de voluntad, tal y como lo muestra la siguiente tabla, extraída la información de los cuadros PRIM de sexto primaria, de los últimos cinco años del centro educativo.

Tabla No. 14

Estudiantes de sexto primaria que finalizaron.

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Sexto	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Cuadros PRIM de sexto primaria del 2014 al 2018 de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

h. Repitencia

La repitencia comúnmente se da en un alto porcentaje en primero y segundo primaria, habiendo no más de cuatro repitentes anuales del cien porcientos de inscritos en los seis grados del nivel primario, tal como aparece en el siguiente cuadro, extraído de los cuadros PRIM del centro educativo en los últimos cinco años.

Tabla 15
Repitencia por grado.

Año	Inscritos	Repitencia
2014	39	2
2015	30	4
2016	34	1
2017	34	3
2018	33	1

Fuente: Cuadros PRIM del 2014 al 2018 de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

i. Deserción

Según la memoria de labores de los últimos cinco años del centro educativo, el porcentaje de deserción escolar es de cero, en este sentido, los padres de familia, le han dado importancia a la culminación del grado que inician.

Tabla No. 16
Deserción por año.

Año	Inscritos	Deserción
2014	39	0 %
2015	30	0 %
2016	34	0 %
2017	34	0 %
2018	33	0 %

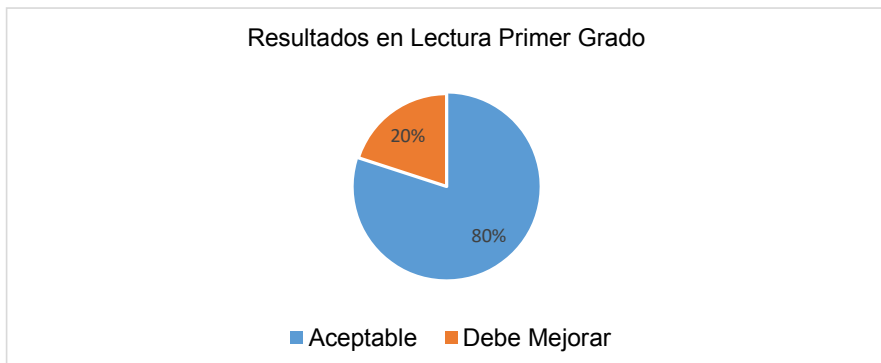
Fuente: Memoria de labores del 2014-2018 de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

E. Resultados de aprendizaje

a. Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1°.)

En el centro educativo, el grado de primero, es el grado vulnerable, puesto que las docentes atienden tres grados cada una, sumado a esto el contexto del estudiante que no contribuye al aprendizaje del estudiante en la lectoescritura, existe un veinte por ciento de estudiantes que necesitan mejorar en lectura y un ochenta por ciento que se califica como aceptable, no hay excelentes lectores, según el cuadro de apreciación de la docente de primero primaria.

Gráfica No. 2
Resultado en porcentajes.

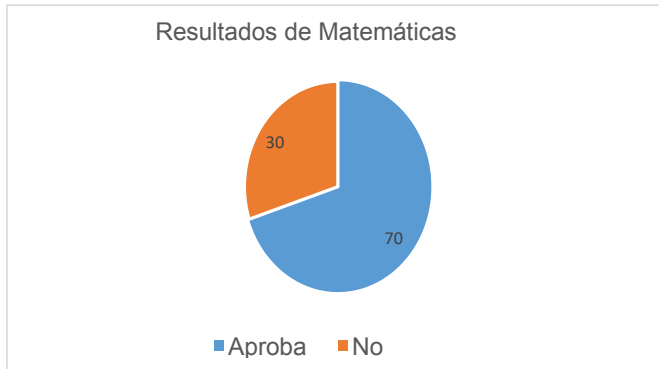


Fuente: Cuadro de apreciación de docente de primero primaria de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

b. Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1°.)

El área de matemática, es una de las áreas en donde hay mas estudiantes reprobados, puesto que el contexto no permite que el estudiante tenga conocimientos previos y los padres descuiden muchas situaciones importantes en el aprendizaje del estudiante, por ello, el niño cuenta únicamente con lo que aprende en la escuela y sin contar que es necesario el aprendizaje individual, esto ha contribuido al lento aprendizaje del estudiante y su bajo nivel en el área. Tal como lo muestra el cuadro PRIM de primero primaria del centro educativo.

Gráfica No. 3
Resultados en porcentajes.

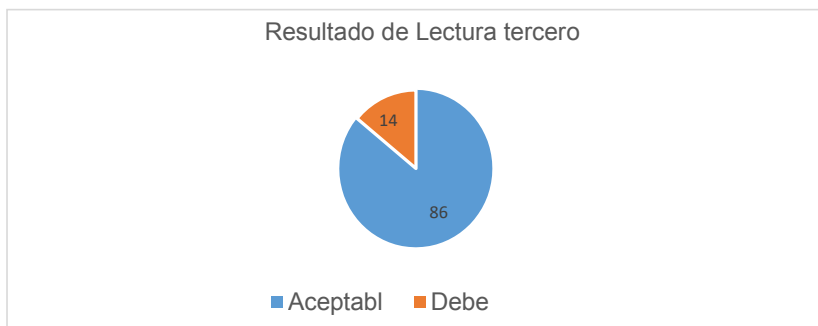


Fuente: Cuadros PRIM de primero primaria de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás

c. Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3°.)

En el grado de tercero primaria, hay deficiencia en el tema de lectura, puesto que inicia desde primero primaria este problema, en virtud de que el estudiante no le da importancia al crecimiento académico, porque en casa no se lo inculcan, y esta debilidad repercute en los siguientes grados, por ello según el cuadro de apreciación de la docente de tercero primaria, un catorce por ciento debe mejorar y un ochenta y seis por ciento es aceptable, como aparece en la gráfica.

Gráfica No.4
Resultado en porcentaje.



Fuente: Cuadro de apreciación de docente de tercer grado de la EORM, Caserío Nuevo Santo

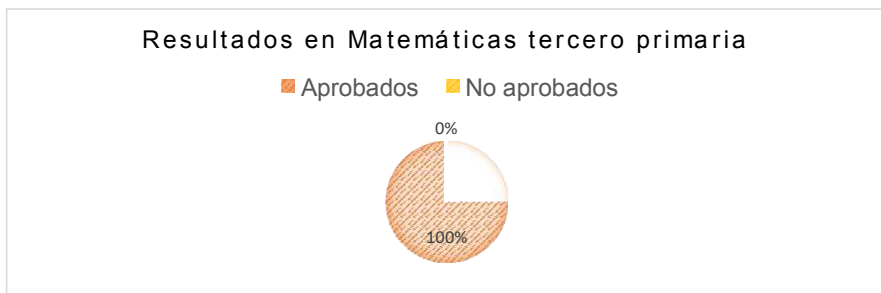
Tomás.

d. Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3°.)

Al igual que en primero primaria, se hace referencia de que el área de matemática es un tanto difícil para el estudiante, puesto que es una tarea muy difícil desarrollar el razonamiento lógico-matemático en el estudiante, sin embargo, hay compromiso de parte de docentes y estudiantes en el aprendizaje, por ende, el cuadro PRIM del grado de tercero primaria muestra resultados satisfactorios tal como se representa en la siguiente gráfica.

Gráfica No.5

Resultados en porcentaje.

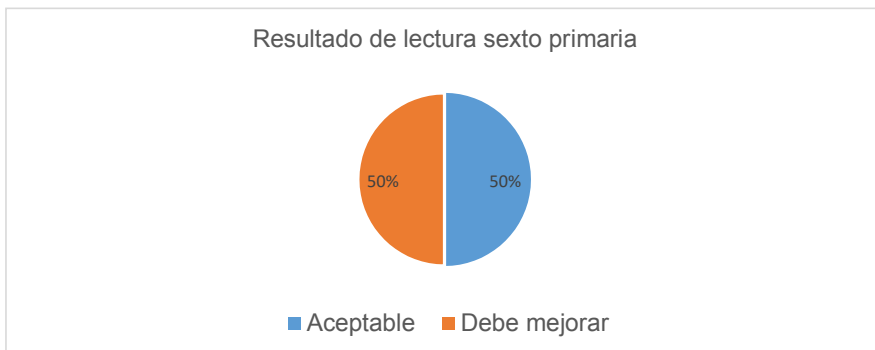


Fuente: Cuadro PRIM de tercero primaria de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

e. Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6°.)

Después de la última comprobación del nivel de lectura en el centro educativo para estudiantes de sexto primaria, los resultados fueron que un cincuenta por ciento debe mejorar, y un cincuenta por ciento es aceptable, según parámetros establecidos por el MINEDUC, con esto se evidencia de que el estudiante no da su tiempo extra a la educación y se queda únicamente con lo que lee en el centro educativo sin ponerlo en práctica en su casa, a pesar de los esfuerzos de las docentes por despertarles el interés por la lectura.

Gráfica No. 6
Resultado en porcentajes.

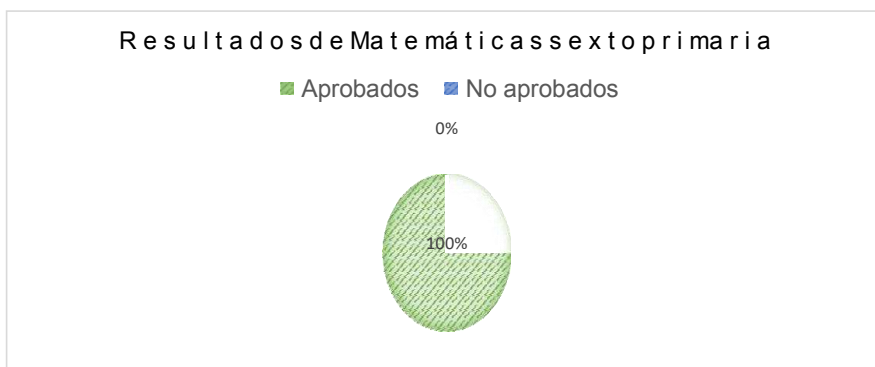


Fuente: Cuadro de apreciación de docente de sexto primaria de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

f. Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6°.)

Mientras tanto, en el área de matemática, los estudiantes de sexto primaria, muestran un buen resultado pues según cuadros PRIM, se deduce que el cien por ciento aprobó.

Gráfica No. 7
Resultados en porcentaje.



Fuente: Cuadro PRIM de sexto primaria de la EORM, Caserío Nuevo Santo Tomás.

1.1.3. Antecedentes

A. Históricos

En el año 2003, fue fundada la comunidad del Caserío Nuevo Santo Tomás, por el impulso de señores líderes emprendedores, cabe mencionar que anteriormente pertenecían a la aldea Elmul del municipio de San Miguel Acatán. La separación surgió por inconformidades entre dos grupos, uno pasivo y otro activo en cuanto a gestión de proyectos para la comunidad. El grupo activo fue quien formó la comunidad del Caserío Nuevo Santo Tomás, la principal característica de la nueva comunidad, era la participación activa y la unión que había entre sus habitantes.

Los niños y niñas en edad escolar asistían a la Escuela Oficial Rural Mixta de la aldea Elmul. Durante el transcurso de los años todo se hacía más difícil entre los miembros de la comunidad educativa y empezaron a surgir conflictos entre niños y niñas de la escuela.

Por esta razón los miembros de la comunidad, con mucha dedicación y esfuerzo, gestionaron la educación primaria y preprimaria en su comunidad y fue a través del Programa Nacional de Autogestión para el Desarrollo Educativo, -PRONADE- que lograron su gestión; a través de su gestión se logró comprar un terreno en el que se construyó una galera de lámina que se utilizaba como edificio escolar.

A principios del año 2004, se inicia el ciclo escolar con 57 estudiantes en el nivel primaria y 15 en el nivel preprimaria. Siendo el nombre de la institución Escuela de Autogestión comunitaria Caserío Nuevo Santo Tomás, -PRONADE- Los miembros del Comité Educativo, contrataron a dos docentes al Profesor Gaspar Esteban en el nivel primaria y la profesora Sandra Marisol Camposeco en el nivel primaria, pero en el mes de mayo del mismo año, el profesor Gaspar presenta su renuncia, y el comité educativo contrata a la profesora Flordilia Wandy Hurtado, quien atendió el nivel preprimaria y la profesora Sandra Marisol Camposeco, pasa a encargarse del nivel primaria, y de esta manera cada una queda en el nivel que corresponde su profesión.

Desde que inicia la educación primaria y preprimaria, todo marcha bien, el trabajo en equipo entre docentes, padres de familia y estudiantes, se reflejaba en todo momento, todas las partes trabajaban motivados y en virtud de esto, se conseguían resultados esperados en relación a indicadores educativos, buenos resultados en gestiones educativas y proyectos de la comunidad, por ser una nueva comunidad, era un tanto accesible la ayuda de algunas entidades, como municipalidad, EPS de estudiantes de la USAC, entre otros.

En el año 2006 sale contrato de trabajo únicamente para el nivel primaria así que, se queda laborando únicamente la profesora Sandra Marisol Camposeco Montejo en este nivel; En el año 2007 nuevamente se firma contrato de ambos niveles, así que se realiza la contratación de la profesora Maygualida Ros para atender el nivel preprimaria, en este año, tras varias gestiones de parte de los miembros del Comité educativo y profesoras, se consigue el proyecto de edificio escolar por parte del Fondo de Inversión Social -FIS-.

En el año 2008, salen contratos para dos docentes en el nivel primaria y se hace la contratación de la profesora Agustina de Jesús Camposeco y la profesora Sandra Marisol Camposeco Montejo para trabajar en este nivel. En el año 2009 el centro educativo es absorbido por el Ministerio de Educación y pasa a ser Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, pasando al renglón 011 las profesoras Sandra Marisol Camposeco Montejo y la profesora Agustina de Jesús Camposeco Montejo.

A partir de este año la institución no ha presentado cambios de docentes solo ha reportado una docente subutilizada en el año 2016, quien tras las gestiones se reubicó en otro centro educativo, sin embargo, al siguiente año (2017) se reincorporó al centro educativo. En el año 2014 se realizaron algunos proyectos como construcción de cocina y baños, esto ha fortalecido los servicios de dicha institución. Los indicadores educativos año con año han ido mejorando, en comparación de sus inicios.

B. De contexto

En cuanto a educación, en esta comunidad como en la mayoría de los centros educativos del país, se presentan situaciones, que lejos de contribuir en la calidad educativa de los estudiantes, han perjudicado en gran medida el desarrollo de la educación de los mismos, es lamentable reconocer que grandes factores como la pobreza, son tan intensos en la interrupción de la educación de los niños y niñas guatemaltecos y ni el Ministerio de Educación –MINEDUC-, ha podido hacer algo al respecto. Esta es la realidad de contextos como éste.

En las familias se ve mucho el machismo y la preferencia tan evidente hacia un niño, le dan más oportunidades a los hombres que a las mujeres y vale más la palabra y el criterio de un hombre que de una mujer, la equidad de género no se da al cien por ciento, pero con la concientización de parte de las docentes esto ha ido mejorando con el paso del tiempo.

El rango de edades son los siguientes: de 0 a 5 años hay 12 hombre y 16 mujeres haciendo un total de 28; de 6 a 13 años hay 19 hombres y 20 mujeres haciendo un total de 39; de 14 años en adelante hay 42 hombres y 62 mujeres haciendo un total de 104; en total hay 171 habitantes en la comunidad, de 15 familias, con aproximadamente 11 integrantes por familia.

El índice de desarrollo humano del municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, según el diagnóstico situacional de Seguridad Alimentaria Nutricional -SAN- mes de julio de 2017; la cantidad de habitantes es de 26,719, la tasa de analfabetismo es de 43.9% en hombres y en mujeres es de 33.2%; IDH 0.428, salud 0.562, educación 0.259, ingresos 0.463.

C. De recursos

Anteriormente se ha mencionado que la escuela es pequeña y la matrícula es muy baja, es una de las mayores características que tiene, pero con el paso del tiempo,

esto ha empeorado y es que cada año que pasa la matrícula ha bajado, hasta el punto de que en los años 2015 y 2016 apareció en la lista de subutilización. Esta desventaja ha sido vista de forma positiva y se ha aprovechado para mejorar la calidad educativa, puesto que se han tenido logros significativos en educación, a manera de ejemplo, es que al final del año, 1 o 2 estudiantes reprueban.

La cantidad de alumnos matriculados son 12 hombres, 21 mujeres, haciendo un total de 33; la cantidad de alumnos por grado son: primer grado; hombres 3, mujeres 4, total 7; en segundo grado; hombres 1, mujeres 6, total 7; en tercer grado hombres 3, mujeres 2, total 5; cuarto grado hombres 0, mujeres 3, total 3; quinto grado, hombres 3, mujeres 3, total 6; sexto grado, hombres 2, mujeres 3, total 5; existen 2 docentes; profesora Sandra Marisol Camposeco Montejo quien atiende los grados de primero, segundo y cuarto primaria; la profesora Agustina de Jesús Camposeco Montejo quien atiende los grados de tercero, quinto y sexto primaria, según establece el Sistema de Registros Educativos -SIRE- atendiendo cada docente un aproximado de 16 estudiantes cada una; ambas son Profesoras de Educación Primaria Intercultural, título obtenido tras su estudio en Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D.

D. De procesos

La asistencia a clases de parte de los estudiantes, se ha vuelto una prioridad entre estudiantes, padres de familia y docentes, se maneja un cuaderno especialmente para inasistencias, en donde el padre de familia o encargado se presenta a solicitar permiso justificado, la docente de grado realiza un conocimiento en el cuaderno de permisos, en donde firman ambos lados encargado y docente, este proceso ha contribuido a mantener la asistencia de estudiantes en un 99%.

Los días efectivos de clases están dentro de los estándares que el Ministerio de Educación -MINEDUC- exige a cada docente y centro educativo, en el distrito al que la escuela pertenece, exige de manera mensual un reporte sobre los días efectivos de clases, en el centro educativo se contabilizaron 190 días efectivos de

clases por año. El idioma que se utiliza como medio de enseñanza es el akateko, pero se ha implementado el castellano de acuerdo al grado del estudiante, es decir los primeros grados se utiliza el 75% su idioma materno y el 25% del castellano, en los grados de cuarto quinto y sexto, se utiliza un 50% de idioma materno y un 50% de castellano.

Los textos que envía en Ministerio de Educación -MINEDUC-, casi siempre benefician más a los dos primeros grados, puesto que cada año se reciben textos para los grados de primero y segundo, mientras que el resto de grados reciben hasta cada 2 o 3 años. Existe el consejo de padres de familia y son los encargados de velar por los programas educativos que se reciben, está conformado de 5 integrantes quienes planifican compras y manejan chequera, sello y libros administrativos, sin embargo, su poca capacidad en el manejo de los mismos les obliga a dejarle estos libros en manos de las profesoras quienes les apoyan con llenado de libros, caja, bancos, y almacén, de igual manera con las liquidaciones de programas de apoyo para el centro educativo.

E. De resultados de escolarización

La escolarización oportuna del nivel primaria en el centro educativo, de los últimos cinco años, tal como evidencia la tabla numero 8 de escolarización oportuna, se ha logrado que los niños y niñas en edad escolar asistan al centro educativo y culminen el ciclo escolar, prueba de ello es que el 95% de estudiantes egresados de sexto primaria tienen la edad estándar a nivel nacional tomando en cuenta de que ingresan a primer grado a la edad de 7 años, según se evidencia en la tabla numero 9 de edades simples por grado.

En los últimos cinco años, uno de cada quince estudiantes está en sobreedad, tomando en cuenta que el centro educativo cuenta con matrícula promedio de 35 estudiantes tomando en cuenta todos los grados del nivel primaria, cabe mencionar que anualmente el promedio de sobreedad es de 2 a 4 estudiantes; esto significa que la tasa de promoción anual, está cerca del cien por ciento, puesto

que el fracaso escolar se reduce a unos pocos, que precisamente son los estudiantes que se reportan en sobreedad. La conservación de la matrícula se da a un 100% en los últimos cinco años, mientras que el porcentaje de repitencia es de un promedio de 2% y la deserción escolar se da en un 0%.

F. De resultados de aprendizaje

En cuanto a resultados en Lectura, en primer grado, hay deficiencia, en comparación a los parámetros que el Ministerio de Educación exige, esto a raíz de varias circunstancias que no benefician el aprendizaje en casa, los estudiantes se conforman únicamente con las actividades de lectura que se realizan en la escuela que por cierto no son tan profundas, puesto que las docentes cuentan con tres grados a su cargo, encima de esto estar al pendiente de un sinnúmero de actividades que se dan durante la jornada, pero esto no ha impedido que la docente de primero se esforzara por conseguir resultados aceptables por lo que un 20% de estudiantes de primero, necesita mejorar y un 80% es aceptable.

Al igual que en los grados de tercero y sexto, hay un alto grado de deficiencia en la lectura, por situaciones anteriormente expuestas, con la diferencia de que a esta edad, la mayoría de los padres de familia delega tareas domésticas a sus hijas y trabajo de campo a sus hijos en horario de la tarde, esto ha sido una barrera para que los estudiantes no le den tiempo a la lectura en casa. En tercer grado, hay un 14% de estudiantes que necesita mejorar y un 86% aceptables, en sexto grado hay un 50% de estudiantes que necesitan mejorar y un 50% aceptable, en comparación a los parámetros del Ministerio de Educación- MINEDUC-

En cuanto a resultados en el área de matemática, en los primeros dos grados, hay una gran deficiencia tanto que esta área ha sido la razón de reprobación, a los estudiantes se les dificulta prestar atención, presentan poca memoria, no cuentan con orientación espacio-temporal, deficiencia en el razonamiento lógico, dificultad para contar de forma correlativa, no siguen instrucciones, problemas para realizar el proceso de operaciones básicas. En primer grado el 30% de

estudiantes necesitan mejorar y 70% aceptables, mientras que en los grados de tercero y sexto grado presentan buenos resultados en esta área.

1.1.4. Marco Epistemológico

A. Circunstancias históricas

Los habitantes de este lugar, pertenecen al pueblo indígena siendo su idioma materno, el akateko, muchos años atrás, el cien por ciento de la población hablaba únicamente este idioma y no conocían otros, hasta que la primera docente que llegó, era monolingüe español y le costaba comunicarse con sus estudiantes así que buscó estrategias para introducir el castellano en sus estudiantes y al mismo tiempo aprender el idioma akateko. Pero durante todo este proceso, los estudiantes presentaban varios problemas, como la falta de atención, la poca memoria de conceptos y definiciones, la orientación espacio-temporal, el razonamiento lógico, poca comprensión lectora, la dificultad para contar, dificultad en el seguimiento de instrucciones deficiencia en el proceso de operaciones básicas entre otros problemas observados.

Puede decirse que estos problemas tienen varios orígenes, como: el contexto el bajo índice de desarrollo humano que caracteriza al municipio de San Miguel Acatán y que no se ha podido mejorar en muchos años, los padres de familia no le daban importancia a la educación de sus hijos, porque pesaba más la pobreza en las familias, pues dedicaban más tiempo en solucionar sus problemas de abastecimiento de alimentos en los hogares.

Con el paso del tiempo y tras el esfuerzo constante de las docentes, se han conseguido mejorar en cuanto a los problemas y tomando en cuenta los indicadores educativos que ha presentado el centro educativo en estos últimos cinco años, se ha sabido utilizar en función de fortalecer las debilidades que presentan los estudiantes y mejorar estos problemas presentados en gran medida.

Actualmente los problemas aún existen porque no se han contrarrestado en su

totalidad, pero en menos impacto como de principio.

B. Circunstancias psicológicas

En las familias, a simple vista se puede ver y percibir, que existe una serie de problemas que han vivido con anterioridad y que están repercutiendo en la actualidad, los habitantes de la comunidad para los años 2004 al 2007, demostraban un comportamiento de salvajismo, como ejemplo se pueden describir algunos comportamientos que manifestaban, al ver a una persona que no conocían o que no era de su cultura, se escondían, o cuando alguien les hablaba, se tapaban la boca y solo en algunos casos respondían, pero con la boca tapada con la mano o con lo que tuvieran al alcance, este comportamiento influyó mucho en la reprobación de la mayoría de los estudiantes y les impidió así mismo desarrollarse en el ambiente educativo, desenvolverse de una manera satisfactoria en actividades relacionadas a su crecimiento intelectual, social y académico.

El temor se sabe que es una barrera muy grande y perjudicial en el desarrollo de una persona, en esta comunidad, el principal miedo observado en las personas, es el de salir adelante con sus propios esfuerzos utilizando metodologías actualizadas o diferentes, como por ejemplo: existen personas que tienen mucha capacidad intelectual, que tienen madera para seguir sus estudios, llegar a ser profesionales, pero deciden no hacerlo excusándose de que no hay dinero, que no forma parte de su cultura ser profesional, cuando en el fondo les gustaría llegar a ser alguien en la vida, a simple vista las personas demuestran su inseguridad hacia ciertas cosas, teniendo todo para tener éxito, menos la actitud.

Las personas a lo único que le dan valor es a trabajar en el campo, tener buena cosecha, cuidar caballos y lo demás es para gente perezosa, sin embargo, me atrae mucho la atención de la falta de ideas en el campo, no ha habido alguien que tome la iniciativa y emprender un riego, siembra de hortalizas al por mayor, o cultivar manzanas, duraznos y ciruelas de calidad, ya que son los árboles frutales que se pueden cultivar por estas regiones. Todo esto pasa por un miedo

e inseguridad que las personas traen de nacimiento, quizás sea consecuencia del Conflicto Armado Interno, o tal vez sea por otra razón o porque desde pequeños les han cortado las alas, y se han acostumbrado a esto.

La violencia algo que si existe en esta comunidad, especialmente la psicológica, porque en comunidades de San Miguel Acatán, existe la discriminación a la mujer y se maneja la ideología de que las mujeres son débiles y las que no tienen criterio, después de haber hecho concientizaciones en asambleas generales, la situación ha ido mejorando respecto a este tema. Sin embargo, existe también la violencia física, existen aún algunas familias, en las que el esposo golpea a su esposa y a sus hijos, la mayoría de las veces en estado de ebriedad, en el centro educativo, la violencia se da en muy bajo nivel ya que los estudiantes son pocos y de esta manera las docentes pueden tenerlos bajo su control.

La personalidad de los habitantes de esta comunidad, refleja identidad cultura, la mayoría de las personas son comprometidas con lo que deciden hacer, en situaciones de involucramiento comunal, son muy unidos y fieles a sus ideas, pero en cuanto se enfrentan a lo desconocido, muestran inseguridad y timidez. Su comportamiento es de negligencia y machismo...muestran poca educación y cortesía hacia personas desconocidas, son muy amables y respetuosos con las personas que se han ganado su respeto, cuando una persona hace daño en la comunidad como, por ejemplo, algún delincuente, pueden llegar a proceder de una manera muy peligrosa, hasta el extremo de hacer justicia con sus propias manos. Por otro lado, son muy entregados y fieles con quienes le tienen aprecio.

Son personas muy fieles a su ideología y debido a esto ha costado mucho concientizar respecto a la importancia que se tiene la educación y tener una profesión, en repetidas veces han manifestado que tienen una cultura de ser campesinos y que no tan fácilmente van a cambiar de forma de pensar respecto a eso.

Sin embargo, en los últimos cinco años, tal como lo muestran los indicadores las cosas han ido mejorando en educación, pues con constancia y esmero de parte de las docentes y con ayuda de algunos padres de familia se ha conseguido darle mas importancia a la educación y eliminar comportamientos inadecuados en el ambiente escolar, esto ha contribuido a mejorar los indicadores educativos.

Del año 2008 en adelante, se ha visto un cambio significativo en el comportamiento de las personas y los niños y niñas, pues a través de pláticas y concientización sobre el atraso educativo que puede haber si se opta por seguir con esos comportamientos, algunas personas empezaron a cambiar y con la influencia positiva de la escuela, se ha ido acabando este comportamiento y actualmente, se evidencian nuevos y mejores resultados en los estudiantes en cuanto a educación, pero aún falta mucho por hacer para lograr calidad educativa.

Cabe mencionar que hay población en edad escolar en nivel medio que no han continuado sus estudios por temor a fracasar.

C. Circunstancias sociológicas

El desarrollo en educación, se ha dado en un bajo nivel, puesto que la ideología de las personas no ayudan a la superación y desarrollo de la comunidad, como se mencionó, hay apenas 5 profesionales en la comunidad y los demás egresados de sexto primaria, optan por trabajar en el campo, emigrar a Estados Unidos, unirse a una persona para formar una familia, eso sí respecto al nivel primario, los padres y madres de familia, se han dado a la tarea de apoyar a sus hijos para que terminen este nivel. Pese a todos los cambios de comportamiento que han sufrido los habitantes de la comunidad, las ganas que han puesto en la educación de sus hijos y contando con que no es muy frecuente la deserción escolar, aún son pocos los padres de familia que apuestan por la educación de sus hijos, la mayoría se conforman con que sus hijos cierren el nivel primario y llenos de conformismo se limitan a justificarse que no tienen dinero para darle educación a sus hijos, y

esos pocos que han apostado, han sido criticados por las demás personas, esto hace en algunos casos que desistan de la idea de apoyar a sus hijos con el seguimiento de sus estudios.

En este año 2019, se retiraron dos niñas, por problemas familiares y desintegración familiar, tuvieron que retirarse para ayudar en oficios domésticos y por más que las docentes hicieron una visita domiciliar para animar a las estudiantes para que continúen con sus estudios y hasta ofrecieron apoyo económico a las niñas, sin embargo la encargada no aceptó ni las niñas quisieron regresar, se tendría que estar ciego, para no darse cuenta den que la pobreza es un factor muy influyente en la decisión de las personas, gracias a esto los habitantes de la comunidad, se dan a la obligación de trabajar el doble par tener sustento en la familia.

El trabajo que más realizan los miembros de la comunidad, es el trabajo de campo, utilizan la mayor parte de su tiempo en sus siembras y su cuidado, algunas otras personas, se dedican a construcción, pero no hay trabajo fijo, el pago mínimo de las personas es de 30 quetzales al día, esto hace que la comunidad sea una de las que pasa muchas necesidades económicas. Algunos otros trabajos que generan ingresos, son: la crianza de animales, especialmente de pollos y ovejas, emigrar a otros lugares para trabajar en fincas. Otras fuentes de Ingreso, no existen, la comunidad es muy dependiente de comunidades cercanas, Aldea Coyá, al municipio de San Miguel Acatán y al municipio de Jacaltenango, en cuanto a compras se refiere, cuando ellos necesitan comprar algo, recurren rápidamente a una de estas comunidades.

El Caserío es muy pequeño, por lo tanto, tiendas grandes no hay y es esta precisamente la razón por la que las personas recurren a otros lugares para sus compras, situaciones como estas, no contribuyen a generar trabajos para las personas, no contando con que la mayoría de las personas no tienen ni la más mínima intención de generar su propia empresa. Así mismo, como en la mayoría

de las comunidades de San Miguel Acatán, existe el problema de desnutrición, por varias razones: la primera de ellas, es como se mencionó anteriormente, la pobreza que existe y que ha existido desde años atrás, otra razón es que las personas no saben aprovechar los recursos con los que cuentan, pues desde pequeños, acostumbran a sus hijos a preferir un refresco enlatado o embotellado que un vaso de atol, prefieren vender sus pollos criollos y comprar con el dinero carne de pollo granja.

Las cosechas a excepción del maíz, las ven más como una fuente de ingreso que como fuente de alimentación sana y saludable; no existe la educación de variar la alimentación de sus hijos, en un buen grupo de habitantes es porque no cuentan con los recursos económicos necesarios pero otra buena parte, que si tienen las posibilidades económicas, no se preocupan por una buena alimentación, tienen la idea que vale más cantidad que calidad.

En la comunidad, también existen personas con problemas de salud en la piel, porque tienen la costumbre de vivir junto a los animales, conviven con animales, como si fueran personas, comparten el cuarto, la cocina y otros lugares con perros, gallinas y gatos, a raíz de esto, de alguna manera esta convivencia, les afecta con enfermedades de la piel.

Debido a la falta de oportunidades laborales y la poca pro actividad y convicción de parte de los habitantes, la economía está muy baja en la comunidad. Años anteriores, había más pobreza, sin embargo, con el paso del tiempo, ha ido mejorando en este aspecto, la emigración a Estados Unidos ha contribuido en gran medida al incremento del nivel económico de la comunidad. Esta situación ha perjudicado a la educación, son factores que han contribuido a la baja calidad educativa y que la comunidad se perfila de esa manera en los índices de calidad educativa a nivel departamental y a nivel nacional.

En tiempos anteriores, se reflejaba en un alto nivel la participación ciudadana, año

tras año ha ido disminuyendo, en donde han influido algunos factores, como: la política, emigración, líderes negativos, desinterés y otros, pero las pocas personas que aún tienen participación ciudadana han sido muy comprometidas con lo que hacen y gracias a esta voluntad y participación, se han logrado grandes beneficios para la comunidad. El problema de la desnutrición, ha afectado en gran medida en todo el país, como es bien sabido la mayoría de las comunidades rurales del país, existe desnutrición, y el Caserío Nuevo Santo Tomás, no es la excepción, este problema se da en alto nivel en la comunidad, y ha venido afectando en gran medida a los niños y niñas en su desempeño académico.

En los tiempos de 4 quetzales por estudiante para alimentación escolar, surgió la situación de que las madres de familia, dejaron de darles desayuno a sus hijos confiándose con la refacción a las diez de la mañana, este acto, también contribuye a que la desnutrición, se siga dando en la comunidad, es un problema que no se pueda contrarrestar tan fácilmente, puesto que para esto se tendría que haber accionado desde muchos años atrás, para ya estar consiguiendo resultados en estas fechas. Y Según índice de analfabetismo reportado en la memoria de labores del año 2018, 35 personas de 19 años en adelante, son analfabetas, en su mayoría personas de 30 años en adelante, este resultado, únicamente nos indica que la mayoría de personas adultas 16 años atrás, no asistían a la escuela. entonces se puede decir que el analfabetismo, está en un nivel medio.

Durante 16 años esta comunidad, casi no emigró en tiempos de cosecha, ya que los padres y madres de familia le han dado importancia a la educación y han tenido mucho cuidado de llevar a sus hijos en edad escolar a fincas y otros lugares para trabajar, pero lastimosamente, no puedo decir lo mismo de los años 2017, 2018 y 2019 que han sido los 3 años en donde la matrícula escolar ha bajado más de lo normal, a causa de las migraciones de niños y niñas en edad escolar, a Estados Unidos que los han utilizado como pase para llegar a este lugar, desafortunadamente esta emigración a traído preocupantes consecuencias, tales como la baja matrícula, la poca participación ciudadana, el exceso de

compromisos comunales para las personas que aún se encuentran en la comunidad.

Lamentablemente la pobreza una vez más se hace presente en este informe y es que es un problema que existe en gran magnitud en todo el país de Guatemala, en este lugar la pobreza se hace notar a grandes rasgos, basta con ver a niños menores de edad, sin abrigarse en tiempo de frío, solo por no contar con los recursos económicos. La pobreza es una barrera muy grande para las personas, en el intento de cumplir con sus metas.

D. Circunstancias culturales

Algunos problemas, pueden afectar a su cultura, tales como la aculturación: se ha dado principalmente por dos razones que son la pobreza y la emigración a Estados Unidos, la pobreza obliga a los habitantes a comprar prendas a bajo costo que se encuentran en las pacas, y que pueden calmar el frío o les da la oportunidad de comprar con poco dinero, la ropa que necesitan, en cambio comprar cortes y güipiles, le cuesta mucho mas dinero provoca y la emigración a Estados Unidos, provoca que pierdan interés por su cultura, especialmente su idioma, valores e indumentaria.

Tras estos problemas que amenazan a la cultura de la comunidad, se han aprovechado los indicadores educativos que se tiene a favor como, la cantidad de estudiantes, y de docentes que es baja, esto facilita charlas constantes sobre la identidad y amor por los valores culturales, de igual manera, se ha utilizado la lectura sobre historias sobre conservación de la identidad e idioma materno, todo esto, ha dado resultados satisfactorios.

La tolerancia y respeto hacia otras culturas, si existe entre los habitantes de esta comunidad se da la convivencia armónica entre otras comunidades y otras culturas. La población es 100% akateka y son algunos pocos que hablan el

castellano como segundo idioma. Pero los padres de familia, le solicitan a los docentes que les hablen a sus hijos en castellano, para de esta forma ellos, puedan manejar dos idiomas, y consideran que el castellano es muy fundamental para el desarrollo académico de sus hijos.

En cierta manera, esto ha perjudicado también a los estudiantes, pues los libros de texto que el Ministerio de Educación –MINEDUC- ha enviado, vienen en idioma español y para la comprensión lectora les ha costado mucho y en la mayoría de los casos, solo los niños que intentan hablar el español y casi lo manejan, son los que tienen mejor comprensión lectora, y el resto solo aprende a tener velocidad en la lectura.

1.1.5. Marco del Contexto Educacional

A. El entorno sociocultural

Dentro de los problemas a nivel nacional podemos darnos cuenta de que existen varios como la desnutrición, la pobreza, la discriminación, la equidad entre otros, estos problemas afectan directamente a la educación a nivel nacional puesto que según el índice de Desarrollo Humano del municipio de San Miguel Acatán, se puede resaltar que se encuentra en un índice bajo, esto repercute en la educación de los niños y niñas de la Escuela Oficial Rural Mixta, de igual manera, cabe mencionar que afecta al indicador de repitencia, los estudiantes a falta de una buena alimentación, les impide contar gozar de una buena salud y desarrollar plenamente las actividades cotidianas y las escolares.

Ha de entenderse no sólo como objeto de estudio y como recurso pedagógico, sino como contexto social en el que vive, aprende y se desarrolla vitalmente cada persona. Este entorno está constituido por personas (las familias, los vecinos, el mismo alumnado...). En la comunidad del Caserío Nuevo Santo Tomás, se puede clasificar este aspecto en tres, los cuales son: Las familias de este lugar son muy pocas puesto que es una comunidad nueva y porque desde un principio han existido pocas familias, sin embargo, es muy evidente que la

manera de vivir de las personas, es de una manera modesta en la que la cabeza del hogar es el padre, la mamá se dedica a hacer actividades domésticas y el papá al trabajo del campo, son pocas las familias en donde le dan otro rol a la mujer.

La mayoría de las familias, cuentan con una religión y viven bajo sus preceptos, actualmente existen dos religiones en la comunidad, la católica en la cual está la mayoría de la población y la evangélica, en la que asisten 3 familias. En cuanto a los valores morales, los padres de familia procuran enseñarle a sus hijos el respeto por las personas mayores, la solidaridad con el extranjero, la tolerancia con formas distintas de pensar, entre otros. Así mismo, se hace mención de que, en la mayoría de las familias nuevas, empiezan a disminuir los números de hijos que procrean, hace un tiempo atrás, las familias contaban hasta con más de una docena de integrantes, porque los hijos eran muchos, pero con el paso del tiempo, las familias han ido minimizando la cantidad de descendientes.

Entorno escolar: existen algunos aspectos que resaltan, como es la disciplina, el respeto, el interés de parte de los padres para inscribir a sus hijos en la escuela. En cuanto a la disciplina, se puede decir que los estudiantes realizan las actividades de aprendizaje sin tanto relajo y la mayoría realiza lo que le corresponde y se compromete con las comisiones que le corresponde. El respeto, es un valor que día a día se refleja en el comportamiento de los estudiantes, respeto a sus compañeros, respeto a sus padres, a las profesoras, el saludo y la obediencia forman parte de este valor en el centro educativo, los estudiantes también se abstienen de pronunciar palabras ofensivas y pleitos entre ellos no hay sobre todo si de su integridad física estamos hablando.

El interés de los padres de familia para la inscripción de sus hijos en el centro educativo, ha ido mejorando con el paso del tiempo, anteriormente, no existía tal interés, porque los niños y niñas en edad escolar, no asistían a la escuela hasta los 8 años, pero a raíz de la concientización de las profesoras, esta mentalidad ha

ido cambiando para bien.

Actualmente, el mayor problema que presenta el centro educativo, es la baja matrícula, y cada año son menos los estudiantes que ingresan a estudiar, no porque no quieran, sino porque la comunidad es tan pequeña y las nuevas familias están integradas únicamente por 4, el padre, la madre y 2 hijos, de igual manera otra de las razones por que se da este problema, es por la emigración a Estados Unidos, durante este año aumentó la cantidad de estudiantes que emigraron y esto provocó la matrícula más baja de los últimos años.

El ambiente escolar ha influido demasiado en la forma de pensar de los estudiantes, que con el paso del tiempo y en su edad adulta, ponen en práctica sus ideologías, y de esta manera se ha conseguido mejorar en el desarrollo humano.

Comunitario: La comunidad, se ha caracterizado porque la mayoría de sus ciudadanos, son líderes o tienen madera para serlo, niños y niñas a temprana edad, empiezan a manifestar sus habilidades de liderazgo desde el entorno escolar. Esto se aprovecha para incluir actividades dinámicas en el desarrollo del aprendizaje logrando de esta manera que el estudiante se motive y desee permanecer en clases cada día, mejorando la asistencia de los alumnos, conservación de la matrícula, finalización del nivel y una mejor promoción por grado.

B. Los medios de comunicación una escuela paralela

Años atrás en la comunidad se podían observar como medios de comunicación, una parte que era muy útil para dar informaciones urgentes, aparte de este aparato, también se contaba con un teléfono comunitario, que era dado en alquiler para las personas que necesitaban hacer llamadas. Por la misma situación, en los estudiantes se podía diagnosticar un bajo conocimiento de las cosas de su exterior, es decir fuera de su comunidad. Y de cierta manera esto era una barrera para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través del transcurso del tiempo, surgieron las innovaciones que alcanzaron a llegar a la comunidad, después de esto. Se gestionó luz eléctrica y con la llegada de ella también se contó con las primeras dos familias que compraron televisor, aparatos de sonido y teléfonos.

En este tiempo y contando con estos nuevos medios de comunicación, las cosas empezaron a cambiar para bien, el primer cambio que se nota en la población escolar, es que pronuncian mejor las palabras del idioma español, amplían un poco más su vocabulario español, pero todo cambio también trae consecuencias, en virtud de que solo entraban canales mexicanos, la comunidad empezó a agarrar un fanatismo por el país de México, hasta el extremo de querer ser de allá o manifestar más entusiasmo por México que por el propio país.

El vocabulario de los niños y niñas, era igual al de los mexicanos, pero es aquí donde la escuela interviene y las docentes buscan estrategias funcionales para ayudar a corregir este error y aumentar actividades cívicas para hacer entender el amor a la propia patria que cada ciudadano debe manifestar en todo momento. Y así fue se logró rescatar el amor a la patria y como consecuencia manifestar actitudes que demuestran el respeto hacia otros países, pero reconociendo su propio país como único.

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. La llegada del internet en la comunidad, ha traído consigo una serie de situaciones algunas positivas, pero en su mayoría negativas, y es que las personas no han sido educadas para manejar la tecnología. Ha facilitado la comunicación con familiares, pero también están al público varios temas que requieren de mucho cuidado abordarlos con los niños en edad escolar, sin embargo, la mayoría de los padres de familia no se fijan en el daño que les causan a sus hijos al darles plena libertad para manejar los

teléfonos celulares con internet.

No se le quita el valor del internet en educación, puesto que la tecnología ha venido para facilitar el trabajo del hombre, pero gracias a la facilidad que se les da a los seres humanos en la realización de las cosas, se ha visto mucha dificultad en la realización de tareas con la autoría de los estudiantes. En cuanto a la Comunidad del Caserío Nuevo Santo Tomás, el internet, ha facilitado mucho en la realización de tareas concernientes a educación, tanto para estudiantes como para docentes.

A. Factores culturales y lingüísticos

La cultura de la comunidad, en cierta forma afecta al crecimiento personal de los niños y niñas estudiantes, pues parte de la cultura, las niñas deben ser sumisas a los hombres y recatadas en todo momento, esto afecta en el momento de realizar actividades de exposiciones de temas, en actividades de elección de reinitas, en el momento de dar un discurso. Pero esto no ha impedido que algunas niñas puedan sobresalir en actividades como éstas; en cuanto al bilingüismo, contribuye a la mejor comprensión de lectura, porque como se dijo anteriormente, los textos vienen con el idioma español. Sin embargo, en la comunidad son en una menor parte la cantidad de personas que son bilingües, porque la mayoría son monolingües akateko, y este hecho perjudica a la mayoría de los estudiantes en sus estudios, así mismo, se ha dado el caso de muy lenta comprensión de los temas y hasta para dar las instrucciones de actividades a realizar es necesario darlo en ambos idiomas, español y akateko.

1.1.6. Marco de Políticas Educativas

A. Cobertura

En el centro educativo existe únicamente el nivel primario, pues la comunidad cuenta únicamente con 15 familias aproximadamente, dando cobertura a todos los niños y niñas en edad escolar en este nivel en un cien por ciento, esta situación influye de manera positiva en la relación entre docente y alumno, pues existen 33 estudiantes y dos docentes aproximadamente 16 estudiantes por docente, esto

mejora la calidad educativa de los estudiantes pues cómodamente se puede hacer Una atención personalizada cuando se necesite.

Tomando en cuenta que dentro de las políticas macro esta cubrir las necesidades de todos los centros educativos del país, cabe mencionar que no hay interés de parte del gobierno en las necesidades de los centros educativos, especialmente los de área rural habiendo un sinfín de demandas que al cubrirlas, podría mejorar en gran medida la educación de los niños y niñas, solo como ejemplo, contar con un área de diversión o juegos recreativos en los centros educativos, podría mejorar la asistencia del alumno, la conservación de la matrícula y habría menos deserción escolar, pues en la comunidad no existe un parque como las áreas urbanas, entonces esto llamaría mucho la atención de los estudiantes.

Habiendo mucha necesidad económica en la comunidad, las bolsas de estudio, desafortunadamente no han llegado en el centro educativo, pues las veces que se ha intentado gestionar esas bolsas, las autoridades a quienes les concierne dar respuestas a la petición, no han dado respuesta a las misma y dicho trámite, se queda sin concluir.

En el año 2009, el programa de alfabetización llegó a beneficiar a 10 personas que voluntariamente se inscribieron en el proceso den alfabetización que fue realizado por una docente profesional en el proceso, después de este año y hasta la fecha, no se ha dado este programa en la comunidad, por razones inciertas, al parecer la falta de voluntad de ambas partes ha impedido darle seguimiento al proceso. De igual manera se hace mención que en la comunidad no existe Educación Preprimaria, Educación Primaria Acelerada, educación Extraescolar y Nivel Medio.

B. Calidad

En la Escuela Oficial Rural Mixta, ubicada en el Caserío Nuevo Santo Tomás, cuenta con dos docentes en servicio y ambas han sido profesionalizadas en el

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente – PADEP/D- y gracias a este hecho la educación que se le ofrece a los estudiantes, es de mejor calidad, se utilizan nuevas metodologías con estrategias escogidas especialmente para estudiantes del nivel primario, así mismo se da la implementación de cantos, juegos y algunas otras actividades lúdicas, a manera de motivar a los estudiantes y despertar cada día más el interés por el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta actitud, la utilización del idioma materno, la relación entre docente/alumno, la población y la cantidad de alumnos matriculados benefician a los indicadores de fracaso escolar, finalización de nivel y conservación de la matrícula.

El nivel y la forma de aprendizaje no es la misma para todos, en virtud a esto, en el centro educativo se ha realizado la adecuación curricular con estudiantes de aprendizaje lento y aprendizaje rápido, de práctica lenta y práctica rápida, a pesar de ser un centro educativo con únicamente dos maestras y seis grados, se ha visto el esmero de ambas, para ayudar a los estudiantes con la única finalidad de transformarles la vida y enseñarles a que vean su realidad de una manera diferente y con espíritu emprendedor.

Desafortunadamente no se cuenta con centro de internet, pero se considera que la tecnología ha sido de mucha ayuda como se menciona anteriormente, tal es el caso del uso de bocinas, de celulares inteligentes, computadoras entre otros que han facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los programas existentes son:

a. Comprometidos con Primer Grado

Este programa ha ayudado al docente de primer grado en algunas estrategias adecuadas para este grado.

b. Leamos Juntos

Se han desarrollado diferentes estrategias de lectura con estudiantes, docentes y padres de familia.

c. Contemos Juntos

han aprovechado los recursos al alcance del docente respecto a este programa, especialmente los juegos de mesa, que es una forma creativa y muy funcional, a manera de ejercitar y preparar el cerebro del estudiante.

d. Yo Decido

El libro de texto está especializado para formar estudiantes críticos y con juicio al momento de tomar decisiones en la vida, así mismo alimenta la autoestima del mismo.

e. Implementación del Sistema Nacional de Acompañamiento Educativo –SINAE-

En el municipio de San Miguel Acatán, existe el apoyo técnico de parte del SINAE, el acompañamiento de asesores pedagógicos, ha contribuido a mejorar algunos indicadores como la asistencia de alumnos, conservación de la matrícula, la promoción por grado, pues conjuntamente con asesores, directora del establecimiento y docente se realizan actividades lúdicas que motivan a los estudiantes.

f. Dotación de Textos Escolares

Los textos han evolucionado en calidad, hasta el momento no se cuenta con textos escolares para el desarrollo de algunas áreas curriculares tales como: Expresión Artística, Educación Física, comunicación y Lenguaje L3 y Productividad y Desarrollo, más de las áreas con las que se cuentan textos escolares, son textos muy completos, especialmente los libros Paso 1, Paso 2 y Mis Primeras Lecturas para el grado de primero primaria.

C. Gestión

Remozamiento: Afortunadamente, se ha contado con este nuevo programa, pero desde el año 2014 no fue beneficiado el centro educativo, por una irresponsabilidad del presidente del consejo de padres de familia, pero se espera que se dé la oportunidad de adquirir este beneficio, pues todo centro educativo

necesita remozarse para ofrecer mejores instalaciones y comodidad a los estudiantes.

a. Mural de Transparencia

Como en toda escuela pública, el Mural de Transparencia no es una novedad, se ha convertido más bien en una obligación de todo director de centros educativos, tenerlo a la vista con informaciones bien claras y descritas sobre los programas: Útiles Escolares, Alimentación Escolar, Valija Didáctica, Gratuidad de la Educación y Remozamiento. Es preciso mencionar el monto exacto que el centro educativo recibe por cada Programa para este ciclo escolar, para 31 estudiantes.

b. SIRE

Este Sistema ha venido a facilitar el trabajo de los docentes y directores porque desde que existe, la documentación de datos importantes de los centros educativos, están seguros y disponibles en todo momento y es solo de imprimir.

c. Monitoreo del SINAIE

Se ha recibido tres visitas de parte del asesor pedagógico y una visita de parte del asesor administrativo, durante estas visitas, se ha logrado mejorar las estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, esto ha mejorado los indicadores educativos, como: deserción, repitencia, pues cuando el estudiante encuentra gusto por asistir diariamente a recibir clases, se esfuerza por aprender y participar en todas las actividades desarrolladas.

D. Recurso humano

a. Programa PADEP/D

El personal docente ha sido actualizado mediante este programa, ambas profesoras son Profesoras de Educación Primaria Intercultural.

b. Juntas Mixtas

Este año una docente era integrante de la Junta Mixta municipal, pero presentó su renuncia, porque se encuentra suspendida por el Instituto Guatemalteco de Seguridad Social –IGSS-. Las Juntas Mixtas Municipales, puesto que no han tenido mucha actividad en los últimos años.

c. Aumento Salarial

Durante este año 2019, gracias al movimiento sindical se ha logrado un aumento salarial del 10% para los docentes estipulado en el Pacto Colectivo.

d. Capacitaciones

Durante este año, ha habido capacitaciones especialmente del programa Comprometidos con Primer Grado.

E. Educación bilingüe, multicultural e intercultural

El personal Docente no cuenta con el bono bilingüismo, porque a pesar de ser docentes bilingües, no han realizado el examen que es requisito para adquirir este beneficio. El Currículum Nacional Base –CNB- por pueblos, se está utilizando apenas hace dos meses, porque no se contaba con el documento antes, se está utilizando porque se cree que es muy adecuado para las áreas rurales del país, puesto que los contenidos se acoplan con idoneidad a los pueblos de Guatemala.

Los grandes beneficios que se ha visto durante el poco tiempo que se ha utilizado, es que los estudiantes, están más entusiasmados con los contenidos de los cuales se habla en las clases y su interés incrementa porque les parece interesante todo lo que concierne a su cultura. Los diplomados Bilingües se han dado en el municipio y actualmente se le está dando seguimiento mediante capacitaciones periódicas. Todo este proceso ha contribuido a mejorar la asistencia de alumnos, la conservación de la matrícula, los alumnos matriculados, pues se toma en cuenta

el idioma materno del estudiante para impartir clases.

F. Aumento a la inversión educativa

El aumento en la inversión educativa, ha establecido la asistencia de los estudiantes en un cien por ciento, principalmente la alimentación escolar, y los diferentes menús que se cocinan, es una motivación para los estudiantes y finalización del nivel, da paso a la culminación de la matrícula, el fracaso escolar ha disminuido y el aprendizaje es más significativo, pues los estudiantes ya reciben clases con algo de alimento en el estómago.

El Centro Educativo está siendo beneficiado con los siguientes Programas de Apoyo:

- a. Útiles Escolares: Q 55.00 por estudiante haciendo un total de Q 1,705.00 anual
- b. Valija Didáctica: Q 220.00 por dos docentes haciendo un total de Q 440.00 anual
- c. Gratuidad de la Educación: Q 40.00 por niño en dos transferencias al año haciendo un total de Q 1,240.00
- d. Alimentación escolar: Q 4.00 por estudiante al día en cuatro transferencias durante 180 días haciendo un total de Q 22,320.00 anual.
- e. Remozamiento: Se recibió en una única ocasión los beneficios de este programa.

Estos programas han sido de mucho apoyo para lograr el incremento de la calidad educativa, porque se cree que gracias a que los estudiantes sacian su hambre, se concentran más en las clases y se muestran proactivos, optimistas, positivos y sobre todo muy felices.

f. Material y Equipo

El centro Educativo, carece de equipos de trabajo, tales como, laboratorio de computación, reproductor de imágenes, laboratorio de expresión Artística, Equipos

de Sonido, entre otros necesarios e indispensables para cualquier centro educativo. Esto ha impedido el crecimiento de habilidades y ha dificultado el proceso de descubrimiento de las diferentes inteligencias con las que cuenta cada estudiante.

No se Cumple la Asignación de Recursos para los Pueblos Indígenas, de parte del Ministerio de Educación, no se le está dando importancia a los pueblos indígenas, como debería, porque hasta para los diplomados bilingües, el docente es el encargado de todos los gastos que requiere, menos se cuenta con recursos en los centros educativos sobre el idioma del estudiante. Esto trunca en muchas ocasiones, las ganas de toda la comunidad educativa, para el desarrollo de conocimientos sobre su cultura.

G. Equidad

En el centro educativo, se ha inculcado el valor de la equidad, se le proporciona las mismas oportunidades a niños como a niñas, en todas las actividades que se realizan, de esta manera se ha descubierto grandes habilidades en los estudiantes, con este acto se mejora el indicador de recurso, logrando la inscripción de todos los niños y niñas en edad escolar sin importar género.

La educación en Ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemática, es un programa que ha venido a con el propósito de descubrir habilidades en los estudiantes y darles la oportunidad de demostrarlo de una manera profesional y se les ha dado la oportunidad a todos los estudiantes, de esta manera se hace valer los derechos del niño. Aparte de esto, responde a competencias de las áreas de Ciencias Naturales y Tecnología, Productividad y Desarrollo, Expresión Artística y Comunicación y Lenguaje, se ha empezado a implementar en el municipio, por ende, en todos los centros educativos de las comunidades del mismo, viene a cubrir las necesidades de desarrollar las inteligencias múltiples.

Los estudiantes al ser tomados en cuenta sin importar género, y reconociendo las

habilidades y diferentes inteligencias que poseen, se sienten parte del sistema educativo y se motivan a asistir a clases diariamente, logrando la conservación de la matrícula.

H. Fortalecimiento institucional y descentralización

Con la implementación del Sistema Nacional de Acompañamiento Escolar -SINAE- en el municipio de San Miguel Acatán, se ha logrado descentralizar la entrega de requerimientos de forma física, y se considera como fortaleza para la institución educativa, puesto que tomando en cuenta de que la mayoría de centros educativos del municipio son escuelas multigrado, al ahorrarse tiempo en viajar, se aprovecha el tiempo para cumplir con la cantidad de días efectivos de clases que establece el Ministerio de Educación, pues la descentralización ahorra tiempo y permite entregar requerimientos por las tardes sin tener que suspender clases como anteriormente los directores se sentían obligados de hacer.

La Dirección General de Fortalecimiento de la Comunidad Educativa -DIGEFOSE- en años anteriores le brindaba apoyo al centro educativo en el tema de alimentación escolar, capacitaciones a madres de familia en higiene para su preparación y el proceso correcto de preparación, de igual manera con financiamiento para la compra de algunos utensilios de cocina, sin embargo en los últimos años, únicamente se ha recibido capacitaciones relacionados a los menús que han sido autorizadas para tomar en cuenta en los centros educativos, el acompañamiento no es tan eficiente, pero si se han recibido información.

La participación de esta Organización de Padres de Familia -OPF- a pesar de la voluntad que demuestran de desempeñar de manera eficiente su cargo, ha sido pasiva, pues por su necesidad de trabajar, y tomando en cuenta que los integrantes no tienen estudios mas allá del nivel primario y consideran que el trabajo de administración como llenado de libros, presupuestos, reporte diario de alimentos en el libro de almacén, cumplir con los menús planificados, planificar las compras, requiere de mucho tiempo y capacidad que ellos no se consideran aptos

para desempeñar esos muchos oficios, puesto que todo el trabajo recae sobre las dos docentes del centro educativo.

Este trabajo afecta en gran medida a la educación de los niños, pues diariamente las docentes abandonan su aula por un momento por realizar alguna de estas actividades, en algunos casos los estudiantes que se distraen fácilmente empiezan con desorden robándole la atención a sus compañeros que cumplen con las instrucciones dadas, esto acarrea inconformidad en algunos padres de familia.

1.2. Análisis Situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir (listado)

- A. Poca Atención
- B. Poca retención memorística
- C. Poca Orientación espacio-temporal
- D. Dificultad en razonamiento lógico
- E. Dificultad en Comprensión Lectora
- F. Dificultad para contar
- G. Dificultad en lectura y escritura de cantidades
- H. Dificultad en resolución de Problemas matemáticos en suma y resta
- I. Dificultad en seguimiento de proceso de operaciones básicas
- J. Dificultad para seguir instrucciones

1.2.2. Selección de problema prioritario (matriz de priorización)

Después de haber realizado un listado de problemas observados en la comunidad, se han priorizado los que afectan directamente a la comunidad educativa, los cuales se presentan en la siguiente tabla.

Tabla No. 17
Matriz de jerarquización de problemas

PROBLEMAS	CRITERIOS						CRITERIOS			Subtotal 1 X subtotal 2) TOTAL
	A=Magnitud y Gravedad	B=Tendencia	C=Modalidad	D=Tiempo	E=Registro	Subtotal 1 (A-E)	F -Interés	G -Competencia	Subtotal 2 (F-G)	
Poca atención	1	1	2	1	1	6	2	1	3	18
Poca retención Memorística	1	0	1	0	2	4	1	0	1	4
Poca orientación Espacio-Temporal	1	1	1	1	0	4	2	1	3	12
Dificultad en razonamiento Lógico	1	1	2	1	2	7	2	1	3	21
Dificultad en Comprensión Lectora	2	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Dificultad para contar	0	0	1	1	2	4	2	1	3	12
Dificultad en lectura y Escritura de Cantidades	1	1	1	1	1	5	1	2	3	15
Dificultad en resolución de problemas matemáticos en suma y resta	2	1	2	1	2	8	2	1	3	24
Dificultad en seguimiento de procesos de Operaciones Básicas	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21
Dificultad para seguir instrucciones	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21

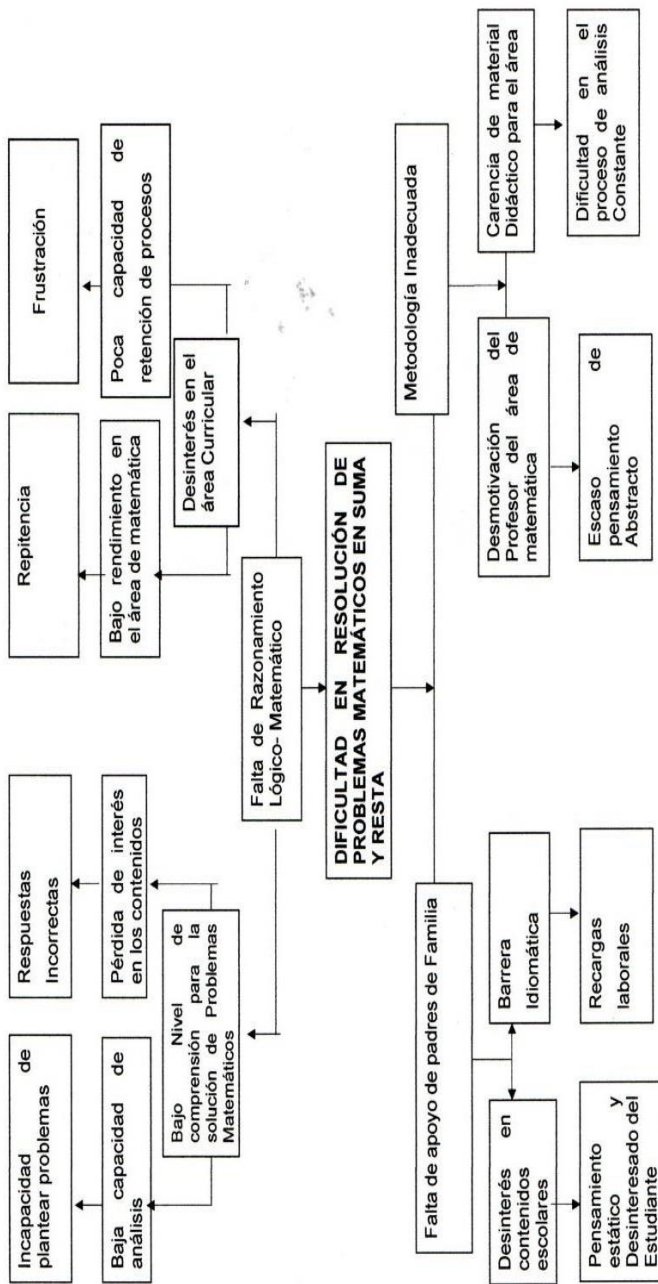
Fuente: Elaboración Propia.

1.2.3. Análisis de problema (árbol de problemas)

En la siguiente figura, se presenta el problema central, en la parte inferior de la figura, aparecen situaciones que originaron el problema, y en la parte superior aparecen los posibles efectos de los mismos,

Figura No. 1 Árbol de Problemas

Fuente: Elaboración Propia.



1.2.4. Identificación de demandas (listados)

A. Sociales

- a. Ciudadanos capaces de resolver problemas de la vida cotidiana.
- b. Población Con valores morales.
- c. Formación de Líderes comunitarios.
- d. Desarrollo Poblacional.
- e. Ciudadanos con desarrollo Económico.
- f. Desarrollo Sostenible.
- g. Desarrollo Sustentable.
- h. Ciudadanos con buena comunicación y con respeto al derecho

ajeno.

B. Institucionales

- a. Dotar de libros de texto, para todas las áreas o niveles
- b. Creación de plazas para la población estudiantil de preprimaria.
- c. Diplomado para docentes en el idioma del contexto para fortalecer el bilingüismo.
- d. Crear incentivos para la OPF por el servicio prestado
- e. Priorizar de urgencia Nacional el remozamiento en las escuelas públicas
- f. Dotar de Equipo de Cómputo y Sistema de internet para las escuelas
- g. Crear laboratorios científico-experimentales con equipo de punta.
- h. Implementación de equipos e insumos para la elaboración de la alimentación escolar y purificación de agua.

C. Poblacionales

- a. Padres de familia.
- b. Maestros responsables
- c. Información de rendimiento de alumnos
- d. Cumplimientos de horarios de clase

- i. Permanencia de los docentes en la escuela
 - ii. Reuniones administrativas fuera del horario de clases
 - iii. Docentes motivadores
- e. Autoridades educativas.
- i. Programas de apoyo a tiempo
 - ii. Acompañamiento de padres de familia a sus hijos.
 - iii. Instalaciones adecuadas
 - iv. Acompañamiento de parte de autoridades comunales a docentes y viceversa.
- f. Estudiantes
- i. Clases interactivas.
 - ii. Actualización pedagógica del docente.
- 1.2.5. Identificación de actores involucrados en el entorno educativo a intervenir
- A. Directos
 - a. Alumnos
 - b. Padres de Familia
 - c. Maestros
 - d. OPF
 - B. Indirectos
 - a. Alcaldes Auxiliares
 - b. COCODES
 - c. Autoridades Educativas
 - d. STEG
 - e. SINAIE
 - f. Iglesia

- g. Proveedores
- h. Amigos

C. Potenciales

- a. Alumnos
- b. Maestros
- c. Padres de Familia
- d. Proveedores

D. Características

Como bien es sabido, para que la educación primaria de niños y niñas a nivel nacional se lleve a cabo, día a día son varios actores que participan y que de una y otra manera ponen un granito de arena para que se lleven a cabo actividades cotidianas, algunos económicamente hablando, algunos otros, apoyo a los estudiantes, mientras que otros, apoyo al centro educativo en la realización de actividades que requieran del apoyo de varias personas de la comunidad.

Rodos forman una parte importante y fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se han clasificado según el nivel de apoyo que cada uno representa tanto para los estudiantes como para las docentes y padres de familia.

Sin embargo, en la realización de este proyecto, se necesitan de actores directos, indirectos y potenciales, por esto en la presente tabla, describe las características de cada uno de los actores involucrados en este proyecto, como directos, indirectos y potenciales, se describen intereses, fortalezas, debilidades, oportunidades, amenazas, relaciones impactos, necesidades de participación, se describen y analizan estos aspectos a fin de tomar un enfoque sobre los actores y los aportes que pueden realizar al proyecto en selección.

Tabla No. 18
Actores y sus características.

Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades	Amenazas	Relaciones	Impactos	Necesidades de participación
Directos								
Alumnos	Aprender Jugando	Voluntad de hacer cosas	Indisciplina y desinterés sobre cosas nuevas	Tener una educación Calidad	Influencia del pensamiento negativo de los padres	Buena comunicación con compañeros y docentes	Desarrollo de Destrezas y habilidades	Hay pánico escénico y poca socialización
Padres de Familia	Que sus hijos aprendan a leer y escribir y hablar bien el idioma español	Se preocupan por enviar a sus hijos a la escuela y todos los días.	Apoyo inadecuado Influencia negativa sobre la creatividad	Aprender apoyar adecuadamente e sus hijos, para contribuir al mejoramiento de la calidad educativa de los mismos.	Baja Economía	Buena comunicación con la docente	Conocimos con la sobre avance académico o de sus hijo.	Democracia Conocimiento de las funciones de la escuela y funciones de padres de Familia.

Maestros	Que todos sus alumnos adquieran la actitud de positivismo y aprendan a leer, escribir, resolver operaciones básicas, y competente en todos los ámbitos en los que pueda enfrentar.	Formación y actualización Docente	Falta de tiempo dedicarse al 100 por ciento enseñar. Inadecuada aplicación de metodología	Obtener la especialización al nivel primario. Enriquecer conocimientos, habilidades y destrezas útiles para despertar el interés del estudiante en la creatividad.	Restricción de Presupuesto que ponen en riesgo la aplicación de las metodologías de calidad.	Comunicación asertiva entre la comunidad educativa	Transformación, desde el aula. Obtención de mejores resultados en los estudiantes	Escuchar y ser escuchado.
OPF	Apoyar la buena marcha de la escuela	Está legalizado	Desconocimiento en manejo de libros administrativos	Aprender sobre el manejo de libros administrativos	Ser objeto de sanciones por la Contraloría General de Cuentas	Coordinar Socializar Liderar	Excelente marcha del centro educativo con trabajo en equipo.	Minimizar las debilidades y amenazas y aumentar las fortalezas.

Indirectos								
Alcaldes Auxiliares	mejorar calidad educativa	la Autoridad y finanzas para apoyar	ignorar funciones	Con su apoyo incondicional a educación lograr transformación	sanciones	Coordinación e involucramiento intencional	Educación Calidad gracias al apoyo incondicional de Alcaldía municipal.	Minimizar debilidades y amenazas y aumentar las fortalezas.
COCODE S	Se proporcione atención buena educación a los alumnos Organizar a la comunidad.	Organización y legalmente constituida a	Desconocimiento sobre educación	Aprender sobre educación y mejorar desempeño	Volverse una organización ajena a educación en la comunidad	Buena comunicación con la docente	Buena coordinación organizativa.	Aumentar las fortalezas
Autoridades Educativas	Propiciar educación calidad	Apoyo permanente a los procesos de enseñanza-aprendizaje	Deficiente apoyo talleres áreas aprendizaje	Mejoramiento de procesos educativos de	Adquirir logros insuficientes del plan de trabajo	Empatía entre comunidad, estudiantes y docentes	Lograr un sistema educativo eficiente.	Reducir amenazas y debilidades.

STEG	Obtener beneficios para la educación a nivel Nacional Presupuesto para educación	Está constituido legalmente	Que no cumpla con sus funciones	Realizar reformas salariales y reformas educativas Llegar a acuerdos para mejorar en educación	Ser objeto de Demandas judiciales	Mantener buena coordinación con autoridades y docentes	Mejorar las condiciones del docente y Reformar la educación	Aumentar las Fortalezas.
SINAE	Apoyar a la comunidad educativa	Innovación para mejorar la calidad educativa en el área rural	No tener conocimiento del sistema	Buscar estrategia para que exista una mejor educación de calidad	Acompañamiento no adecuado docentes	Buena comunicación y Asesores	Que no existan alumnos repetentes	Minimizar las debilidades y aumentar las fortalezas en la comunidad educativa
Iglesia	Apoyar a la comunidad educativa	Deseo de ayudar a los estudiantes	No tienen conocimiento necesario para apoyar	Apoyar relación a una buena comunicación	Influencias negativas de algunos líderes.	Tener aceptación de parte del grupo de estudiantes.	Aceptación y reconocimiento por parte de la comunidad	Minimizar las debilidades y amenazas y aumentar las fortalezas

Proveedores	Intereses Económicos	Trabajar para mejorar ingresos económicos	Irresponsabilidad	Mejorar entrega productos	Perder el trabajo	Comunicación en la entrega oportuna de los productos	Mejora en la educación de los educandos	Minimizar debilidades y amenazas
Amigos	Mantener una relación amena con las personas	Apoyo desinteresado Aceptación de defectos	Puede ser un distractor	Combinar capacidades y conocimientos	Transmitir actitudes negativas	Establecer comunicación con frecuencia, entre amistades	Creación de vínculos afectivos	Fortalecer actitudes positivas y reducir actitudes negativas.
Potenciales								
Alumnos	Aprovechar oportunidad estudiar	Promover la participación de los alumnos en el establecimiento educativo	Poco interés de estudiar	Fortalecimiento de las habilidades	Inasistencia de los estudiantes por la poca responsabilidad de los padres	Buenas relaciones	Promover la participación de los estudiantes	Involucrar a niños y niñas en el proceso educativo

Maestros	Interés económico	Tener mejores ingresos	No cumplir con las responsabilidades	Mejorar calidad de productos	Pérdida de empleo	Excelente comunicación y entrega de productos a tiempo.	Fortalecer la educación de niños y niñas	Promover el empleo jóvenes y señoras.
Padres de Familia	Interés en la comunicación oral y escrita en la comunidad educativa	Conocimientos de los medios necesarios	No hay iniciativa de enseñarles	Mejora la calidad educativa de acuerdo al entorno	Información no adecuada	Relación interpersonal adecuada	Superación personal y profesional	Involucrarse en las diferentes actividades.
Proveedores	Intereses Económicos	Trabajar para mejorar ingresos económicos	Irresponsabilidad	Mejorar entrega de productos	Perder el trabajo	Comunicación en entrega oportuna de los productos	Mejora en la educación de los educandos	Minimizar debilidades y amenazas

Fuente: Elaboración propia.

E. Influencias

A continuación, se presenta una tabla de contingencia que posee información sobre la influencia e interés de cada uno de los actores participantes en el proyecto de mejoramiento educativo.

Tabla No. 19 Influencia de Actores.

<p>Baja influencia Es poco probable que los actores participen estrechamente en el proyecto y no requieren más que la información que se dirige al público general.</p>	<p>Alta influencia Estos actores podrían oponerse al proyecto, por lo tanto, se debería informarles y reconocer sus puntos de vista para evitar conflicto.</p>
<p>COCODE STEG Proveedores Iglesia Amigos</p>	<p>Alumnos Maestros Autoridades educativas Padres de familia OPF SINAE Alcalde auxiliar</p>
<p>Bajo interés Estos actores deben participar estrechamente, a fin de asegurar su apoyo para el proyecto.</p>	<p>Alto interés Estos actores requieren un esfuerzo especial para asegurar que sus necesidades estén satisfechas y que su participación sea fructuosa.</p>
<p>Alcalde Auxiliar COCODE STEG Proveedores</p>	<p>Alumnos Maestros Padres de familia OPF Autoridades Educativas</p>

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de cada uno de los actores.

F. Criterios

A continuación, la tabla en la que se presentan los criterios o atributos de los actores involucrados, directos, indirectos y potenciales, a fin de conocer el impacto que cada uno de ellos representan en el proyecto a diseñar y su importancia en su desarrollo.

Tabla No. 20
Criterios o atributos de los actores.

Actores	C-1 trabaja en el entorno educativo	C-2 Tiene poder político	C-3 es un posible apoyo o amenaza	C-4 Capacidad de conseguir financiamiento	C-5 es propietario de un posible sitio de tratamiento	C- 6 Posible usuario de los productos finales	TOTAL
Alumnos	X	X	X			X	4
Padres de Familia	X	X	X	X	X		5
Maestros	X	X	X	X	X	X	6
OPF	X	X	X			X	4
Alcalde Auxiliar	X	X	X	X			4
COCODES	X	X	X	X			4
Autoridades Educativas	X	X	X			X	4
STEG	X	X	X				3
SINAE	X		X				2
Iglesia		X	X		X	X	4
Proveedores	X	X	X	X		X	5
Amigos			X			X	2

Fuente: Elaboración propia.

G. Características típicas

De igual manera se presentan las características típicas de los actores, tomando en cuenta intereses principales, oportunidades y necesidades de integración o acciones requeridas, como lo muestra la siguiente tabla.

Tabla No. 21 Características típicas de actores.

Tipos de actor		Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acciones requeridas
Directos				
Alumnos	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender jugando • Divertirse con los amigos • Saber leer y escribir • Saber sumar y restar, multiplicar y dividir • Ser aceptado en la sociedad • Trazarse metas. • Conocer nuevos amigos. • Practicar valores morales • Formarse como líderes • Ser parte importante en la familia • El cariño de su maestra 	<ul style="list-style-type: none"> • Becas escolares • Programa de alimentación escolar, útiles escolares, gratuidad. • Sobre salir en algún deporte. • Representar a su establecimiento educativo en actividades culturales y deportivas. • Alcanzar sus sueños 	<ul style="list-style-type: none"> • Tener un aprendizaje significativo • Aceptación en la sociedad y en la familia • Ser competente • Desarrollar su aprendizaje con constructivismo • Ser tomado en cuenta en organizaciones escolares. • Tener por lo menos un compromiso en el hogar como en la escuela. • Integración a un equipo del establecimiento 	
Padres de Familia	<ul style="list-style-type: none"> • Que su hijo aprenda a leer, escribir, sumar, restar, multiplicar y dividir. • Que su hijo sea competente en diferentes ámbitos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser parte de la OPF • Adquirir nuevos conocimientos sobre manejo de una directiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser escuchado • Que su opinión sea tomada en cuenta. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Que su hijo demuestre sus habilidades y destrezas. • Que participe activamente en las diferentes actividades culturales y deportivas. • Que sea solidario • Que demuestre valores morales 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser líder comunitario • Prepararse académicamente • Guiar a su hijo en las diferentes actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en todas las actividades educativas tanto culturales como deportivas. • Recibir información de todas las actividades que se realizan en el establecimiento educativo.
Maestros	<ul style="list-style-type: none"> • Dar una educación de calidad. • Practicar valores morales • Formar estudiantes competentes • Formar estudiantes que valoren su cultura y amen su identidad. • Formar estudiantes que se preparen para la vida 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesionalización docente • Becas • Participación en talleres • Ser maestro 100 puntos • Ser tomado en cuenta en actividades de demostración de trayectoria capacidad y habilidad impulsadas por el MINEDUC. • Actualización docente • Ser formado y formar de acuerdo a las necesidades y exigencias de la nueva sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser competente en el dominio de la tecnología, métodos, estrategias y concursos, en actividades culturales deportivas, de razonamiento lógico. • Tener una salud mental y física, sana • De actualización permanente • Compartir la educación con otros centros educativos. • Incentivos laborales
OPF	<ul style="list-style-type: none"> • Ser líderes educativos • Realizar todos los procesos • Conocimientos de uso y manejo de libros • Brindar apoyo sobre programas de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar líderes • Ayudar a la comunidad educativa • Estar legalmente nombrados • Adquirir nuevos y útiles conocimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacitaciones constantes • Uso y manejo de libros • Talleres sobre alimentación balanceada a estudiantes • Capacitaciones a madres de familia sobre la elaboración de alimentos e

	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar la transparencia en cuanto a programas de apoyo • Gestión educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Higiene en la preparación de los mismos. • Fomentar la participación de padres de familia en el centro educativo.
Indirectos		
Alcaldes Auxiliares	<ul style="list-style-type: none"> • Que el gobierno cubra todas las necesidades • Desarrollo de las comunidades. • Inspirar respeto • Cumplir correctamente su compromise • Ser líder • Saber organizar a la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el turismo • Participación ciudadana • Formar líderes y lideresas de todas las comunidades • Apoyo de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales
COCODES	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la comunidad • Educación de calidad • Docentes que cumplan con el horario • Cobertura de maestros • Gestión sobre infraestructura • Coordinación con la comunidad educativa al realizar un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimientos a las autoridades municipales • Servicio a la comunidad • Integración al COMUDE • Trabajar de forma coordinada con la comunidad, docentes y demás instituciones. • Convivencia entre COMUDE y COCODE de las diferentes comunidades del municipio
Autoridades Educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciar una educación de calidad • Dotar a los centros educativos de recursos • Maestros actualizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr una educación de calidad. • Obtener resultados satisfactorios en educación • Lograr buenos resultados en educación.

	<ul style="list-style-type: none"> • Maestros con metodologías adecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reducir los índices de desnutrición en niños en edad escolar. 	
STEG	<ul style="list-style-type: none"> • Velar por los derechos del niño y del maestro • Mejorar la educación • Velar por que el gobierno cumpla con sus responsabilidades en cuanto a educación • Velar por demandas sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación del gremio magisterial 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirigencia de grupos magisteriales. Que no cumpla con sus funciones ser objetos de demandas judiciales..
SINAE	<ul style="list-style-type: none"> • Velar por el buen funcionamiento de los centros educativos • Velar por lograr una mejor educación • Implementación de estrategias y métodos en las aulas. • Velar por una administración adecuada de recursos que lleguen a los centros educativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Socializar con docentes, padres de familia, y estudiantes. • Contribuir con el buen funcionamiento de los centros educativos. • Ser tomados en cuenta en actividades relevantes de los centros educativos. • Cumplir con requerimientos asignados. • Colaboración de docentes, estudiantes, padres de familia y directores de establecimiento, en procesos educativos. 	
Iglesia	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar a la comunidad educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Concientizar a padres de familia, estudiantes y docentes para practicar valores morales y cristianos 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser tomada en cuenta • Colaboradores voluntarios • Buenos ciudadanos
Proveedores	<ul style="list-style-type: none"> • El aumento de su economía • Apoyo a centros educativos • Vender su producto 	<ul style="list-style-type: none"> • Clientes permanentes • Formar parte de actividades educativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Voto de confianza • Ser tomado en cuenta durante el proceso.

Amigos	<ul style="list-style-type: none"> Mantener una relación amena con las personas Dar y recibir afecto Darle apoyo a sus amigos 	<ul style="list-style-type: none"> Formar parte de la enseñanza-aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Ser valorados en todo proceso educativo Adquirir y practicar valores morales en su vida.
Potenciales			
Alumnos	<ul style="list-style-type: none"> Aprender jugando Diversirse con los amigos Saber leer y escribir Saber sumar y restar, multiplicar y dividir Ser aceptado en la sociedad Trazarse metas. Conocer nuevos amigos. Practicar valores morales Formarse como líderes Ser parte importante en la familia El cariño de su maestra 	<ul style="list-style-type: none"> Becas escolares Programa de alimentación escolar, útiles escolares, gratuidad. Sobre salir en algún deporte. Representar a su establecimiento educativo en actividades culturales y deportivas. Alcanzar sus sueños 	<ul style="list-style-type: none"> Tener un aprendizaje significativo Aceptación en la sociedad y en la familia Ser competente Desarrollar su aprendizaje con constructivismo Ser tomado en cuenta en organizaciones escolares. Tener por lo menos un compromiso en el hogar como en la escuela. Integración a un equipo del establecimiento
Maestros	<ul style="list-style-type: none"> Dar una educación de calidad. Practicar valores morales Formar estudiantes competentes Formar estudiantes que valoren su cultura y amen su identidad. Formar estudiantes que se preparen para la vida 	<ul style="list-style-type: none"> Profesionalización docente Becas Participación en talleres Ser maestro 100 puntos Ser tomado en cuenta en actividades de demostración de trayectoria capacidad y habilidad impulsadas por el MINEDUC. Actualización docente 	<ul style="list-style-type: none"> Ser competente en el dominio de la tecnología, métodos, estrategias y concursos, en actividades culturales deportivas, de razonamiento lógico. Tener una salud mental y física, sana De actualización permanente Compartir la educación con otros centros educativos. Incentivos laborales

		<ul style="list-style-type: none"> • Ser formado y formar de acuerdo a las necesidades y exigencias de la nueva sociedad 	
Padres de Familia	<ul style="list-style-type: none"> • Que su hijo aprenda a leer, escribir, sumar, restar, multiplicar y dividir. • Que su hijo sea competente en diferentes ámbitos. • Que su hijo demuestre sus habilidades y destrezas. • Que participe activamente en las diferentes actividades culturales y deportivas. • Que demuestre valores morales 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser parte de la OPF • Adquirir nuevos conocimientos sobre manejo de una directiva • Ser líder comunitario • Prepararse académicamente • Guiar a su hijo en las diferentes actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser escuchado • Que su opinión sea tomada en cuenta. • Participar en todas las actividades educativas tanto culturales como deportivas. • Recibir información de todas las actividades que se realizan en el establecimiento educativo.
Proveedores	<ul style="list-style-type: none"> • El aumento de su economía • Apoyo a centros educativos • Vender su producto 	<ul style="list-style-type: none"> • Clientes permanentes • Formar parte de actividades educativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Voto de confianza • Ser tomado en cuenta durante el proceso.

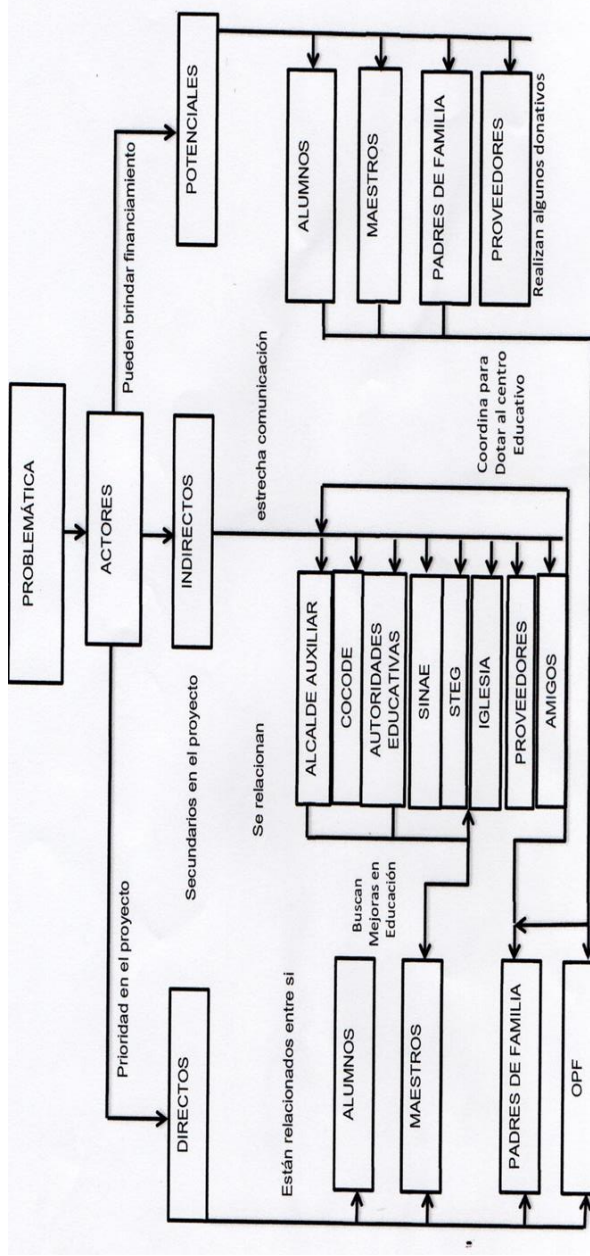
Fuente: Elaboración propia.

H. Diagrama de relaciones

En la siguiente figura se representan los actores, siendo los directos, prioridad en el proyecto, los indirectos, secundarios en el proyecto y los potenciales, los que pueden brindar financiamiento para el desarrollo del proyecto.

Figura 2

Matriz de relaciones entre actores



Fuente: Elaboración propia.

1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO

En la siguiente tabla, aparecen las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, después de haber sido analizadas, para la realización del proyecto. Con esto se tiene un panorama claro sobre ventajas y desventajas en el desarrollo del proyecto.

Tabla No. 22 Matriz DAFO

Factores positivos		Factores negativos	
<p>FORTALEZAS</p> <p>F.1. Se cuenta con material para ejercitar el razonamiento</p> <p>F.2. Se practican algunos juegos de mesa</p> <p>F.3. Actualización Docente</p> <p>F.4. Aplicación de técnicas que favorecen al aprendizaje significativo del niño</p> <p>F.5. Metodología activa en la enseñanza de la suma y la resta</p> <p>F.6. Estudiantes Activos</p> <p>F.7. Interés, compromiso y dedicación de parte de la docente</p> <p>F.8. Pocos estudiantes en el centro educativo</p> <p>F.9. Liderazgo y Trabajo en equipo</p> <p>F.10. Buena comunicación entre docente y estudiante</p>		<p>DEBILIDADES</p> <p>D.1. Déficit Verbal</p> <p>D.2. Déficit espacial</p> <p>D.3. Insomnio</p> <p>D.4. Incapacidad de desarrollar operaciones básicas</p> <p>D.5. Capacidad mental menor</p> <p>D.6. Retraso educativo en el área de matemática</p> <p>D.7. Impaciencia y desesperación de parte del estudiante</p> <p>D.8. Desmotivación sobre el tema</p> <p>D.9. Incapacidad de Razonamiento lógico- matemático</p> <p>D.10. Estudiantes Incompetentes</p>	
<p>OPORTUNIDADES</p> <p>O.1. Realización de ejercicios y juegos para tratar la Discalculia</p> <p>O.2. Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia</p> <p>O.3. Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O.4. Adquisición de material para la enseñanza de operaciones básicas en segundo primaria por parte de EPS de estudiantes USAC.</p> <p>O.5. Adquisición de vitaminas para el Cerebro de parte de Padres de Familia</p> <p>O.6. Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos Juntos por personas especializadas.</p> <p>O.7. Capacitación a padres de familia sobre la importancia de la educación.</p> <p>O.8. Capacitación docente sobre metodología innovadora en matemática por parte de personas especializadas</p> <p>O.9. Docentes PADEP</p> <p>O.10. Acompañamiento técnico en el aula</p>		<p>AMENAZAS</p> <p>A.1. Conductas Agresivas</p> <p>A.2. Desinterés del padre de familia</p> <p>A.3. La sociedad no aporta conocimientos que ayuden al desarrollo de conocimientos del niño</p> <p>A.4. Reprobación del área</p> <p>A.5. Pensamiento estático y desinteresado del estudiante</p> <p>A.6. Repitencia</p> <p>A.7. Inasistencia</p> <p>A.8. Analfabetismo</p> <p>A.9. Inadecuada utilización de la tecnología</p> <p>A.10. Explotación Infantil</p>	
Factores externos		Factores internos	

Fuente: Elaboración Propia

1.3.2. Técnica Mini-Max

Esta técnica pretende vincular los cuadrantes de fortaleza-oportunidad, fortaleza-amenaza, debilidad-oportunidad, debilidad-amenaza, a fin de estudiar los puntos a favor y en contra de este proyecto, tal como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla No. 23 Cuadro Mini-Max.

	FORTALEZA- OPORTUNIDAD	FORTALEZA-AMENAZA
Fortalezas (internas, positivas)	<p>F.1 Se cuenta con material para ejercitar el razonamiento</p> <p>O.2 Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia</p> <p>O. 3 Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O.4 Adquisición de material para la enseñanza de operaciones básicas en segundo primaria por parte de EPS de estudiantes USAC</p> <p>F.2 Se practican algunos juegos de mesa</p> <p>O.3 Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O.6 Obtención de juegos de mesa de parte del programa Confermos juntos</p> <p>O.10 Acompañamiento técnico en el aula</p>	<p>F.1 Se cuenta con material para ejercitar el razonamiento</p> <p>A.5 Pensamiento estático y desinteresado del estudiante</p> <p>A.9 Inadecuada utilización de la tecnología</p> <p>F.2 Se practican algunos juegos de mesa</p> <p>A.3 La sociedad no aporta conocimientos que ayuden al desarrollo de conocimientos del niño</p> <p>A.7 Inasistencia</p> <p>F.3 Actualización Docente</p> <p>A.3 La sociedad no aporta conocimientos que ayuden al desarrollo de conocimientos del niño</p> <p>A.9 Inadecuada Utilización de la tecnología</p> <p>F.4 Aplicación de Técnicas que favorecen al aprendizaje significativo del niño</p> <p>A.4 Reprobación del Área</p> <p>A.6 Repitencia</p> <p>F.5 Metodología Activa en la enseñanza de la suma y la resta</p> <p>A.2 Desinterés de Padres de Familia</p> <p>A.8 Analfabetismo</p>

	<p>F.3 Actualización Docente O.9 Docentes PADEP</p> <p>F.4 Aplicación de técnicas que favorecen al aprendizaje significativo del niño O. 3. Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O. 4. Adquisición de material para la enseñanza de operaciones básicas en segundo primaria por parte de EPS de estudiantes USAC. O. 6. Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos juntos</p> <p>F.5 Metodología Activa en la enseñanza de la suma y la resta O. 2. Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia</p> <p>O. 3. Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad O. 4. Adquisición de material para la enseñanza de operaciones básicas en segundo primaria por parte de EPS de estudiantes USAC.</p> <p>F.6 Estudiantes Activos O. 5. Adquisición de vitaminas para el Cerebro de parte de Padres de Familia O. 6. Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos juntos O. 10. Acompañamiento técnico en el aula</p>	<p>F.6 Estudiantes Activos A.1 Conductas Agresivas A.3 La sociedad no aporta conocimientos que ayuden al desarrollo de conocimientos del niño</p> <p>F.7 Interés, Compromiso y dedicación de parte de la docente A.7 Inasistencia A.9 Inadecuada utilización de la tecnología</p> <p>F.8 Pocos estudiantes en el grado de segundo primaria A.6 Repitencia A.7 Inasistencia A.8 Analfabetismo</p> <p>F.9 Liderazgo y Trabajo en equipo A.1 Conductas Agresivas A.10 Explotación Infantil</p> <p>F.10 Buena comunicación entre docente y estudiante A.1 Conductas Agresivas A.4 Reprobación del área</p>
--	---	--

	<p>F.7. Interés, compromiso y dedicación de parte de la docente</p> <p>O.8. Capacitación docente por parte de personas especializadas</p> <p>O.9. Docentes PADEP</p> <p>O.10. Acompañamiento técnico en el aula</p> <p>F.8 Pocos estudiantes en el grado de segundo primaria.</p> <p>O. 1 Realización de ejercicios y juegos para tratar la Discalculia</p> <p>O. 9. Docentes PADEP</p> <p>O.10. Acompañamiento técnico en el aula</p> <p>F.9 Liderazgo y Trabajo en equipo</p> <p>O. 4. Adquisición de material para la enseñanza de operaciones básicas en segundo primaria por parte de EPS de estudiantes USAC.</p> <p>O.5. Adquisición de vitaminas para el Cerebro de parte de Padres de Familia</p> <p>O.6. Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos juntos</p> <p>F.10. Buena comunicación entre docente y estudiante</p> <p>O. 1. Realización de ejercicios y juegos para tratar la Discalculia.</p> <p>O.9. Docentes PADEP</p> <p>O.10. Acompañamiento técnico en el aula.</p>	
--	--	--

	DEBILIDAD-OPORTUNIDAD	DEBILIDAD-AMENAZA
Debilidades (internas, negativas)	<p>D.1 Déficit Verbal</p> <p>O.7 Capacitación a padres de Familia sobre la importancia de la educación por personas especializadas</p> <p>O.8 Capacitación docente sobre la metodología innovadora en el área de matemática por parte de personas especializadas</p> <p>D.2 Déficit espacial</p> <p>O.3 Donación de material concreto y lúdico por parte de la municipalidad</p> <p>O.7 Capacitación a padres de familia por personas especializadas</p> <p>D.3 Aislamiento</p> <p>O.2 Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas, para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia</p> <p>O.10 Acompañamiento técnico en el aula</p> <p>D.4 Incapacidad de desarrollar operaciones básicas</p> <p>O.1 Realización de ejercicios y juegos para tratar la discalculia</p> <p>O.5 Adquisición de Vitaminas para el cerebro de parte de padres de familia.</p> <p>D.5 Capacidad mental menor</p> <p>O.5 Adquisición de vitaminas para el cerebro de parte de padres de familia</p> <p>O.10 Acompañamiento técnico en el aula.</p> <p>D.6 Retraso educativo en el área de matemática</p>	<p>D.1 Déficit Verbal</p> <p>Conductas Agresivas</p> <p>Desinterés del padre de familia</p> <p>D.2 Déficit espacial</p> <p>Conductas Agresivas</p> <p>Desinterés del padre de familia</p> <p>D.3 Aislamiento</p> <p>A.4 Reprobación del área</p> <p>A.6 Repitencia</p> <p>D.4 Incapacidad de desarrollar operaciones básicas</p> <p>A.5 Pensamiento estático y desinteresado del estudiante</p> <p>A.6 Repitencia</p> <p>D.5 Capacidad mental menor</p> <p>A.7 Inasistencia</p> <p>A.8 Analfabetismo</p> <p>D.6 Retraso educativo en el área de matemática</p> <p>A.8 Analfabetismo</p> <p>A.10 Explotación Infantil</p> <p>D.7 Impacencia y desesperación de parte del estudiante</p> <p>A.1 Conductas Agresivas</p> <p>A.4 Reprobación del área</p> <p>D.8 Desmotivación sobre el tema</p> <p>A.1 Conductas Agresivas</p> <p>A.4 Reprobación del área</p> <p>D.9 Incapacidad de Razonamiento lógico- matemático</p> <p>A.7 Inasistencia</p> <p>A.8 Analfabetismo</p>

	<p>O.3 Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O.6 Obtención de juegos de mesa por parte del programa Contemos Juntos</p> <p>D.7 Impaciencia y desesperación de parte del estudiante</p> <p>O.9 Docentes PADEP</p> <p>O.10 Acompañamiento técnico en el aula.</p> <p>D.8 Desmotivación sobre el tema</p> <p>O.3 Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad</p> <p>O.6 Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos Juntos</p> <p>D.9 Incapacidad de Razonamiento lógico- matemático</p> <p>O.1 Realización de ejercicios y juegos para tratar la discalculia</p> <p>O.2 Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas, para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia</p> <p>D.10 Estudiantes Incompetentes</p> <p>O.9 Docentes PADEP</p> <p>O.10 Acompañamiento técnico en el aula</p>	<p>D.10 Estudiantes Incompetentes</p> <p>A.4 Reprobación del área</p> <p>A.8 Analfabetismo</p>
--	---	--

Fuente: Elaboración Propia.

1.3.3. Vinculación estratégica

A. Vinculación Fortalezas-Oportunidades

a. F1 Se cuenta con material para ejercitar el razonamiento

O3 Donación de material concreto y lúdico de parte de la municipalidad
Aprovechando que en el salón de clases se cuenta con material para ejercer el razonamiento matemático, se opta por usar otro tipo de material concreto y lúdico que la municipalidad ha donado, de esta manera, se fortalece la acción educativa del estudiante.

b. F2 Se práctica algunos juegos de mesa

O6 Obtención de algunos juegos de mesa de parte del programa Contemos Juntos
En la escuela se practican algunos juegos de mesa, con los que se cuenta, sin embargo, tras la obtención de otros juegos de mesa de parte del programa Contemos Juntos, los estudiantes se han motivado aún más para practicar actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje.

c. F3 Actualización Docente O9 Docentes PADEP

El personal docente de la escuela se ha interesado por una actualización docente, esto las ha llevado a seguir sus estudios en el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D, de esta manera se ha fortalecido el ambiente escolar, pues se cuenta con nuevas ideas y procedimientos durante el desarrollo de las clases.

d. F4 Aplicación de técnicas que favorecen el aprendizaje significativo del niño O6 Obtención de Juegos de mesa de parte del Programa Contemos Juntos

La aplicación de técnicas que favorecen el aprendizaje significativo del niño se ha fortalecido, tras la obtención de juegos de mesa de parte del programa contemos juntos, esto ha contribuido a mejorar los resultados en el área de matemáticas.

e. F5 Metodología activa en la enseñanza de la suma y la resta

O2 Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas para los estudiantes con problemas operacionales de parte de Padres de Familia.

Aprovechando la metodología activa en la enseñanza de la suma y la resta en el centro educativo y tras ver cambios significativos en los estudiantes, los padres de familia donan material para el aprendizaje de las matemáticas para los estudiantes con problemas operacionales en esta área.

B. Vinculación Fortalezas-Amenazas

a. F1 Se cuenta con material para ejercitar el razonamiento A2

Desinterés de padres de familia

El desinterés de parte de padres de familia de los estudiantes, hasta el momento, ha sido una barrera en el desarrollo del razonamiento lógico, desaprovechando en cierta medida el material con que se cuenta para ejercitar el razonamiento.

b. F2 Se practican algunos juegos de mesa A7 Inasistencia

Si se adopta la estrategia de juegos de mesa para despertar el interés del estudiante hacia las áreas curriculares, se puede conseguir combatir la inasistencia, puesto que es una forma efectiva no solo para retener al estudiante en el centro educativo, sino también para que el estudiante le encuentre sentido y le de valor a sus estudios, para continuar y finalizar el ciclo escolar.

c. F3 Actualización Docente

A.9 Estudiantes Incompetentes

Esto significa que, tras la actualización y trabajo en equipo de ambas docentes del centro educativo, se han reflejado resultados favorables para la comunidad educativa y la cantidad de estudiantes incompetentes ha reducido en gran medida, y se denota el esfuerzo que se hace para formar estudiantes competentes en su diario vivir.

- d. F4 Aplicación de Técnicas que favorecen al aprendizaje significativo A4 Reprobación del Área.

Si se aprovecha la aplicación de técnicas que favorecen el aprendizaje significativo del estudiante, se lograría mejorar la calidad de educación del centro educativo, y los indicadores de reprobación del área de matemática, disminuiría en un gran porcentaje.

- e. F5 Metodología Activa en la enseñanza de la suma y la resta A6 Repitencia

Si no se utiliza de manera eficiente la metodología activa en la enseñanza de la suma y la resta, los estudiantes podrían desinteresarse en los contenidos, dando paso a la reprobación de área y por ende la repitencia.

C. Vinculación Debilidades-Oportunidades D3 Aislamiento

O10 Acompañamiento técnico en el aula

Esto significa que el aislamiento de algunos estudiantes durante el desarrollo de las clases, demanda el acompañamiento técnico en el aula, para conseguir la disminución de estudiantes aislados y distraídos.

- a. D4 Incapacidad de desarrollar operaciones básicas

O1 Realización de ejercicios y juegos para tratar la discalculia

Tomando en consideración la incapacidad de realizar operaciones de suma y resta de algunos estudiantes, existen mayores posibilidades de disminuir la discalculia que padecen si realizamos ejercicios pertinentes para tratarla.

- b. D7 Impaciencia y desesperación de parte de los estudiantes O10 Acompañamiento técnico en el aula

El acompañamiento técnico en el aula de parte de asesores pedagógicos y administrativos, ha dado como resultado el cambio de actitud de los estudiantes; de impacientes y desesperados a estudiantes activos y creativos.

c. D.8 Desmotivación sobre el tema O6

Obtención de juegos de mesa de parte del programa Contemos Juntos Tras la obtención de juegos de mesa de parte del programa contemos juntos, se ha evidenciado el interés de parte de los estudiantes hacia la práctica de éstos, esto ha contribuido al aumento de motivación hacia temas impartidos en el área de matemática.

d. D.9 Incapacidad de Razonamiento lógico- matemático

O.2 Dotación de material para el aprendizaje de las matemáticas, para estudiantes con problemas operacionales de parte de padres de familia.

Tras la incapacidad de razonamiento lógico-matemático, los padres de familia se organizan para la donación de material didáctico para la enseñanza de las matemáticas para estudiantes con problemas operacionales.

e. D10 Estudiantes Incompetentes O9 Docentes PADEP

La actualización docente en el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, PADEP/D, le ha brindado experiencias de nuevas estrategias metodológicas a las docentes, que han llevado a la práctica en las aulas, esto ha disminuido la cantidad de estudiantes incompetentes.

D. Vinculación Debilidades-Amenazas D1 Déficit Verbal

a. A2 Desinterés de padres de familia

Los estudiantes, al presentar déficit verbal, en su hogar lo ven como algo irremediable y los padres de familia muestran desinterés para buscar solución mediante un especialista, por falta de recursos económicos y otros factores que impiden su accionar ante esta situación.

b. D2 Déficit espacial

A10 explotación Infantil

Los padres de familia de la comunidad, por mantener el pensamiento de enseñarle

a trabajar a sus hijos desde pequeños, se olvidan de darle libertad a los niños para que desarrollen habilidades espaciales, que por naturaleza deben desarrollar, esto repercute en sus resultados, pues al llegar al centro educativo, presentan dificultades espaciales que les impide desarrollar la mayoría de las actividades.

c. D.3 Aislamiento

A.4 Reprobación del área

Dado que la cultura de la comunidad, se enfatiza en la sumisión de la persona, es frecuente ver estudiantes aislados, con poca interacción entre sus compañeros, esto ha influido negativamente en los resultados que presentan hasta el punto de llegar a la reprobación del área.

d. D.4 Incapacidad de desarrollar operaciones básicas

A.5 Pensamiento estático y desinteresado del estudiante

El pensamiento estático y desinteresado del estudiante, se dá por diferentes razones, relacionadas a la falta de atención adecuada en sus hogares y el contexto en donde se desenvuelve, esto ha creado la incapacidad de desarrollar operaciones básicas.

e. D.5 Capacidad mental menor

A.7 Inasistencia

La capacidad mental menor, es una realidad que se vive en el centro educativo y tras varios estudiantes que la padecen, se ve con frecuencia la desmotivación hacia los estudios y por ende se da la inasistencia de los mismos.

1.3.4. Líneas de acción estratégica

A. Línea 1 Fortaleza-Oportunidad

Implementación de material lúdico que permita fortalecer las habilidades, aptitudes y destrezas para el desarrollo lógico matemático ante cualquier situación que lo

amerite.

B. Línea 2 Fortaleza-Amenaza

Fortalecimiento del razonamiento lógico a través de actividades didácticas que permiten el análisis y reflexión, en la resolución de problemas y comprensión de textos.

C. Línea 3 Debilidad-Oportunidad

Implementación de juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas.

D. Línea 4 Debilidad-Amenaza

Implementación de concurso de razonamiento lógico matemático, involucrando a padres de familia, para despertar el interés hacia el aprendizaje significativo de sus hijos, apoyar y valorar las habilidades y capacidades del niño para lograr competencias deseadas en el área de matemática.

E. Línea 5

Aplicación de la metodología activa en el proceso de enseñanza de la suma y la resta, en el grado de segundo primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango.

1.3.5. Posibles proyectos

A. Línea acción 1

- a. Creación de Mapas mentales, como ejercicio de la capacidad mental, durante el desarrollo del área de matemáticas.
- b. Realizar ejercicios de memorización Visual y espacial, a manera de fortalecer la motricidad.
- c. Utilización de la mano no dominante en distintas actividades, para el fortalecimiento de la bilateralidad.
- d. Implementar juegos de rompecabezas para desarrollar la capacidad mental.
- e. Utilizar juegos de tan gran, a fin de desarrollar el pensamiento lógico.

B. Línea de acción 2

- a. Elaborar mapas conceptuales para la facilitación de actividades didácticas durante el desarrollo del área de matemáticas.
- b. Implementar mapas mentales en el desarrollo de las clases de matemática, a fin de lograr agilidad mental en los estudiantes.
- c. Utilizar juegos de rol en el ambiente escolar para facilitar el aprendizaje de sumas y restas, jugando.
- d. Diseñar juegos de mesa que contribuyan al fortalecimiento del conocimiento sobre sumas y restas
- e. Utilizar material concreto para el mejor desempeño de operaciones básicas (sumas y restas).

C. Línea de acción 3

- a. Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.
- b. Implementar juegos de mesa como actividades de aprendizaje.

c. Elaboración de rincones de aprendizaje, como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el área de matemática.

d. Utilización de material concreto y semiconcreto en la enseñanza de sumas y restas.

e. Involucrar resolución de problemas cotidianos durante el desarrollo de sumas y restas.

D. Línea de acción 4

a. Fomentar actividades de desarrollo motriz, para el mejor desempeño de actividades motrices.

b. Aplicación de juegos de mesa, para una eficiente comprensión de contenidos de parte de los estudiantes

c. Promover actividades de coordinación en distintas actividades cotidianas, a fin de desarrollar la motricidad del estudiante.

d. Utilización de materiales concretos en el desarrollo de operaciones básicas.

e. Construir geoplanos y utilizarlos en actividades que pretenden desarrollar la creatividad del estudiante.

E. Línea de acción 5

a. Aplicación de Juegos de rondas, para desarrollar la socialización y correcta pronunciación de palabras.

b. Práctica de retahílas y trabalenguas, para despertar la imaginación y memoria del estudiante, así mismo para pronunciar correctamente las palabras.

c. Práctica de juegos de mesa para desarrollar habilidad mental.

d. Utilización de material concreto y semiconcreto, a manera de despertar el interés hacia los contenidos del área de matemáticas.

e. Promover el aprendizaje mediante el juego, a fin de proporcionar placer y felicidad durante el aprendizaje, y lograr el desarrollo cognitivo y afectivo.

1.3.6. Selección del proyecto a diseñar (mapa de soluciones)

Para la selección del proyecto, se crearon cinco líneas de acción, una de cada cuadrante, la última salió de los cuatro cuadrantes y de cada línea de acción se crearon cinco posibles proyectos, dentro de los cuales surgió el proyecto a diseñar, mismo que está marcado con negrita en el mapa de soluciones al igual que la línea de acción de la cual surgió, este proceso se ha realizado con la mayor delicadeza posible, pues de tantos proyectos candidatos, el que mejor contrarreste la debilidad de los estudiantes, de una manera dinámica y divertida a la vez, hasido el que se ha seleccionado y se cree que este proyecto mejorará las habilidades de los estudiantes en el área de matemática.

1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

1.4.2. Descripción del proyecto

El proyecto de mejoramiento Educativo, se realiza en el grado de Segundo primaria, en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, en el área de matemática. El propósito del proyecto es que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje realizando juegos de mesa tales como: “ el mosaico”, “ el martillo”, “ la máquina de las sumas” y “ la ruleta” para facilitar la resolución de sumas y restas, enfocado a mejorar los resultados obtenidos. Se pretende incidir en la problemática de reprobación del área, debido a la dificultad que se evidencia en los estudiantes en suma y resta, tomando en cuenta los registros de los últimos 5 años.

Por otro lado, tomando en cuenta que se ha dado el caso de que estudiantes de grados más altos en el centro educativo, muestran deficiencia en la resolución de problemas matemáticos, pues la metodología no ha sido la adecuada, los materiales, han sido muy deficientes poco manipulables y en la comunidad se presenta el problema de que los padres de familia, reflejan un gran desinterés por apoyar a sus hijos, la constante concientización a padres de familia para que apoyen a sus hijos, no ha mostrado resultados.

Cabe mencionar que el contexto en el que se desempeñan los estudiantes, no es el idóneo para obtener muy buenos resultados, tal es el caso de que el aula no reúne las condiciones pedagógicas mínimas, el centro educativo no cuenta con un espacio con juegos recreativos, y en el hogar no ven, no escuchan y no hablan sobre situaciones matemáticas, puesto que, llegando a la casa, se olvidan de todo lo que se trabaja en la escuela y llegan hasta con lagunas mentales sobre lo practicado en la escuela.

En el desarrollo del proyecto, se tomarán en cuenta los actores directos: alumnos, docentes y padres de familia, los actores potenciales: Autoridades educativas inmediatas, proveedores con el propósito de minimizar el problema: dificultad en la resolución de problemas matemáticos de sumas y restas en la Escuela Oficial Rural Mixta, del Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.

La técnica DAFO permitió describir debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del problema- efecto priorizado, esto dio lugar a las vinculaciones estratégicas, que se identificaron a través de la técnica MINI-MAX, dando paso a una vinculación estratégica, priorizando la línea de acción: Implementación de juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas con los estudiantes de segundo primaria.

Adecuándolos al contexto sociocultural, aprovechando materiales del contexto, recursos digitales y algunos otros recursos que favorecen en la fabricación de dicho material didáctico, que será de gran apoyo para cumplir con las competencias que pretenden lograr, que el estudiante opere sin dificultad y de una manera correcta sumas y restas, a través del trabajo en conjunto con Directora del centro educativo, docente de segundo primaria y padres de familia de los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, eligiendo el proyecto: Creación de Juegos de Mesa para realizar sumas y restas.

Dicho proyecto, pretende desarrollar las habilidades mentales de los estudiantes para que, de esta manera, pueda facilitar la resolución de sumas y restas, para establecer de manera permanente los conocimientos básicos respecto a sumas y restas, dichos conocimientos se hacen indispensables para avanzar en las otras operaciones básicas.

1.4.3. Concepto: Resolución de operaciones de suma y resta utilizando juegos lúdicos.

1.4.4. Objetivos

A. General

Promover juegos lúdicos matemáticos en la enseñanza aprendizaje de la suma y resta con estudiantes de segunda primaria.

B. Específicos

a. Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de segunda primaria.

b. Diseñar un manual para la utilización correcta de juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta.

c. Socializar y aplicar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.

1.4.5. Justificación

Teniendo en cuenta que las matemáticas siempre han sido reconocidas como el área donde los estudiantes presentan mayor dificultad a nivel nacional, pues no es nada nuevo saber que la mayoría de los estudiantes le temen al área de matemáticas y es que es el área donde existen más reprobaciones en la mayoría de centros educativos del país; existen variedad de factores que inciden, como: contextuales, socioculturales, biológicos, entre otros.

En el caso de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, Huehuetenango, se obtuvo como diagnóstico, algunas observaciones sobre debilidades que la mayoría de los estudiantes presentaron y que se tomaron como motivos de la dificultad, los cuales son: incapacidad para calcular operaciones básicas, capacidad mental menor, impaciencia y desesperación de parte del estudiante, falta de compromiso de parte del estudiante y padre de familia, la sociedad no aporta conocimientos que ayuden

al desarrollo del conocimiento del niño, inadecuada utilización de la tecnología, desmotivación sobre el tema de la suma y la resta, incapacidad de razonamiento lógico-matemático, esto ha provocado que el indicador de fracaso escolar por grado se dé en los últimos cinco años debido a la repitencia de un promedio de dos estudiantes por año.

Este proyecto se basa específicamente en contrarrestar la debilidad de dificultad de aprendizaje en sumas y restas del estudiante, y al mismo tiempo incentivar a los estudiantes a que desarrollen la habilidad del pensamiento matemático, por medio de los juegos de mesa, donde interactúan y aprendan a utilizar de manera correcta las unidades simples y compuestas de las cantidades, pero, sobre todo, aprendan a seguir los procesos correctos para la realización de sumas y restas. De esta manera minimizar el indicador de fracaso escolar.

Tomando en cuenta las debilidades que se han diagnosticado en este tema, se pensó en este proyecto, que lejos de sumergir una metodología tradicionalista al establecimiento, pretende darle la oportunidad a los estudiantes de aprender de forma dinámica, a los padres de familia, la oportunidad de involucrarse en la enseñanza aprendizaje de sus hijos y a los docentes, la satisfacción de crear aprendizaje significativo, aprovechando el contexto de la comunidad.

También se consideraron aspectos como: la cultura, el área de trabajo y el ritmo de trabajo que a cada estudiante le caracteriza, porque se diseña para largo plazo con un aproximado de 5 años adelante, para ello se toma en cuenta implementarlo en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) del centro educativo, ejecutar juegos de mesa con sus respectivos manuales de instrucciones con material de larga duración, desarrollar capacitaciones a estudiantes, padres de familia y docentes para el cuidado y estima de los materiales de este proyecto. Al implementar el problema priorizado del Proyecto de Mejoramiento Educativo se eliminaron las debilidades y amenazas consideradas en la técnica DAFO, a través de las fortalezas y oportunidades por medio de la línea de acción: Implementación de

juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas, logrando desarrollar habilidades competentes, analíticas, críticas y de razonamiento, con el aprovechamiento de los recursos del contexto, fuentes de internet, apoyo entre docentes y apoyo de los padres de familia en los niños y niñas de segundo primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.

Cumpliendo con las exigencias de las competencias que establecen el desarrollo correcto de operaciones de suma y de resta, incluyendo resolución de problemas de la vida cotidiana relacionados a estas dos operaciones. Se logra también que el niño aprenda jugando y de esta manera el aprendizaje dejando de ser tedioso, para convertirse en algo divertido, interesante y ansiado para el estudiante, de esta manera, se logra el criterio propio y autoestima en aquellos niños que lo han perdido por falta de motivación en el desarrollo de las competencias.

Por último, los aportes que este proyecto son los siguientes: Elaboración de juegos de mesa adecuados para el desarrollo de sumas y restas sin mayor dificultad, diseñar un manual de instrucciones para la aplicación de dichos juegos de mesa y finalmente aplicación de juegos de mesa con los estudiantes.

1.4.6. Plan de Actividades

El plan de actividades, presenta un conjunto de actividades a realizarse durante el proceso de desarrollo del proyecto, como tiempo de duración, tarea, subtarea, responsable, aparte de esto, se divide en diferentes fases, como la fase de inicio, de planificación, de ejecución, de monitoreo, de evaluación y la actividad de cierre del proyecto.

Tabla No. 24

Plan General de Actividades

No.	Duración	Actividades	Tarea	Sub-tarea	Responsables
Fase de Inicio					
1	1 semana	Lanzamiento del Proyecto	Inauguración Divulgación en la comunidad	Carteles Notas de invitación Solicitudes	Sandra Marisol Camposeco Montejo
			Talleres dinámicos con padres de familia para conocimiento del material	Preparación de dinámicas motivacionales Elaboración de Refacción	Sandra Marisol Camposeco Montejo
				Elaboración y colocación de manta vinílica con descripción del proyecto.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
				Preparación de regalos para motivación	Sandra Marisol Camposeco Montejo
Fase de Planificación					
2.	8 semanas	Elaboración de Planes e Instrumentos	Elaboración del plan de actividades	Diseño del Formato	Sandra Marisol Camposeco Montejo
			Elaboración del plan de Monitoreo	Diseño de Instrumentos de Monitoreo	Sandra Marisol Camposeco Montejo
			Elaboración del plan de Evaluación	Diseño de Instrumentos de Evaluación	Sandra Marisol Camposeco Montejo

Fase de Ejecución						
3	2 Semana s	Creación de Juegos de Mesa	Investigación sobre Juegos de Mesa adecuados para realización de sumas y restas. Búsqueda de la información en la red.	Selección del tipo de juego de mesa a trabajar. Elaborar juego de mesa con materiales del contexto.	Sandra Marisol Camposeco Montejo	
4	2 semanas	Diseño de un manual para la utilización de los juegos de mesa	Búsqueda de información sobre las reglas que deben tener los juegos de mesas. Manual estructurado. Socialización del manual de como utilizar los juegos de mesa	Establecer las formas de utilizar los juegos de mesa en la acción educativa. Determinar las reglas para la utilización de los juegos de mesa. Revisión del manual por un experto. Reproducir un ejemplar para miembro de la comunidad educativa participante	Sandra Marisol Camposeco Montejo	
5	12 semanas	Socializar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.	Selección de ambientes adecuados para el uso de juegos de mesa Competencias entre estudiantes y maestros para ejercitarsu habilidad lógica.	Solicitar materiales útiles a los estudiantes Gestionar premios a las entidades respectivas.	Sandra Marisol Camposeco Montejo	
Fase de Monitoreo						
1.	2 semanas	Exposición los juegos de mesa.	Revisar que los juegos de mesa Elaborados sean adecuados y eficientes para desarrollar sumas y restas	-Entrevistar a padres de familia, Docentes y estudiantes de segundo primaria	Sandra Marisol Camposeco Montejo	
2.	2 semanas	Lectura del manual de juegos.	Controlar la eficiencia de manual de instrucciones de juegos de mesa.	-Observar comportamientos durante el desarrollo de los juegos mediante el manual de observación	Sandra Marisol Camposeco Montejo	

3.	12 semanas	Competencias con los juegos elaborados.	Supervisar el avance de los estudiantes en operaciones de sumas y restas utilizando los juegos de mesa dados.	-Encuestar a la comunidad sobre rendimiento de los estudiantes con juegos de mesa y sin ellos.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
Fase de Evaluación					
1.	2 semanas	Herramienta pedagógica matemática.	Determinar que sea un material que cumpla con el objetivo para el cual ha sido destinado.	Entrevistar a docente y estudiantes del grado de segundo primaria	Sandra Marisol Camposeco Montejo.
	2 semanas	Revisión del manual para recalcar las instrucciones.	Estimar que las instrucciones sean claras y adecuadas para niños de segundo primaria.	Observar detalladamente cada aspecto que conforma el manual	
	12 semanas	Utilización de los juegos de mesa constantemente.	Identificación de Indicadores logro de resolución de sumas y restas utilizando juegos de mesa, en el grado de segundo primaria.	-Crear un ambiente agradable con material adecuado para matemáticas, para realizar la competencia. Comprar regalos para premiar a los estudiantes destacados en la competencia así mismo para el resto de estudiantes	
Cierre					
1	1 semana	Acto Protocolario	Realización de adornos y letras.	Preparación de programa de actividades.	Sandra Marisol Camposeco Montejo.

				Realización de invitaciones	
		Presentaciones sobre la importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.	Preparación de dramatizaciones con mensaje intencionado sobre la importancia de las matemáticas.	Investigación de guiones sobre la importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.	
		Concurso de juegos de mesa para realizar sumas y restas	Preparación de un ambiente adecuado para el concurso.	Realización de reglas a seguir para el concurso, invitación a personas para jurados calificadores.	
			Preparación de premios.	Cotización de precios y presupuesto de gastos.	
		Entrega de acreditamiento a estudiantes de segundo primaria por formar parte del proyecto.	Preparación de acreditamientos.	Búsqueda de diseños y elaboración de diplomas.	

Fuente: Elaboración propia.

1.4.7. Cronograma de actividades

Se han establecido actividades a realizarse para el desarrollo del proyecto, de igual manera las fechas en que se realizarán cada una de ellas, tomando como guía la tabla de cronograma de actividades, se pretende llevar a cabo cada una de las actividades en el tiempo establecido.

Tabla No. 25 Cronograma de Actividades

No.	ACTIVIDADES	FECHA DE EJECUCIÓN																											
		2019												2020															
		nov.			dic.			ene.			feb.			mar.			abr.												
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Elaboración de planes e instrumentos																												
2	Lanzamiento del proyecto																												
3	Creación de Juegos de mesa																												
4	Diseño de un manual para utilizar juegos de mesa																												
5	Aplicación de juegos de mesa para resolver sumas y restas																												
6	Monitoreo del proyecto																												
7	Evaluación del proyecto																												
8	Clausura de PME																												

Fuente: Elaboración propia.

F. _____
Sandra Marisol Camposeco Montejo.

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación

A. Parte informativa

- a. Nombre del establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
- b. Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán,
- c. Huehuetenango
- d. Área de aprendizaje: Matemáticas
- e. Grado: Segundo primaria
- f. Sección: A
- g. Nivel: Primario

B. Parte operativa

El plan de monitoreo es una secuencia de acciones necesarias para conocer los avances que se tiene de un proyecto, permite ver cómo va evolucionando, pero también permite conocer mejor las circunstancias que rodean los progresos que se va teniendo, por otro lado, tiene varios beneficios, puesto que al pensar en monitoreo, permite pensar en ir tomando acciones que mejoren el proceso, en este caso el proyecto en mención; mientras que el plan de evaluación, es un conjunto de actividades con el fin de determinar la trayectoria y resultados de un proceso y evidenciar conocimiento real de lo que se quiere evaluar.

C. Plan de monitoreo

Se han planificado actividades a realizarse para el monitoreo, con cada uno de los objetivos específicos, habiendo tres de ellos, cada uno con actividades que permiten cumplir los objetivos diseñados, según muestra la siguiente tabla.

Tabla No. 26

Plan de monitoreo.

Objetivo específico No. 1 Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Nuevo Santo Tomás						
Actividad	Parámetros	Metas de Desarrollo	Indicador	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Creación de juegos de mesa	2 semanas 18 juegos de mesa	Contar con varios juegos de mesa para la fácil y práctica resolución de sumas y restas del alumnado.	Aplicación de juegos de mesa que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en las operaciones básicas suma y resta.	Estudiantes Docentes Padres de familia Directora Revisión Documental de archivos de la escuela Tutoriales de Internet	Entrevista	Guía de entrevista
Objetivo específico No. 2 Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta.						
Actividad	Parámetros	Metas de Desarrollo	Indicador	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Diseño de Manual para la utilización correcta de los juegos de mesa	2 semanas 6 manuales.	Contar con manual de instrucciones para la utilización de los juegos de mesa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las sumas y restas.	Generar aprendizajes significativos en el estudiantado mediante la utilización de los juegos de mesa.	Estudiantes, docentes, padres de familia	Observación	Guía de observación
Objetivo específico No. 3 Socializar y aplicar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.						
Actividad	Parámetros	Metas de Desarrollo	Indicador	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Socialización y aplicación de mesa	12 semanas 3 juegos de mesa	Aplicación de 3 juegos de mesa para facilitar el	Juegos inámicos, creativos y contextualiza	Estudiantes, docentes, padres de familia.	Encuesta	Guía de Encuesta

juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.	diferentes para 6 estudiantes cada juego	aprendizaje de sumas y restas.	dos basado en las necesidades del estudiante.	Planificación Docente		
---	--	--------------------------------	---	-----------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia.

a. Guía de Observación No participante

La siguiente guía de observación, es un instrumento que fue utilizado para monitorear el diseño de manual de instrucciones para realizar juegos de mesa, pasada a padres de familia.

Tabla No. 27

Guía de observación no participante para padres de familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –EFPEM-
 PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
 PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
 EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Padres de Familia
 Parte Informativa

Nombre del Padre de Familia: _____

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo primaria

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual son claras y adecuadas para el estudiante ?	Si..... <input type="checkbox"/>		
		No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/>		
		No..... <input type="checkbox"/>		
¿ El manual presenta un diseño llamativo que despierta el interés del estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/>			
	No..... <input type="checkbox"/>			
¿ Se observa un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/>			
	No..... <input type="checkbox"/>			

Fuente: Elaboración propia.

La siguiente tabla corresponde a la guía de observación no participantes elaborada para docentes, misma que ha sido diseñada para monitorear la creación de manual de instrucciones para la realización de juegos de mesa.

Tabla No 28

Guía de Observación no participante para Docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –EFPEM-
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Docentes

Parte Informativa

Nombre del docente: Agustina de Jesús Camposeco Montejo

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual son claras y adecuadas para el estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/> No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		
	¿ El manual presenta un diseño llamativo que despierta el interés del estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		
	¿ Se observa un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

La siguiente tabla corresponde a la guía de observación no participante para monitorear a estudiantes, sobre el diseño de manual de instrucciones para realizar juegos de mesa.

Tabla No. 29

Guía de observación no participantes para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM-
 PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
 PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
 EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Estudiantes

Parte Informativa

Nombre del Estudiante: _____

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Usted entiende las instrucciones dadas en el manual sobre los juegos de mesa?	Si..... <input type="checkbox"/> No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		
	¿ El manual presenta un diseño llamativo y despierta su interés?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		
	¿ Se observa un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

b. Guía de Encuesta

Para el monitoreo de la actividad de socialización y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, se utilizó la guía de entrevista para padres de familia, docentes y estudiantes.

Fotografía No. 1

Guía de encuesta para Padres de Familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas
 CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA (encuesta)
 Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le parece el tiempo que ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
5. ¿Cómo le parece los cambios que ha observado en su hijo desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que su hijo demuestra?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia

Fotografía No 2

Guía de encuesta para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A DOCENTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le parece el tiempo que se ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

5. ¿Cómo le parece los cambios que ha observado en el estudiante desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que el estudiante demuestra?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia

Fotografía No. 3

Guía de encuesta para Estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presenten, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le parece el tiempo que se ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
5. ¿Cómo le parece los cambios que ha tenido en su aprendizaje desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que usted demuestra?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia.

c. Guía de Entrevista

Para el monitoreo de la actividad de creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, se utilizó una guía de entrevista, pasada a padres de familia, estudiantes y docentes.

Fotografía No. 4 Guía de entrevista para Padres de Familia

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Parte Informativa
Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán.
Departamento de Huehuetenango
Área de Aprendizaje: Matemáticas
Grado: Segundo Grado
Sección: "A"
Nivel: Primario
Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas**

Nombres y apellidos: _____ Sexo: _____
Grado de escolaridad: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más

Entrevista dirigida a padres de familia

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿ Qué opinión merece la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿ Que opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que es la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración Propia

Fotografía No. 5

Guía de Entrevista para docentes

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
 Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
 departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y
 restas.
 Nombres y apellidos: _____
 Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
		X		

Entrevista dirigida a Docentes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que es la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia.

Fotografía No. 6

Guía de Entrevista para estudiantes

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombres y apellidos: _____ Sexo: _____
 Grado de escolaridad: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Estudiantes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que es el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que es la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que es la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia.

D. Plan de evaluación

Al igual que en el plan de monitoreo, se han planificado las actividades a realizarse para evaluar el desarrollo del proyecto, con cada uno de los objetivos específicos, siendo tres objetivos, como lo muestra la tabla.

Tabla No. 30 Plan de Evaluación

Objetivo específico No. 1 Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Nuevo Santo Tomás					
Resultado que se Pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Mejorar el rendimiento académico de estudiantes de segundo primaria en la resolución de sumas y restas	2 semanas y 6 estudiantes	El 95% de juegos de mesa para realizar sumas y restas, cumplen su función de manera correcta.	Estudiantes Docentes Padres de Familia Directora Revisión Documental de archivos de la escuela	Entrevista.	Guía de Entrevista
Objetivo específico No. 2 Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta.					
Resultado que se Pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Docentes y estudiantes con capacidad para el uso adecuado del manual de instrucciones de juegos de mesa para el desarrollo de Sumas y restas.	2 semanas y 1 directora 1 docente	El 100% de docentes con conocimiento y dominio del manual de instrucciones para juegos de mesa.	Docente y Directora	Observación	Guía de Observación
Objetivo específico No. 3 Socializar y aplicar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.					
Resultado que se Pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de Información	Técnica	Instrumento
Estudiantes con habilidad para resolver sumas y restas utilizando juegos de mesa.	12 semanas y 6 estudiantes	El 90% de estudiantes de segundo primaria resuelven sumas y restas utilizando juegos de mesa.	Estudiantes Padres de Familia Docentes	Encuesta	Guía de Encuesta

Fuente: Elaboración propia.

a. Guía de Observación no participante

Las tablas que a continuación se presentan corresponden a las guías de observación no participante, que se realizaron para evaluar diseño de manual de instrucciones para juegos de mesa.

Tabla No. 31

Guía de Observación no participante para padres de familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Padres de Familia

Parte Informativa
 Nombre del Padre de Familia: _____
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo
 Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual fueron claras y adecuadas para el estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/> No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presentó un diseño llamativo que despertó el interés del estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿ Se observó un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

La siguiente tabla corresponde a la guía de observación no participante dirigido a docentes, para evaluar el diseño de manual para juegos de mesa.

Tabla No 32

Guía de observación no participante para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Docentes

Parte Informativa
 Nombre del docente: Agustina de Jesús Camposeco Montejo
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo
 Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual fueron claras y adecuadas para el estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/>		
		No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/>		
		No... <input type="checkbox"/>		
¿El manual presentó un diseño llamativo que despertó el interés del estudiante?	Si..... <input type="checkbox"/>			
	No... <input type="checkbox"/>			
¿ Se observó un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/>			
	No... <input type="checkbox"/>			

Fuente: Elaboración propia

La siguiente tabla corresponde a la guía de observación no participante dirigido a estudiantes, para evaluar el diseño de manual para juegos de mesa.

Tabla No. 33

Guía de observación no participante para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES
 - PAPEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
 CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Estudiantes

Parte Informativa
 Nombre del Estudiante: _____
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo
 Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Usted entendió las instrucciones dadas en el manual sobre los juegos de mesa?	Si..... <input type="checkbox"/> No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿ El manual presentó un diseño llamativo y despertó su interés?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿ Se observó un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: elaboración propia

b. Guía de Encuesta

A continuación, las guías de encuestas dirigidas a padres de familia, para evaluar La socialización y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No 7

Guía de Encuesta para padres de Familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA (encuesta)
 Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
3. ¿Le pareció que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dio la implementación de juegos de mesa?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
5. ¿Cómo le parecieron los cambios que observó en su hijo durante la utilización de juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que su hijo demostró?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

Fuente: Elaboración propia

A continuación, las guías de encuestas dirigidas a docentes, para evaluar La socialización y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 8

Guía de encuesta para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A DOCENTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presenten, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
3. ¿Le parecieron que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dio la implementación de juegos de mesa?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
5. ¿Cómo le parecieron los cambios que observó en el estudiante durante el tiempo que utilizó juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que el estudiante demostró?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, las guías de encuestas dirigidas a estudiantes, para evaluar La socialización y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 9

Guía de encuesta para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo Primaria

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
3. ¿Le pareció que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dió la implementación de juegos de mesa?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
5. ¿Cómo le parecieron los cambios que tuvo en su aprendizaje durante utilizó los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que usted demostró?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia.

c. Guía de Entrevista

El siguiente instrumento, corresponde a la guía de entrevista para padres de familia, para evaluar la creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 10

Guía de entrevista para padres de familia

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
Bilingüe

Parte Informativa
Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
Departamento de Huehuetenango
Área de Aprendizaje: Matemáticas
Grado: Segundo Grado
Sección: "A"
Nivel: Primario
Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas**

Nombres y apellidos: _____
Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más

Entrevista dirigida a padres de familia

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia

El siguiente instrumento, corresponde a la guía de entrevista para docentes, para evaluar la creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 11

Guía de entrevista para docentes

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombres y apellidos: _____
 Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Docentes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

- ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas?

- ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

- ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

- ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

- ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración Propia.

El siguiente instrumento, corresponde a la guía de entrevista para estudiantes, para evaluar la creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 12

Guía de entrevista para estudiantes

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
Bilingüe

Parte Informativa
Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
departamento de Huehuetenango.
Área de Aprendizaje: Matemáticas
Grado: segundo Grado
Sección: "A"
Nivel: Primario
Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombres y apellidos: _____ Sexo: _____
Grado de escolaridad: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Estudiantes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia.

1.4.9. Presupuesto

A. Gastos de recursos humanos

Desglose de gasto por recursos humanos (indicar si son permanentes (P) o si son ocasionales (O)).

Tabla No. 34 Presupuesto de Recursos Humanos.

Actividad	Recursos humanos	P	O	Costos Unitarios	Costos Total
Creación de Juegos de Mesa (18)	Diseñado y elaborado por el PADEPISTA		O	Q 50.00	Q900.00
Manual de Instrucciones para Juegos de Mesa. (6)	Diseñado y elaborado por el PADEPISTA		O	Q. 25.00	Q. 150.00
Rincón de Aprendizaje del área de matemáticas (1)	Diseñado por el PADEPISTA y elaborado por los estudiantes	P		Q. 800.00	Q. 800.00
150 Horas utilizadas por la elaboración del PME	Horas invertidas en el proyecto		O	Q 10.00	Q1,500.00
	Total			Q. 885.00	Q. 3,350.00

Fuente: Elaboración propia.

B. Gastos de recursos materiales

Desglose de gastos en recursos materiales (son los que se requieren para implementar el proyecto).

Tabla No. 35 Recursos materiales

Actividad	Cantidad	Unidad de medida	Recursos Materiales	Costos Unitarios	Costos Total
Elaboración de planes e Instrumentos	3	Ciento	Hojas Tinta	Q. 10.00	Q. 30.00
	1	Bote		Q. 90.00	Q. 90.00
Solicitudes Elaboración del programa	1	Ciento	Hojas	Q. 10.00	Q. 10.00

Elaboración de invitaciones	20	Unidad	Invitaciones	Q.2.00	Q. 40.00
Elaboración de una manta vinílica	1	Unidad	Manta vinílica	Q.150.00	Q. 150.00
Elaboración de material didáctico lúdico con materiales concretos y semi-concretos como auxiliares para el desarrollo del Proyecto.	50	Unidad	Cartulinas	Q.1.50	Q. 75.00
	36	Unidad	marcadores	Q.5.00	Q. 180.00
	8	Unidad	Tijeras	Q.15.00	Q. 120.00
	7	Cajas	Crayones	Q.15.00	Q. 105.00
	10	Rollos	sellador,	Q.20.00	Q. 200.00
800	unidad	impresiones	Q.0.50	Q. 400.00	
Realización de talleres de inducción sobre el uso, manejo y cuidado de juegos de mesa y manual de instrucciones.	26	Unidad	Refacción	Q.5.00	Q. 130.00
			Total	Q. 324.00	Q. 1,530.00

Fuente: Elaboración propia.

C. Gastos de operación

Desglose de gastos de operación (son recurrentes para el desarrollo del proyecto) Tabla 36
Gastos de Operación.

Actividad	Cantidad	Gastos de operación	Costos Unitarios	Costos Total
Arreglo del espacio para el lanzamiento	1	Adornos	Q 50.00	Q 50.00
Colocación Manta Vinílica	1	Colocación de la manta vinílica.	Q 20.00	Q 20.00
Refacción para estudiantes, docentes y padres de familia	51	Refacción	Q 5.00	Q 255.00
		Total	Q 75.00	Q 325.00

Fuente: Elaboración propia.

Gastos Total del Proyecto

Q. 5,205.00

Posibles fuentes de financiamiento

<p>Nombre: Estudiante PADEPISTA</p> <p>Medios para acceder: Directora del establecimiento</p>

1.4.10. Plan de divulgación

A. Parte informativa

Nombre de la escuela: Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Medio de divulgación: A través de Volantes alto parlante y poster académico.

Fecha: 7 de junio de 2020

Responsable: Profesora Sandra Marisol Camposeco Montejo

B. Parte operativa

a. Objetivos

i. General:

Comunicar a todos los entes de la comunidad educativa los resultados obtenidos de la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, para lograr el compromiso de cada uno de los miembros para su fortalecimiento y seguimiento.

b. Específicos

i. Utilizar medios de comunicación factibles en la comunidad, para lograr una divulgación eficiente.

ii. Realizar reuniones con todos los actores involucrados en el

proceso para dar a conocer los resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

iii. Proporcionarle a cada uno de los actores involucrados un póster académico con contenido sintetizado del informe final del proyecto.

C. Descripción de la estrategia de divulgación

La estrategia de divulgación consiste en elaborar volantes que contengan en forma breve y concisa los resultados del proyecto y pegarlo en las calles de la comunidad, así mismo entregarles a los miembros de la comunidad, actores involucrados y con la ayuda del alcalde auxiliar de la comunidad; informar a través de alto parlante de forma motivadora los mismos resultados.

De igual manera realizar un poster académico, describiendo todos los aspectos más relevantes de los resultados del proyecto y entregarle un ejemplar en físico y digital a alcaldía de la comunidad, a la dirección del centro educativo y coordinación distrital del municipio, pegarlo en el centro educativo en donde todos puedan verlo, para luego convocar a comunidad en general y actores involucrados a una reunión de análisis y compromisos de resultados.

También se pretende, dar un detalle del informe final, ejemplares de manual de instrucciones de juegos de mesa, compartir fotografías del proyecto educativo, así mismo dar a conocer elementos claves para solventar el examen privado ante una terna examinadora nombrada por las autoridades de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-.

D. C. Actividades

- a. Elaborar volantes con diseño llamativo, que contengan información, breve y sustancial de los resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo (PME), para pegarlo en las calles de la comunidad.
- b. Solicitar el apoyo del alcalde auxiliar, para informar a través de alto parlante, los resultados del proyecto.
- c. Convocar a reuniones a miembros de la comunidad educativa y actores involucrados, para reflexión y compromiso con los resultados.
- d. Elaborar un poster académico de diseño llamativo e informe final del proyecto, en físico y digital, para entrega a los involucrados y pegarlo en la pared del centro educativo.
- e. Exponer los resultados a los actores involucrados a través del poster académico.

E. Recursos

- a. Humanos: Directora y docente del establecimiento, integrantes del Consejo de padres de familia, alcalde auxiliar, coordinador distrital del municipio, gobierno escolar.
- b. Materiales: cartulina, rotuladores permanentes, hojas bond carta, discos.
- c. Tecnológicos: computadora, internet, celular.
- d. Evaluación: a través del diálogo reflexivo entre los diferentes actores se obtendrán las sugerencias de mejora.

F: _____
Sandra Marisol Camposeco Montejo

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Estrategias de Enseñanza-aprendizaje de Suma y Resta

Son formas de transmitir conocimiento de una persona a otra en este caso, de docente a estudiante; tomando en cuenta que cada persona tiene etapas de crecimiento tanto físico como mental, las estrategias de enseñanza aprendizaje se van adecuando de acuerdo a la edad mental del estudiante, tal es el caso de que las estrategias que se aplican a los estudiantes de primero primaria no siempre van a ser eficientes para un estudiante de cuarto o quinto primaria, ya que el niño adopta una madurez en informe, Gonzáles (2007) citó a Jean Piaget (1979) “Los niños siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno” (p.39). para ello, existen variedad de estrategias de las cuales se puede auxiliar el docente y de igual manera el estudiante tiene diferentes estrategias para su aprendizaje que le facilitan este proceso.

El proceso de enseñanza de la suma y resta, como otras operaciones matemáticas, desafortunadamente en muchas ocasiones no ha sido el adecuado, puesto que la mentalidad de un docente matemático, aún sigue siendo inadecuado, en virtud a esto existen muchos errores de enseñanza aprendizaje que están dañando la salud mental de los niños, porque se le transmiten sin ver las consecuencias, la repetición de ejercicios hasta memorizarlos es uno de los errores graves, puesto que el estudiante en lugar de motivarse, puede llegar a detestar las matemáticas, según Escobar (citado por Vivas, 2015):

Se debe repensar en la Educación Matemática actual, desaprender la multitud de errores conceptuales que están dañando la salud mental de nuestros niños, desterrar el método absurdo de aprender de memoria sin entender, y reemplazarlo por el método lúdico de recrear el conocimiento matemático siguiendo los mismos caminos empleados por los grandes maestros y genios que descubrieron estos conocimientos. (p.35)

Centrarse en las necesidades del estudiante al impartir los contenidos, es fundamental, puesto que la pedagogía no se trata de transmitir conocimientos de forma arbitraria o de quien tiene la razón y quien no, sino de que el estudiante se sienta parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje con entusiasmo, esto se puede lograr utilizando estrategias que involucren actividades lúdicas que son las más adecuadas para niños del nivel primario especialmente niños de los primeros grados y es que solo a través de un cambio de pensamiento, se pueden ver transformaciones en los estudiantes; al darse cuenta que la suma y la resta no son tan difíciles de resolver como ellos pensaban, pueden hasta recuperar el autoestima que han perdido a causa de los malos procesos de enseñanza de esta área, de eso se trata la pedagogía, que el docente encuentre la estrategia adecuada para transmitir y no centrarse en una sola que de aparte caduca también es repetitiva.

Por su parte Escobar citado por Vivas (2015) : La educación Matemática es un matrimonio entre la Pedagogía y la Matemática, entonces este matrimonio funcionará muy bien si hay una estrecha interrelación entre estas dos artes; y así, la pedagogía proporcionará formas agradables para el disfrute del conocimiento matemático que mantendrá al estudiante siempre ligado a la escuela; y la Matemática con su historia y su epistemología le aportarán ideas a la pedagogía para armar juegos reconstructores del conocimiento matemático que se realizarán de forma similar a la creación de este conocimiento. (p.35)

En la educación tradicional, no se contaba con las nuevas metodologías con las cuales hoy se goza en la didáctica de la matemática, puesto que, por esto, las matemáticas se tornaban aburridas hasta inspiraba temor por los procedimientos que se seguían en la resolución de problemas matemáticos. En la actualidad, la pedagogía debe ir de la mano de las matemáticas, para lograr resultados satisfactorios en los estudiantes, aparte de esto, el uso de estrategias lúdicas adecuadas al desarrollo de esta área, ha contribuido para erradicar el temor de parte de los estudiantes hacia esta área.

2.1.1. Aprendizaje Significativo

Es un proceso de enseñanza-aprendizaje que permite que el estudiante relacione sus conocimientos previos a los nuevos conocimientos, de esta manera conseguir

el interés del estudiante por los nuevos conocimientos. Por su parte (Ausubel 1983) afirma: “Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe” (p.2). La práctica de actividades lúdicas, permite un mejor ambiente en el aula y todo contexto educativo; de igual manera, permite al docente facilitar su labor docente, ya el aprendizaje se torna inmediato, mientras existe motivación y entusiasmo, en este caso del estudiante. Continúa Ausubel (1961):

El tipo básico de aprendizaje significativo, del cual dependen todos los demás aprendizajes de esta clase, es el aprendizaje de representaciones, que consiste en hacerse del significado de símbolos solos (generalmente palabras) o de lo que éstos representan. Las palabras solas son símbolos convencionales o compartidos socialmente, cada uno de los cuales representa un objeto, acontecimiento, situación o concepto unitarios u otro símbolo de los dominios físico, social e ideático. (p.6)

A través de implementar el aprendizaje significativo en los centros educativos en todos los centros educativos del país, se puede lograr una transformación radical en educación, salir del tradicionalismo y comenzar una nueva era, en donde el docente deja de ser el protagonista para convertirse en facilitador, moderador, coach, que solo vele por el buen proceder de los estudiantes en la enseñanza aprendizaje.

2.1.2. Estrategias de aprendizaje

Son una forma distintiva de transmitir conocimientos a los estudiantes; existen distintas formas prácticas de enseñanza-aprendizaje, los cuales permiten generar aprendizaje significativo, para lo cual se hace necesario utilizar técnicas y estrategias, y con el afán de distinguir una de la otra, algunos autores, definen una técnica, como una forma mecánica sin que su aplicación tenga un propósito de aprendizaje por parte de quien la utiliza, como ejemplo se puede mencionar a las personas que se dedican a la mecánica, utilizan técnicas para solucionar asuntos de su trabajo, y no porque tengan un propósito de aprendizaje, Por otro lado las estrategias, son conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Carles Monereo (coord.) (1999) Por su parte explica el origen de la palabra estrategia:

El término “estrategia” procede del ámbito militar, en el que se entendía como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares” (Gran Enciclopedia Catalana, 1978) y, en este sentido, la actividad del estratega consistía en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se consiguiera la victoria. También en este entorno militar los pasos o peldaños que forman una estrategia son llamados “técnicas” o “tácticas”. Esto supone que las técnicas puedan considerarse elementos subordinados a la utilización de estrategias; también los métodos son procedimientos susceptibles de formar parte de una estrategia. Es decir, la estrategia se considera como una guía de las acciones que hay que seguir, y que, obviamente, es anterior a la elección de cualquier otro procedimiento para actuar. (p.p. 11-12)

Las estrategias, también son llamadas técnicas o tácticas por el autor, sin embargo, como se mencionó anteriormente, no tienen el mismo propósito estrictamente hablando, puesto que, de ambas, solo una tiene fines relacionados con el aprendizaje.

2.1.3. La Suma

Es una de las operaciones aritméticas básicas que consiste en reunir varias cantidades en una sola, este proceso también permite reunir dos grupos de cosas, para obtener un único conjunto. Ejemplo: si tengo 4 ciruelas y me regalan otras 3, tendré 7 ciruelas ($4+3=7$) otro ejemplo de reunir grupo de cosas sería: si a las 7 ciruelas que tengo le sumo 5 manzanas, el resultado sería 12, pero no 12 ciruelas sino 12 frutas. Es importante mencionar que la suma y la resta son las operaciones matemáticas más básicas y las primeras que se aprenden durante la infancia, la forma más sencilla de contar consiste en la acción repetitiva de sumar ($1+1+1+1=4$) las cuales a su vez cuentan con su par complejo, en el caso de la suma, su par es la multiplicación y la de la resta es la división.

La suma posee diversas propiedades, las cuales se encuentran clasificadas dentro de las leyes que la sostienen que son 5 y se conocen con los siguientes nombres: Ley Conmutativa, Ley de uniformidad, ley asociativa, ley disociativa y ley monogamia. Desde el punto de vista profesional los adultos emplean de una manera frecuente las diversas operaciones aritméticas. Según Maza (1985): “La necesidad de saber realizar cálculos aritméticos de diferentes clases aparece entre las exigencias matemáticas de casi todos los tipos de empleo... Estos cálculos se hacen a veces mentalmente, a veces con papel y lápiz, y otras con una

calculadora" (p.21). Constantemente se utilizan las matemáticas en problemas de la vida cotidiana, pero cada persona tiene su estrategia para resolver un problema de adición, sin embargo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de este tema, el docente debe tener muy presente que se necesita más de una estrategia para establecer de manera permanente el proceso a seguir para la resolución correcta de las mismas.

2.1.4. La resta

Es una operación aritmética que consiste en quitar una cantidad de otra para conocer la diferencia entre las dos, se representa con el signo menos (-), y representa la operación de eliminación de objetos de un conjunto o colección, es también llamada, sustracción y sigue varios patrones importantes como los siguientes: es anti conmutativa; esto quiere decir que el cambio del orden, cambia el resultado de la respuesta; no es asociativa significa que cuando se restan más de dos números, importa el orden en el que se realiza la resta. Restar 0 no cambia un número. La sustracción también tiene a reglas predecibles relativas a las operaciones relacionadas, tales como la adición y la multiplicación. Castro A, Prat M y Gregorió N (2007) argumenta que:

La variedad de significados que se dan a la adición y la sustracción puede ayudar a los niños a comprender la relación entre estas operaciones y sus propiedades básicas, preparándolos para el aprendizaje y la comprensión de los algoritmos de cálculo. (p.4).

Si bien es cierto que cada persona tiene su propia estrategia para resolver problemas matemáticos en la vida cotidiana, es prudente que se conozcan de manera fundamentada los procesos adecuados para la resolución de situaciones que necesitan la utilización de la resta. Por su parte (Cid, Godino y Batanero, 2004). Establece que:

No obstante, sus fundamentos matemáticos no siempre están presentes en las definiciones de suma y resta como, por ejemplo, las que aparecen en algunos los libros de texto. En estos, las definiciones de suma y resta tienden a ser simplificadas usando verbos de acción como aumentar, añadir y unir para el caso de la suma, y quitar o disminuir para la resta, dificultando que el alumno pueda inferir sus propias estrategias para realizar estas operaciones (e.g. Broitman, 1999; Godino, Font y Wilhelmi, 2006). (p. 188).

2.1.5. Enseñanza

Es una actividad realizada, mediante interacciones de elementos como: docente, alumno, entorno, entre otros. Es así mismo un método de dar instrucciones formado por el conjunto de principios y conocimientos que se enseñan a alguien, así mismo puede haber otras definiciones. Porto (2008) define que:

La enseñanza como transición de conocimientos se basa en la percepción principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza.(p.23).

De igual manera la enseñanza, ha sufrido transformaciones según las exigencias de la sociedad, puesto que hoy en día, la tecnología ha alcanzado todo tipo de contexto y en el ámbito de educación no es la excepción, en la actualidad, la tecnología está en todas partes y es que es de mucha ayuda para el desarrollo inmediato de tareas, solucionar dudas, tutoriales de toda índole, y es aquí donde se puede confirmar que en virtud al avance de las nuevas tecnologías éstas se han convertido en un ente muy influyente de enseñanza. Hoy más que nunca, es importante pensar en el uso apropiado que se le debe dar a las tecnologías en los procesos de enseñanza, puesto que hoy en día los jóvenes se caracterizan por pertenecer a la generación de los nativos digitales, esa parte de población que nació después de la invención del internet. Para Porto (2008):

Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video en internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico. (p.28).

2.1.6. El Juego

Son todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Por su parte la Revista Digital para profesionales de la enseñanza Andalucía (2007), citó a Lev Semyónovich Vigotsky (1924): “El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del

juego son fenómenos de tipo social, través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p.6). De igual manera se ha definido el juego, como una cura a los males de salud, puesto que influye en la persona de una manera positiva y motivadora, aparte de esto, el juego es una actividad que permite desarrollar las habilidades físicas e intelectuales del niño, permitiendo de esta manera, levantarle la autoestima y disfrutar de una mejor salud mental.

Se define como algo motivador para el niño puesto que en su naturaleza existe un alto interés hacia el juego cabe mencionar que su práctica y búsqueda constante, permite crear círculos sociales, diferentes y nuevas amistades. Según Unknown (2012):

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. (p.3)

Tanto es el impacto que el juego genera en el ser humano que dentro de las legislaciones de todo el país, se estima el juego como un derecho de los niños, que no puede ser violado, pues es penado por la ley. Unknown (2012) argumenta que:

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7. El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. (p.2)

El juego es de fundamental práctica en los niños especialmente, puesto que es parte de su desarrollo cognitivo. La Revista Digital para profesionales de la enseñanza Andalucía (2007), citó a Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.4). De igual manera asocia la evolución del juego, Andalucía (2007) argumenta que “ Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: - El juego es simple ejercicio (parecido al animal). - El juego simbólico

(abstracto, ficticio) - El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).” (p.5). El docente puede agenciarse de diferentes tipos de juegos didácticos, no solo para despertar inteligencias múltiples en el estudiante, sino también para desarrollarlas y llevarlas hasta su máximo alcance.

2.1.7. Juegos de Mesa

Como su nombre lo indica, son juegos que se practican sobre un tablero o superficie plana, cuenta con reglas, mismas que se establecen dependiendo el tipo de juego, pueden participar uno o más participantes para algunos juegos, se requiere destreza manual y para alguna otra destreza de razonamiento lógico y motricidad. Los juegos de mesa son un divertido pasatiempo para practicar en familia y con amigos, para ello es importante tener en cuenta antes de comenzar el juego que todos comprendan las reglas, así mismo tener en cuenta las edades no para discriminar sino para definir cuál es el juego apropiado y que responda a las capacidades.

Los juegos de mesa se clasifican en categorías: Juegos de dados, juegos de fichas, juegos de cartas, juegos de rol, juegos de tableros entre otros. Dentro de los beneficios de los juegos de mesa están: mantiene la mente activa, aumenta la capacidad de aprender, fortalecen la capacidad de pensar, se aprende a seguir instrucciones y respetar reglas de juego, despierta la creatividad al desarrollar nuevas reglas, permite aprender rasgos de la propia personalidad, integran a toda la familia sin importar, sexo, condición, género y el más importante es el tiempo que se disfruta con la familia y amigos. Según Gonzáles (2011):

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos, y organizar las condiciones de tiempo y espacio para que los niños y niñas acudan a jugar con estos materiales es abrir una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultan fácilmente extrapolables a otras tareas, incluidas las escolares. Desde aquí proponemos el establecimiento de una zona de juegos de reglas, a la que los niños y niñas puedan acceder, en parejas o en grupos pequeños y bajo las normas que la maestra o maestro establezca para el uso del material. (p.38)

2.1.8. Manual de Instrucciones

Un manual de instrucciones, es un documento que contiene de forma escrita y en muchas ocasiones ilustrativa los pasos correctos a seguir para la utilización de un objeto, según Franklin (2014) los manuales “Constituyen un documento técnico que incluye información sobre la sucesión cronológica y secuencial de operaciones concatenadas entre sí, que se constituye en una unidad para la realización de una función, actividad o tarea específica en una organización”.(p.4)

2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo

2.2.1. Conductista

La teoría conductista, se centra en el estudio de la conducta del ser humano y su estudio se fundamenta en el estudio de experiencias internas o sentimientos a través de métodos mecanizados dando lugar a desarrollo de procesos repetitivos. Tal es el ejemplo que la conducta de un niño refleja la conducta de los adultos que lo rodean. De igual manera la conducta, se define como algo que tiene que ver con la genética y que puede adquirirse por herencia. Según Piaget (Citado por Caro 2011):

Los aportes de otros investigadores como Baldwin y Waddington (incluso Lamarck, de cuya obra rescata algunos aspectos generales, pero por supuesto excluye la refutada noción de herencia de los caracteres adquiridos), se orienta a criticar la estrechez de la fórmula neodarwiniana de la evolución biológica, para dar lugar a una concepción mucho más compleja de los mecanismos evolutivos, bastante en línea con diversos debates contemporáneos en el campo, reavivados en los últimos años con el surgimiento de lo que se conoce como psicología evolucionista. (p.1)

El conductismo es una corriente de la Psicología que estudia las leyes comunes que determinan el comportamiento humano y animal. El conductismo tradicional deja de lado lo intrapsíquico para centrarse en la conducta observable, es decir prioriza lo objetivo por encima de los subjetivo. Por su parte Figueroba (2010) deduce que:

Los conductistas tienden a concebir a los seres vivos como “tabulas rasas” cuya conducta está determinada por los refuerzos y castigos que reciban más que por predisposiciones internas. El

comportamiento, por tanto, no depende principalmente de fenómenos internos, como los instintos o los pensamientos (que no dejan de ser, por otra parte, conductas encubiertas) sino más bien del entorno, y no podemos separar ni la conducta ni el aprendizaje del contexto en que tienen lugar. (p.1).

2.2.2. Constructivismo

Es una teoría que apuesta por la personalidad de los individuos y asegura que ésta, está en permanente construcción debido a que se crea o responde mediante un proceso continuo de interacción cotidiana con el contexto, específicamente entre los aspectos cognitivos y sociales. Esta teoría ha sido creada por el psicólogo, epistemólogo y biólogo, Jean Piaget y el psicólogo ruso Lev Vygotsky (Citados por Gonzáles G. 2019):

Esta corriente pedagógica fue defendida por dos autores principales: Lev Vygotski y Jean Piaget. Vygotski se enfocó en conocer de qué forma el medio social influye en la construcción interna de las personas; Piaget, por el contrario, se centró en indagar de qué manera las personas construyen sus conocimientos a partir de su interacción con la realidad. (p.1)

Ha sido aplicada a diferentes campos, como la psicología, la filosofía y la educación (pedagogía). En cuanto a su aplicación en la educación se puede deducir que ha contribuido a la transformación en este campo, dado que ha sido fuente de inspiración para obviar el aprendizaje por objetivos que se manejaban años atrás e implementar el aprendizaje por competencias. Por su parte Gonzáles G. (2019) afirma que: "El constructivismo es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de proporcionarle a los estudiantes una serie de herramientas que les permitan construir sus propios criterios y aprendizajes, los cuales les ayudarán a resolver cualquier problemática en el futuro" (p.1). los docentes y estudiantes constructivistas, son independientes, saben resolver problemas sin dificultad, son protagonistas de su aprendizaje, es responsable de sus actos, además, aprenden de acuerdo a situaciones reales, entienden perfectamente lo ficticio de lo real. Por otra parte Navarro (2016) define que:

No hay una única definición sobre el término constructivismo, ya que se trata de un tipo de corriente que puede presentarse en el mundo del arte, la pedagogía o la filosofía, entre otros ámbitos. En cualquier caso, en todas las esferas el constructivismo tiene relación con la idea de

crear o construir. (p.1)

Los estudiantes reflejan autonomía, iniciativa, utiliza datos y materiales manipulables interactivos y físicos, es responsable de su proceso de aprendizaje, interactúa con su profesor o profesora, es activo y comprometido, selecciona y transforma información, construye hipótesis y toma decisiones, para llegar a esto vive tres momentos cruciales del constructivismo: Reflexión, (Conocimientos previos), Interacción (estudiante-profesor-contexto) y Construcción del conocimiento. Por su parte Navarro (2016) continúa afirmando que:

En el mundo del arte el constructivismo tiene relación con los movimientos de vanguardia de principios del siglo XX. Una de las manifestaciones artísticas del constructivismo se produjo en la Unión Soviética a partir del triunfo de la Revolución Rusa de 1917. Este movimiento se desarrolló singularmente en la arquitectura y la escultura y sus principales características son la abstracción, el recurso a las formas geométricas y la funcionalidad estética. El arte constructivista ruso recurre a líneas puras y materiales simples. Este movimiento se opuso a otras corrientes de la vanguardia, singularmente al futurismo y al cubismo (el futurismo fue la vanguardia del fascismo y el constructivismo representó los ideales revolucionarios de la Unión Soviética). (p.1)

2.2.3. Escuela nueva

Es una metodología activa dirigida a niños con vulnerabilidad busca revertir la idea del modelo educativo tradicional centrado en el docente, para centrarse en el estudiante, se define como un nuevo paradigma pedagógico, basado en el aprendizaje cooperativo, personalizado, participativo y constructivista.

El aprendizaje cooperativo, no obstante, es una metodología que se basa en el trabajo en equipo y que tiene como objetivo la construcción de conocimientos y la adquisición de competencias y de habilidades sociales, el aprendizaje personalizado, está basado en esta premisa cada estudiante recibe un plan de aprendizaje de acuerdo a sus necesidades, habilidades, intereses y ritmo. Por su parte Arcken (2012):

Esta concepción pedagógica, cuyo progenitor fue Dewey (1859 – 1952) en EUA, centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades; lo reconoce como sujeto activo de la enseñanza y, por lo tanto, el alumno posee el papel principal en el aprendizaje. El otro elemento que identifica esta tendencia pedagógica es que la educación se considera como un proceso social y para asegurar su propio desarrollo. La escuela prepara para que el niño viva en su sociedad, y ella misma se concibe como una comunidad en miniatura, en la que se “aprende haciendo”. (p.1)

2.3. Técnicas de administración aplicadas al análisis situacional del proyecto.

2.3.1. 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. Teresa Canine, (2010) refiere que “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” (p.1). 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.

La aplicación de la matriz de priorización conlleva un paso previo de determinación de las opciones sobre las que decidir, así como de identificación de criterios y de valoración del peso o ponderación que cada uno de ellos tendrá en la toma de decisiones. Aragón, (2019) dice “la matriz de priorización consiste en la especificación del valor de cada criterio seleccionado para, posteriormente, analizar mediante el despliegue de distintas matrices tipo-L, el grado en que cada opción cumple con los criterios establecidos” (p.5). Continúa Canive, (2006) “La matriz de priorización es una herramienta que nos ayuda a decidir qué es más urgente, más importante y qué ruta de trabajo seguir para cumplir con nuestros objetivos a tiempo” (p.1).

2.3.2. Árbol de problemas

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. Para la UNESCO, (2017) “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”(p.23). El árbol de problemas es así mismo, una técnica eficiente y entendible puesto que en él se expone una problemática con su resolución tomando en cuenta cada detalle y cada una de sus partes, es ideal para realizar una exposición tanto verbal como escrita, por su parte Gutierrez, (2001) define que “Este procedimiento seguido de clarificación de los problemas permite mejorar el diseño, efectuar un preliminar supuesto del proyecto durante su ejecución y, una vez terminado el proyecto, constituye una fácil forma de revisar la efectividad” (p.1).

Cuando se hayan precisado todas las condiciones, se deben ordenar todos los problemas principales para desarrollar el proyecto en forma de objetivos. Una vez clarificados los problemas el proyecto tendrá un exitoso diseño, donde se efectuará una preliminar de supuestos durante la ejecución del proyecto. Dillon, (2004) argumenta “El análisis con el árbol de problemas es una herramienta participativa, que se usa para identificar los problemas principales con sus causas y efectos, permitiendo a los planificadores de proyectos definir objetivos claros” (p.1).

2.3.3. Demandas

La mayoría de los sistemas educativos ha iniciado procesos de reformas y transformaciones, como consecuencia de la aguda conciencia del agotamiento de un modelo tradicional que no ha sido capaz de conciliar el crecimiento cuantitativo con niveles satisfactorios de calidad y de equidad, e incorporar como criterio prioritario y orientador para la definición de políticas y la toma de decisiones la satisfacción de las nuevas demandas sociales. Según Vollmer, (1994) “El

funcionamiento óptimo de los sistemas educativos pasa a ser una prioridad esencial de los países. Enunciamos a continuación las principales demandas que los cambios plantean a los sistemas educativos” (p.1). Si bien es cierto, existen diferentes tipos de demandas, como las sociales, institucionales y poblacionales, cabe mencionar que todas éstas influyen en gran medida en la educación de una persona, en el sentido de que atendiendo cada una de ellas, se consigue resolver situaciones que pueden influir positivamente en una comunidad educativa.

Uno de los epistemólogos latinoamericanos más importantes, Bunge, (1996) propone “los indicadores para evaluar si una disciplina ha alcanzado status científico. Con el propósito de delimitar a la Administración Educativa como disciplina científica, a continuación, se procederá a encontrar estos indicadores en los niveles teórico, metodológico y práctico” (p.1). Los actores involucrados en educación, tienen un alto interés en conseguir indicadores de logro, especialmente los docentes y padres de familia, puesto que son los principales conectores con el actor que es el centro de la educación, el estudiante, sin embargo, algunos procesos se hacen de diferente manera, es por ello que los resultados varían.

2.3.4. Identificación de actores

Las preguntas claves que el análisis de actores contribuye a contestar son, por ejemplo: ¿cómo se pueden tomar en cuenta los respectivos intereses e influencias de los diferentes actores? y ¿cómo se podría representar adecuadamente a actores tan diversos? Por esta razón, el análisis de actores es visto como un enfoque que puede empoderar a los actores marginados a influir en los procesos de la toma de decisiones. Reymond, (2006) asegura que: “el análisis de los actores se ha vuelto cada vez más popular con una variedad de organizaciones en muchos campos diferentes y es aplicado actualmente por forjadores de políticas” (p.1).

Una vez que el equipo de trabajo está listo para comenzar a trabajar, se requiere un sólido entendimiento del contexto. Para Frog leaps, (2013) “Este paso implica

identificar a los actores interesados y describir la situación socioeconómica y biofísica del lugar, las amenazas actuales para los ecosistemas y las problemáticas que deben abordarse”(p.1). Y Según KWAKKEL, (2010) “Un análisis de actores o análisis de grupos de interés es un método analítico utilizado dentro de los procesos de toma de decisiones y diseño e implantación de soluciones de nivel estratégico dentro de una organización)” (p.7).

2.3.5. Matriz DAFO

El análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas), también conocido como análisis DAFO, para (Casanovas): “es una herramienta de estudio de la situación de una empresa, institución, proyecto o persona, analizando sus características internas (Debilidades y Fortalezas) y su situación externa (Amenazas y Oportunidades) en una matriz cuadrada” según Espinosa, (2013) “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” (p.15).

Esta herramienta de estudio, permite describir de manera minuciosa las amenazas, oportunidades, fortalezas y debilidades de la institución y contexto de estudio, en este caso, del contexto de centros educativos. Para (Sánchez F. , 2001): “las Amenazas como las Oportunidades pertenecen al mundo exterior a la empresa pero deberían ser tenidas en cuenta bien para superarlas, en el caso de las amenazas, o bien para aprovechar las oportunidades que brinda el mercado exterior” (p.25).

2.3.6. Técnica Mini-Max

En teoría de juegos, minimax es un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta. Minimax es un algoritmo recursivo. (Donald, 1928) dice. “El funcionamiento de minimax puede resumirse en cómo elegir el mejor movimiento para ti mismo

suponiendo que tu contrincante escogerá el peor para ti” (p.43).

El funcionamiento de minimax puede resumirse en como elegir el mejor movimiento para una institución, suponiendo que existiera un contrincante y que eligiera el peor para esta institución. Para Takeyas., (2005): “Los pasos del algoritmo Minimax: generación del árbol de juego, cálculo de los valores de la función de utilidad para cada modo terminal y calcular el valor de los nodos superiores a partir del valor de los inferiores”(p.5). También, se define como una regla de decisión utilizado en la inteligencia artificial, teoría de la decisión, teoría de juegos, estadísticas y la filosofía de minimizando la posible pérdida de un peor de los casos, cuando se trata de ganancias que se conoce como “maximin”, para maximizar la ganancia mínima, se ha utilizado a juegos mas complejos y para la toma de decisiones en presencia de incertidumbre general. Según Morales (2010) dice: “el algoritmo explorará los nodos del árbol asignándoles un valor numérico mediante una función de utilidad, empezando por los nodos terminales y subiendo hacia la raíz” (p.43). La función de utilidad definirá lo buena que es la posición para un jugador cuando la alcanza.

2.3.7. Vinculación estratégica

En el ámbito educativo, para Galicia (2014) “es el conjunto de procesos anticipados, sistemáticos y generalizados para concretar los planes nacionales y estatales de desarrollo educativo, mediante la determinación de acciones tendientes al desarrollo equilibrado y coherente de la educación” (p.4) Para establecer propósitos, objetivos, políticas y estrategias rectoras, que guíen su actuación y respondan a las demandas y necesidades de sus usuarios. En este proceso, los miembros de una institución desarrollan los procedimientos y operaciones necesarias para lograrlo. GIDIPS (2005) dice:

La vinculación Institucional es una estrategia necesaria que permite proyectar, ampliar y a la vez intercambiar conocimientos, desarrollar actividades de investigación, desarrollar actividades formativas sobre la base de diagnósticos de necesidades desarrollados en comunidades concretas para responder a necesidades de los mismos sin importar el contexto. (p.2)

La Planeación Estratégica proporciona un marco real para que, tanto los líderes,

como los miembros de la organización, comprendan y evalúen la situación de la organización. Torres G. (2018) afirma: “esto, ayuda a alinear al equipo con el fin de que empleen un lenguaje común basados en la misma información, lo que ayudará a que surjan alternativas provechosas y de valor para la organización” (p.17). El plan estratégico de una organización establece la función de cada miembro, lo que garantiza que las acciones de cada uno estén direccionadas hacia el cumplimiento de las metas a futuro.

2.3.8. Líneas de acción

Las líneas estratégicas son agrupaciones de objetivos estratégicos o combinaciones verticales de objetivos. Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica. Para Camejo (2011) “Las líneas de acción se conciben como estrategias de orientación y organización de diferentes actividades relacionadas con un campo de acción, de tal forma que se pueda garantizar la integración, articulación” (p.8). Por otra parte Roncancio (2018) dice: “Es muy importante tener en cuenta que una línea estratégica puede contener objetivos estratégicos de distintas perspectivas de las líneas estratégicas deben corresponder a una perspectiva en particular, al contrario, lo ideal” (p.1). La gestión del tiempo en un proyecto debe incluir todos los procesos necesarios para completarlo dentro del plazo acordado, el tiempo exclusivo para llevar a cabo una línea de acción, debe ser planificado tanto en el cronograma, como en la planificación del proyecto.

Esta Línea de acción estaría orientada al análisis del marco regulatorio existente y a la elaboración de propuestas, dirigidas al ajuste e identificación de nuevos mecanismos de regulación, legales y normativos. García, (2000) “la finalidad de crear y ofrecer un ambiente regulatorio institucional consistente a los intereses tanto del sector gubernamental como del privado y así brindar certidumbre a las inversiones dirigidas a la cogeneración” (p.2).

2.4. Componentes del diseño del proyecto

2.4.1. Título del proyecto

Un título puede estar mal elaborado, pero ello no invalida necesariamente la investigación. Decimos esto porque algunas personas, al encontrar incoherencias entre el título y los otros elementos de investigación como el problema, la unidad de estudio, la metodología, los resultados o conclusiones, proponen el cambio de estos y no del título, que sería lo correcto. Según Meneces, (2011) “Lo primero que se lee en el proyecto de investigación es el título, por ello debe estar bien redactado; pero no necesariamente se puede juzgar u organizar una investigación a partir del título” (p.14).

El título del proyecto, debe ser conciso, estar formulado de tal manera que exprese con pocas palabras y de modo preciso el objetivo de la investigación, las variables consideradas, la población sobre las que se realizarán las conclusiones y de ser necesario el tiempo y lugar a desarrollarse, Tobón (2013) indica que: “un buen título debe ser corto, preciso y conciso; exponerse de manera clara, definiendo los objetivos y las variables centrales de la propuesta” (p.1).

Una vez establecida la línea y el tema, así como la problemática a abordar, se procede a formular el título del proyecto, por su parte Granados M. (2017) establece que: “se denomina proyecto de investigación el plan que se desarrolla previamente a la realización de un trabajo de investigación. Su objetivo es presentar, de manera metódica y organizada” (p.1). En este sentido, el proyecto de investigación es una evaluación previa del problema, sus alcances e importancia, así como de los recursos que serán necesarios para el desarrollo del trabajo de investigación.

2.4.2. Descripción

La descripción, es una forma verbal o escrita de dar a conocer un objeto o sujeto dando referencias a sus cualidades y sus defectos, Por su parte, Ávila (2011): “La

descripción es una invitación a mirar con especial atención una zona de la realidad que, de otro modo (sin situarla en el espacio), nos pasaría inadvertida" (p.1); en la descripción se da referencia de algo de la manera en que se interpreta un suceso, o en la manera que asimilamos las cualidades o defectos de algún objeto o sujeto.

Para la descripción de un proyecto, primero surge una idea que reconoce una oportunidad, luego se diseña el proyecto en sí mismo con la valoración de las estrategias y opciones y finalmente se ejecuta el plan. Tras la concreción del proyecto, llega la hora de evaluar los resultados según el cumplimiento, o no, de los objetivos fijados. Gómez M. (2012) asegura que: "para que un proyecto esté bien diseñado y formulado se debe explicar cuál es su finalidad, sus objetivos, beneficiarios, productos, actividades, cronograma, presupuesto, etc" (p.32). de igual manera: para Gándara (2007) "Los proyectos suelen comprenderse como la preparación y disposición por escrito de los elementos teóricos, materiales y humanos que se necesitarán para elaborar un producto, servicio o resultado único" (p.2). Para despertar el interés de un estudiante en desarrollar un proyecto, primeramente se debe motivarlo realizando experimentos sencillos, lograr que se emocione por lo que consigue, despertar la curiosidad sobre lo que está descubriendo, para mas adelante empezar a realizar proyectos sencillos donde él sea el responsable de su proceso, con estas acciones, se fomenta el constructivismo.

2.4.3. Concepto

Se trata de la idea que forma el entendimiento, se trata de un pensamiento que es expresado mediante palabras, permite comprender las experiencias surgidas a partir de la interacción con el entorno, por su parte: según Marxista (2001) "Forma del pensamiento humano que capta los caracteres generales, esenciales de las cosas y fenómenos de la realidad objetiva. El proceso del conocimiento de la naturaleza por el hombre comienza por las percepciones de los sentidos y observación inmediata" (p.2), y según Gardey (2012): La observación juega un papel muy importante en la formación del concepto de una palabra, dado que a partir de los ojos entran las imágenes, tras las imágenes, la formación de ideas y

tras las ideas el concepto. Este proceso de formación de concepto, implica que para que un concepto provoque transformaciones en un niño, las personas que lo rodean y el ambiente en que vive, debe estar acorde a su ritmo de madurez o la etapa en la que se encuentra en cuanto a su desarrollo físico y mental, según Gardey J. P. (2008):

es utilizada, por eso muchas veces ocurre que en diferentes países ciertos términos no hacen referencia a los mismo, incluso se refieren a cosas opuestas. Por ejemplo: en Buenos Aires “curro” es la explotación de una idea o producto para hacer dinero fácil, mientras que, en España, es un sinónimo de trabajo. (p.1).

2.4.4. Objetivos

Es el fin al que se desea llegar o la meta que se pretende lograr. Es lo que impulsa a una persona a tomar decisiones o a perseguir sus aspiraciones. Es sinónimo de destino, fin, meta. Objetivo es también alguien que se expresa sin que su manera de pensar o sentir influyan en sus ideas u opiniones. Es una persona imparcial o desapasionada. Por ejemplo: “Jorge trató de ser objetivo en sus comentarios”. sin embargo, para Naciones Unidas (2012):

Los objetivos definen el resultado futuro que ha de alcanzarse. Cada uno de los objetivos, contribuye a la consecución de la declaración de intenciones. Mientras que la declaración de intereses debe ser concisa, los objetivos pueden entrar en detalles sobre los resultados que han de alcanzarse y desarrollar las posibles soluciones a los impedimentos descritos en la base de referencia. Todos los objetivos deben ser SMART, es decir, específicos, mediables, alcanzables, pertinentes y con plazos establecidos. (p.17).

2.4.5. Justificación

Implica dar razones concretas que fundamenten esa decisión personal, una persona que se justifica ante otra, por un motivo concreto, da explicaciones a su interlocutor en un gesto de respeto hacia el otro, una justificación es un gesto de comunicación interpersonal. Algo está justificado cuando cumple las normas. Según Balet R. (2019):

Para hacer la justificación de un proyecto, tenemos que ser conscientes de nuestras limitaciones a identificar objetivos que sean alcanzables con los recursos que disponemos, a la hora de hacer una planificación de proyecto. del proyecto. Por otro lado, el lenguaje que utilizaremos en la justificación de un proyecto debe estar enfocado a acciones terminadas. Así podremos emplear palabras como aumentar, incrementar, instalar, eliminar, etc. Y no términos como colaborar, fomentar, ayudar, etc. De esta manera, sabremos cómo redactar una

justificación de un proyecto de forma efectiva y precisa. (p.1).

2.4.6. Plan de actividades

El punto de partida para planificar las actividades del proyecto son los trabajos unitarios definidos en la Work Breakdown Structure. Ordoñez (2019) “A partir de esta deben definirse las actividades necesarias para completar cada uno de paquetes, lo cual suele hacerse junto con expertos o el equipo del proyecto” (p.1). Es el momento en que se determinan y se asignan las tareas, se definen los plazos de tiempo y se calcula el uso de los recursos. Alex, (1989) afirma que: “Un plan de actividades es una presentación resumida de las tareas que deben realizarse por ciertas personas, en un plazo de tiempo específicos, utilizando un monto de recursos asignados con el fin de lograr un objetivo dado” (p.9). y según Coelho (2017) “El plan de actividades es una estrategia que facilita el desarrollo de un proyecto en específico porque permite realizar tareas en orden coherente desde lo más simple hasta lo más complejo a medida que se avanza” (p.1).

2.4.7. Cronograma

Para crear un cronograma es necesario empezar por la descomposición de todo el trabajo, es fundamental y a partir de ahí se calcula cuanto tiempo se dispondrá para la realización de cada sub-tarea, aquí en este punto se organiza el personal y se le asigna a cada uno la responsabilidad de contribuir con la realización de ese cronograma. Según Sánchez I. S., (2015): “Un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que estableces los tiempos en los que realizaras el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar” (p.2) El manejo del tiempo es fundamental para la buena marcha de cualquier proyecto. No existe la eficacia sin el cumplimiento de metas y plazos. Según Avda (2020) “Los cronogramas son herramientas útiles que se ocupan de medir las distintas tareas de un proceso en relación con los plazos previstos. Son una guía, una referencia, una ruta a seguir en aras de la consecución de objetivos” (p.9)

El hecho de elaborar un cronograma no significa que tengas que apegarte estrictamente a él, pues algunas actividades tomarán más, o menos tiempo de lo previsto, para esto, es recomendable que establezcas fechas límite, que lo revises de vez en cuando y que hagas modificaciones a partir de los inconvenientes que se vayan presentando. Bernal, (2010) “Recuerda que el cronograma debe ser totalmente viable y realista, no te olvides de tomar en cuenta los periodos vacacionales” (p.1).

Cronogramas es una secuencia detallada y cronológica de las actividades que se van a ejecutar para alcanzar los resultados propuestos. Estos, están simbolizados por cuadro de filas y columnas, dentro de las filas y columnas registramos las actividades de manera cronológica.

2.4.8. Monitoreo y evaluación

En el ámbito de la seguridad corporativa, sobre todo en la gestión de la misma, el M&E es esencial para tomar decisiones con información previa, aprender de las experiencias, garantizar la responsabilidad y formar capacidades. POTITO (2015) “Si el monitoreo no existiera, la gestión de la seguridad no recibiría la retroalimentación que requiere para la toma de decisiones diarias” (p.1). El Monitoreo y Control de Proyecto es un conjunto de actividades de gestión que permiten verificar si el proyecto va marchando según lo planificado. Con la evolución de la ciencia y las tecnologías el desarrollo de la informática ha ido incrementando considerablemente. ESTERKIN (2008) “Para lograr el éxito de estos proyectos, con la calidad requerida por los clientes, es necesario vigilar el correcto desarrollo de las actividades y tareas establecidas en el proyecto” (p.1). por su parte Mancero, (2009) dice:

El Monitoreo y Evaluación es el proceso que contempla el levantamiento y registro de información relevante y el análisis de la misma para valorar los resultados y el impacto en función de la evolución del contexto con el fin de retroalimentar la orientación y planificación de la acción. Monitorear Es observar. Evaluar es interpretar y juzgar. (p.8)

El monitoreo se refiere a la actividad de recolección y de gestión de datos en torno

a lo que se ejecuta y a lo que está ocurriendo. Los actores locales, las instituciones socias y el equipo ejecutor proporcionan información descriptiva y explicativa. El monitoreo requiere de mecanismos e instrumentos para recoger, compilar, sintetizar y almacenar esta información de modo tal que resulte accesible.

La evaluación es una actividad periódica de análisis y valoración. Implica un proceso de apreciación crítica a partir de la información proporcionada por el monitoreo. Establece relaciones entre lo que está ocurriendo, las causas y sus posibles consecuencias. Juzga la estrategia de acción y de organización, formulando apreciaciones con el objeto de responder a preguntas específicas y suministrar lecciones aprendidas. Posibilita la toma de decisiones y el mejoramiento de la planeación futura. Se evalúa la buena gestión del programa de acción y su contribución a cambios significativos. En la ejecución de una acción de desarrollo, se evalúa la capacidad de ejecución y lo realizado para luego, poner énfasis en la valoración de cambios en la realidad social, institucional, física, económica, y política entre otros.

2.4.9. Indicadores educativos

La necesidad de definir y medir las cuestiones relacionadas con el desarrollo, los niveles de vida y las condiciones sociales y económicas motivó la aparición, desde los años setenta, de diversos programas de indicadores sociales elaborados por organismos internacionales y países. Acosta (2002) “En concreto los indicadores educativos, destinados a comparar y juzgar el contexto y el funcionamiento de la enseñanza y sus resultados, han experimentado un gran desarrollo” (p.1).

Por su parte Roca (2015) Define: “ Un indicador da a entender o significar una cosa con indicios o señales”(p.20). Durante el proceso de planeación es posible recurrir a los indicadores en tres diferentes momentos: durante el diagnóstico, al momento de definir acciones que se llevarán a cabo para alcanzar los objetivos y metas planteados, y al evaluar los programas o proyectos. Para López (2019) “La utilización de indicadores al momento de realizar el diagnóstico permite integrar

una visión tan completa del fenómeno en cuestión que será posible comunicar a las personas que toman decisiones o autoridades educativas el estado real de la situación” (p.1).

2.4.10. Plan de sostenibilidad

Se trata de una organización de actividades a desarrollar, para asegurar la sostenibilidad de un proyecto, con el afán de darle seguimiento, esto quiere decir que es a largo plazo. Según ENEL (2019) “La integración de la sostenibilidad en la estrategia corporativa y en las decisiones operacionales del negocio nos permite orientar el cambio hacia una nueva era de la energía” (p.1) Gracias a nuestro modelo de negocio sostenible, generamos valor a largo plazo para que más personas, no solo puedan estar conectadas, sino que tengan la oportunidad de participar y hacer frente a algunos de los más grandes desafíos del mundo.

En esta línea, resulta importante para toda organización de la sociedad civil contar con un Plan de Sostenibilidad que indique claramente la manera en que la organización generará los ingresos suficientes para sostener y realizar las actividades planificadas. Gestión de Organizaciones (2010) “Un Plan de Sostenibilidad es un documento que se crea respondiendo preguntas como las siguientes: ¿Cuáles son las actuales debilidades organizativas y las debilidades previstas en el futuro?” (p.1).

2.4.11. Presupuesto del proyecto

El proceso de determinación del presupuesto implica sumar los costos de las actividades del proyecto a lo largo de toda la vida del mismo, de tal forma que se pueda disponer de información económica del costo del proyecto en su conjunto y también por fases. Según Center (2008) “El presupuesto de un proyecto es el plan financiero de un proyecto que incluye los ingresos del proyecto y sus costos por un período determinado de tiempo” (p.1).

Para realizar un presupuesto es necesario tomar en cuenta la cotización de

precios, puesto que una de sus finalidades es no gastar más de lo que se tiene disponible. Según Peña (2019) "El presupuesto de un proyecto forma parte de un proceso de financiación que puede dividirse en tres fases en las que el director del proyecto debe implicar a todos los departamentos en cuestión de la empresa" (p. 1). Es importante asimismo tomar en cuenta algunos aspectos como: coordinar, evaluar y controlar el conjunto de planes de acción que se tienen que realizar en un período determinado de aquí estimamos ingresos y gastos, la asignación de responsables para cada uno de los planes o acciones y adecuar los recursos necesarios a los recursos disponibles.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título

Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

3.2. Descripción de PME

El proyecto de mejoramiento Educativo, se realizó en Segundo Grado de Primaria, en el área de matemática, de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango. El propósito del proyecto fue que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje realizando juegos de mesa para facilitar la resolución de sumas y restas, enfocado a mejorar los resultados obtenidos. Se incidió en la problemática de reprobación del área, debido a la dificultad que se evidenció en los estudiantes en suma y resta, tomando en cuenta los registros de los últimos 5 años.

Por otro lado, tomando en cuenta que se ha dado el caso de que estudiantes de grados más altos en el centro educativo, muestran deficiencia en la resolución de problemas matemáticos, pues la metodología no ha sido la adecuada, los materiales, han sido muy deficientes poco manipulables y en la comunidad se presenta el problema de que los padres de familia, reflejan un gran desinterés por apoyar a sus hijos, la constante concientización a padres de familia para que apoyen a sus hijos, no ha mostrado resultados.

Cabe mencionar que el contexto en el que se desempeñan los estudiantes, no es el idóneo para obtener muy buenos resultados, tal es el caso de que el aula no reúne las condiciones pedagógicas mínimas, el centro educativo no cuenta con un espacio con juegos recreativos, y en el hogar no ven, no escuchan y no hablan sobre situaciones matemáticas, puesto que, llegando a la casa, se olvidan de todo

lo que se trabaja en la escuela y llegan hasta con lagunas mentales sobre lo practicado en la escuela.

En el desarrollo del proyecto, se tomaron en cuenta los actores directos: Alumnos, docentes y Padres de Familia, Los actores potenciales: Autoridades educativas inmediatas, proveedores con el propósito de minimizar el problema: dificultad en la resolución de sumas y restas en el grado de segundo primaria, de la Escuela Oficial Rural Mixta, del Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.

La técnica DAFO permitió describir debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del problema- efecto priorizado, esto dio lugar a las vinculaciones estratégicas, que se identificaron a través de la técnica MINI-MAX, dando paso a una vinculación estratégica, priorizando la línea de acción: “ Implementación de juegos de mesa para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas” con los estudiantes de segundo primaria, adecuándolos al contexto sociocultural, aprovechando materiales del contexto, recursos digitales y algunos otros recursos que favorecieron en la fabricación de dicho material didáctico, que fue de gran apoyo para cumplir con las competencias que pretendieron lograr, que el estudiante opere sin dificultad y de una manera correcta sumas y restas, a través del trabajo en conjunto con Directora del centro educativo, docente de segundo primaria y padres de familia de los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, eligiendo el proyecto: Creación de Juegos de Mesa para realizar sumas y restas.

Dicho proyecto, pretendió desarrollar las habilidades mentales de los estudiantes para que, de esta manera, pueda facilitar la resolución de sumas y restas, tomando en cuenta que, en el grado de segunda primaria, es el grado específico y adecuado para establecer de manera permanente los conocimientos básicos respecto a

sumas y restas; posteriormente a partir del grado de tercero primaria, dichos conocimientos se hacen indispensables para avanzar en las otras operaciones básicas.

3.3. Concepto de PME

Resolución de operaciones de suma y resta utilizando juegos lúdicos.

3.4. Objetivos

3.4.1. General

- A. Promover juegos lúdicos matemáticos en la enseñanza aprendizaje de la suma y resta con estudiantes de segunda primaria.

3.4.2. Específicos

- A. Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de segunda primaria.
- B. Diseñar un manual para la utilización correcta de juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta.
- C. Socializar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta.

3.5. Justificación

Teniendo en cuenta que las matemáticas siempre han sido reconocidas como el área donde los estudiantes presentan mayor dificultad a nivel nacional, pues no es nada nuevo saber que la mayoría de los estudiantes le temen al área de matemáticas y es que es el área donde existen más reprobaciones en la mayoría de centros educativos del país; existen variedad de factores que inciden, como: contextuales, socioculturales, biológicos, entre otros.

En el caso de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, Huehuetenango, se obtuvo como diagnóstico, algunas observaciones sobre debilidades que la mayoría de los estudiantes

presentaron y que se tomaron como motivos de la dificultad, los cuales son: incapacidad para calcular operaciones básicas, capacidad mental menor, impaciencia y desesperación de parte del estudiante, falta de compromiso de parte del estudiante y padre de familia, la sociedad no aporta conocimientos que ayuden al desarrollo del conocimiento del niño, inadecuada utilización de la tecnología, desmotivación sobre el tema de la suma y la resta, incapacidad de razonamiento lógico-matemático.

Este proyecto se basó específicamente en contrarrestar la debilidad de dificultad de aprendizaje en sumas y restas del estudiante, y al mismo tiempo incentivar a los estudiantes a que desarrollen la habilidad del pensamiento matemático, por medio de los juegos de mesa, donde interactúan y aprendan a utilizar de manera correcta las unidades simples y compuestas de las cantidades, pero, sobre todo, aprendan a seguir los pasos correctos para la realización de sumas y restas.

De igual manera, tomando en cuenta las debilidades que se han diagnosticado en este tema, se pensó en este proyecto, que lejos de sumergir una metodología tradicionalista al establecimiento, pretende darle la oportunidad a los estudiantes de aprender de forma dinámica, a los padres de familia, la oportunidad de involucrarse en la enseñanza aprendizaje de sus hijos y a los docentes, la satisfacción de crear aprendizaje significativo, aprovechando el contexto de la comunidad.

También se consideraron aspectos como: la cultura, el área de trabajo y el ritmo de trabajo que a cada estudiante le caracteriza, porque se diseña para largo plazo con un aproximado de 5 años adelante, para ello se tomó en cuenta implementarlo en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) del centro educativo, ejecutar juegos de mesa con sus respectivos manuales de instrucciones con material de larga duración, desarrollar capacitaciones a estudiantes, padres de familia y docentes para el cuidado y estima de los materiales de este proyecto.

Al implementar el problema priorizado del Proyecto de Mejoramiento Educativo se eliminaron las debilidades y amenazas consideradas en la técnica DAFO, a través de las fortalezas y oportunidades por medio de la línea de acción: “Implementación de juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas” logrando desarrollar habilidades competentes, analíticas, críticas y de razonamiento, con el aprovechamiento de los recursos del contexto, fuentes de internet, apoyo entre docentes y apoyo de los padres de familia en los niños y niñas de segundo grado de primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.

Cumpliendo con las exigencias de las competencias que establecen el desarrollo correcto de operaciones de suma y de resta, incluyendo resolución de problemas de la vida cotidiana relacionados a estas dos operaciones. Se logró también que el niño aprenda jugando y de esta manera el aprendizaje dejando de ser tedioso, para convertirse en algo divertido, interesante y ansiado para el estudiante, de esta manera, se logra el criterio propio y autoestima en aquellos niños que lo han perdido por falta de motivación en el desarrollo de las competencias.

Por último, los aportes de este proyecto fueron los siguientes: Elaboración de juegos de mesa adecuados para el desarrollo de sumas y restas sin mayor dificultad, diseñar un manual de instrucciones para la aplicación de dichos juegos de mesa y finalmente aplicación de juegos de mesa con los estudiantes.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

Como bien se define el proyecto en sus diferentes perspectivas, sale a relevancia las cinco fases del mismo, establecidas en el plan de proyecto anteriormente descrito; el cual a raíz de la situación que atraviesa nuestro país, de entrar en cuarentena por la pandemia del COVID-19, suspendiendo actividades educativas en todo el país, en el pasado mes de marzo. Las

actividades planificadas en el cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo “Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas” con estudiantes de segundo primaria, en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, del municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, No se cumplieron a cabalidad.

Esta fase (cierre) consistía en 4 actividades específicas: Acto Protocolario, Presentaciones sobre la importancia de las matemáticas en la vida cotidiana, Concurso de juegos de mesa para realizar sumas y restas y entrega de acreditamientos a estudiantes de segundo primaria por formar parte del proyecto. Para esto, se pretendía invitar a padres y madres de familia, alumnado en general del centro educativo, docentes, autoridades comunales y autoridades educativas de la jurisdicción.

Sin embargo, la actividad se realizó a través de video llamadas a 3 padres de familia que tienen posibilidad de realizar esta acción en su teléfono, citando a cada estudiante con su padre, madre o encargado en diferentes horarios, para cumplir con normas de salubridad, por medio de alto parlante a través de la colaboración del alcalde auxiliar de la comunidad. De esta manera las primeras 3 actividades planificadas en esta fase no se pudieron llevar a cabo; únicamente se pudo realizar la entrega de acreditamientos en forma simbólica a través de video llamadas, reservando los diplomas para entregarlos en físico a los estudiantes cuando reinicien las clases.

3.7. Plan de actividades

El plan de actividades, presenta un conjunto de actividades a realizarse durante el proceso de desarrollo del proyecto, como tiempo de duración, tarea, subtarea, responsable, aparte de esto, se divide en diferentes fases, como la fase de inicio, de planificación, de ejecución, de monitoreo, de evaluación y la actividad de cierre del proyecto.

Tabla No. 37
Plan General de Actividades

No.	Duración	Actividades	Tarea	Sub-tarea	Responsables
Fase de Inicio					
1	1 semana	Lanzamiento del Proyecto	Inauguración Divulgación en la comunidad	Carteles Notas de invitación Solicitudes	Sandra Marisol Camposeco Montejo
			Talleres dinámicos con padres de familia para conocimiento del Material	Preparación de dinámicas motivacionales Elaboración de Refacción	Sandra Marisol Camposeco Montejo
				Elaboración y colocación de manta vinílica con descripción del proyecto.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
				Preparación de regalos para motivación	Sandra Marisol Camposeco Montejo
Fase de Planificación					
2.	8 semanas	Elaboración de Planes e Instrumentos	Elaboración del plan de actividades Elaboración del plan de Monitoreo Elaboración del plan de Evaluación	Diseño del Formato Diseño de Instrumentos de Monitoreo Diseño de Instrumentos de Evaluación	Sandra Marisol Camposeco Montejo Sandra Marisol Camposeco Montejo Sandra Marisol Camposeco Montejo
Fase de Ejecución					

3	2 Semana s	Creación de Juegos de Mesa	Investigación sobre Juegos de Mesa adecuados para realización de sumas y restas Búsqueda de información en la red.	Selección del tipo de juego de mesa a trabajar. Elaborar juego de mesa con materiales del contexto. Establecer las formas de utilizar los juegos de mesa en la acción educativa.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
4	2 semanas	Diseño de un manual para la utilización de los juegos de mesa.	Búsqueda de información sobre las reglas que deben tener los juegos de mesas. Manual estructurado. Socialización del manual de como utilizar los juegos de mesa	Determinar las reglas para la utilización de los juegos de mesa. Revisión del manual por un experto. Reproducir un ejemplar para miembro de la comunidad educativa participante.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
5	12 semanas	Socializar con la comunidad educativa para la resolución de operaciones de suma y resta.	Selección de ambientes adecuados para el uso de juegos de mesa Competencias entre estudiantes y maestros para ejercitar su habilidad lógica.	Solicitar materiales útiles a los estudiantes Gestionar premios a las entidades respectivas.	Sandra Marisol Camposeco Montejo

Fase de Monitoreo					
1.	2 semanas	Exposición de los juegos de mesa.	Revisar que los juegos de mesa elaborados sean adecuados y eficientes para desarrollar sumas y restas.	-Entrevistar a los padres de familia, Docentes y estudiantes de segundo primaria.	Sandra Marisol Camposeco y Montejo
2.	2 semanas	Lectura del manual de juegos.	Controlar la eficiencia de las instrucciones de los juegos de mesa.	-Observar los comportamientos durante el desarrollo de los juegos mediante el manual de observación	Sandra Marisol Camposeco Montejo
3.	12 semanas	Competencias con los juegos elaborados.	Supervisar el avance de los estudiantes en operaciones de sumas y restas utilizando los juegos de mesa dados.	-Encuestar a la comunidad sobre el rendimiento de los estudiantes con juegos de mesa y sin ellos.	Sandra Marisol Camposeco Montejo
Fase de Evaluación					
.	2 semanas	Herramienta pedagógica matemática.	Determinar que sea un material que cumpla con el objetivo para el cual ha sido destinado.	Entrevistar a los estudiantes del grado de segundo primaria	Sandra Marisol Camposeco y Montejo.
	2 semanas	Revisión del manual para recalcar las instrucciones.	Estimar que las instrucciones sean claras y adecuadas para niños de segundo primaria.	Observar detalladamente cada aspecto que conforma el manual	
	12 semanas	Utilización de los juegos de mesa constantemente.	Identificación de los indicadores de logro de resolución de sumas y restas utilizando los juegos de mesa, en el grado de segundo primaria.	-Crear un ambiente agradable con material adecuado para matemáticas, para realizar la competencia. -Comprar regalos para premiar a los estudiantes destacados en la competencia así mismo para el resto de estudiantes.	

CIERRE					
1	1 semana	Acto Protocolario	Realización de adornos y letras.	Preparación de programa de actividades.	de Sandra Marisol Camposeco Montejo.
		Presentaciones sobre la importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.	Preparación de dramatizaciones con mensaje intencionado sobre la importancia de las matemáticas.	Realización de invitaciones	de
		Concurso de juegos de mesa para realizar sumas y restas	Preparación de un ambiente adecuado para el concurso.	Investigación de guiones sobre la importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.	de
		Entrega de acreditamientos a estudiantes de segundo primaria por formar parte del proyecto.	Preparación de acreditamientos.	Realización de reglas a seguir para el concurso, invitación a personas para jurados calificadores.	de
			Preparación de premios.	Cotización de precios y presupuesto de gastos.	de y de
				Búsqueda de diseños y elaboración de diplomas.	de y de

Fuente: elaboración propia.

Santo Tomás, que es de su jurisdicción, haciendo ver que dicho proyecto se llevaría a cabo a partir del mes de julio del año 2019 al mes de mayo del año 2020; después de aprobada la solicitud, se llegó a un consenso con la docente del centro educativo, sobre aspectos a tomar en cuenta para el desarrollo del proyecto, específicamente debilidades vistas en los estudiantes de segundo primaria. De igual manera se le pidió su colaboración en lo que fuera necesario durante el desarrollo de dicho proyecto se iniciaron con las investigaciones referentes a la comunidad, y revisiones documentales del archivo del centro educativo, de cuadros de apreciación, entre otros; todo esto a partir del mes de julio del año 2019.

Fotografía No.13

Profesoras Seleccionando problemas prioritarios en el centro educativo



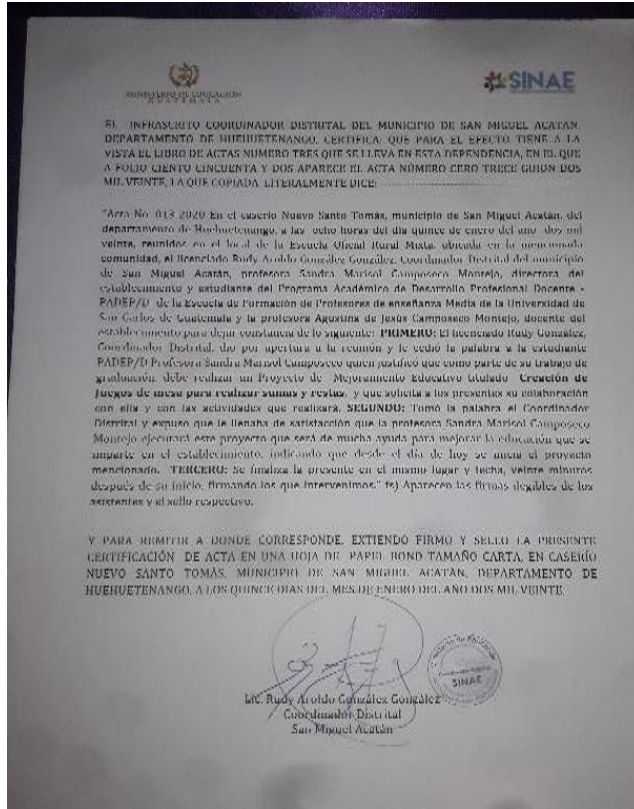
Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Durante la primera semana del mes de enero se promocionó el lanzamiento de proyecto mediante notas a padres de familia y carteles que fueron pegados en las calles de la comunidad, de igual manera se pidió ayuda al alcalde auxiliar para que lo anuncie en alto parlante, invitando de esta manera a padres de familia, comunidad en general, alumnado general, docente del centro educativo, asesores administrativos, asesores pedagógicos y coordinador distrital.

De esta manera durante la actividad, se suscribió un acta de inauguración del proyecto en mención, la cual aparece a continuación.

Fotografía No. 14

Acta de inicio de PME. Extendida por Coordinador Distrital del municipio de San Miguel Acatán



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

El día del lanzamiento del proyecto, se pudo ver la participación de los invitados a excepción de asesores Administrativos y pedagógicos, por compromisos administrativos; durante el desarrollo de las actividades del acto de lanzamiento, se notó la participación activa de padres, de familia, alumnado y docentes, se

presentaron los juegos de mesa ya elaborados, posteriormente se realizó un taller con padres de familia sobre su uso adecuado. Como resultado, se pudo ver la participación activa, motivación y entusiasmo de padres de familia, docentes y estudiantes; de la misma manera la profesora Estudiante PADEP/D, recibió agradecimientos y felicitaciones por haber pensado en una estrategia que promete mejorar indicadores bajos del centro educativo.

Fotografía No. 15

Lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

A. Planificación

Durante los meses de noviembre y diciembre del año 2019, se dio inicio a la elaboración de planes e instrumentos de monitoreo y evaluación, se diseñaron los formatos de los instrumentos Guía de observación no participante, Encuesta y entrevista, tanto de monitoreo como de evaluación.

En el plan de monitoreo, se describieron tres actividades a realizarse, creación de juegos de mesa, diseño de un manual de instrucciones y socialización y aplicación de juegos de mesa, esto dio como resultado realizar el monitoreo bajo los parámetros establecidos, así mismo involucrar a padres de familia, estudiantes y docentes en las actividades que se realizaron, a través de los resultados de los instrumentos, se pudo establecer la calidad de material utilizado,

contextualización, adecuación a las edades del estudiante, para obtener buenos resultados en los indicadores establecidos. En la ejecución del plan de evaluación, se establecieron los resultados, parámetros y metas; los resultados obtenidos fueron, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segunda primaria en resolución de sumas y restas, docentes y estudiantes con capacidad para el uso adecuado del manual de instrucciones de juegos de mesa para realizar sumas y restas, estudiantes con habilidad para resolver sumas y restas utilizando juegos de mesa.

Fotografía No. 16

Involucramiento de padres de familia mediante reuniones.



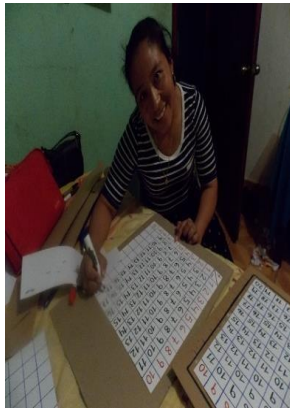
Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

B. Ejecución

En esta fase se realizaron tres actividades, la actividad número uno, “Creación de juegos de mesa”, para esto, se realizaron 3 juegos de mesa distintos: juego de mesa “el mosaico”, “el martillo”, “ la máquina de las sumas” y “ la ruleta”; para 6 estudiantes, haciendo un total de 18 juegos de mesa, para esto se planificaron dos semanas. La ejecución de esta actividad, dieron los siguientes resultados: se contó con suficientes juegos de mesa para realizar sumas y restas; el 98% de juegos de mesa para realizar sumas y restas, cumplieron con su función de manera correcta, mismos que fueron sacados de las respuestas de las entrevistas que se realizaron a padres de familia, docentes y estudiantes.

Fotografía No. 17

Elaboración de juegos de mesa por maestra- estudiante PADEP



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Aparte de los 18 juegos de mesa que crearon, se realizó un juego de mesa exclusivo para evaluación del aprendizaje del estudiante, en el cual se evalúa capacidad de sumar y restar de manera mental.

Fotografía No. 18

Elaboración de juegos de mesa por maestra-estudiante PADEP



Fuente: Propiedad de la autora de Este informe.

La actividad número dos “Diseño de manual para la utilización de juegos de mesa”; Para esto, ya se tenía a mano los juegos de mesa, se practicaron varias veces resolviendo sumas y restas a fin de conocer al cien por ciento los aspectos más importantes a tomar en cuenta para redactar las instrucciones claras y sin lugar a dudas, se tomaron fotos necesarias de cada paso de los procedimientos, para plasmarlas en el documento, así se dio una ejemplificación por cada fase de los juegos.

Fotografía No. 19

Elaboración y diseño de manual por maestra-estudiante PADEP



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Se diseñaron 6 manuales, de los cuales fueron entregados 4 a la dirección del establecimiento en físico y en disco, así mismo se le hizo entrega 1 a la profesora que labora en el centro educativo y uno para la docente que atiende el grado de segundo primaria actualmente.

El resultado de esta actividad es que el 100% de docentes con dominio del manual de instrucciones para realizar sumas y restas.

Fotografía No. 20

Entrega de manuales a la dirección del centro educativo



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Con la entrega de un manual a la docente del centro educativo, se pretendía que sea socializado y aplicado con estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria, que son los grados que dicha profesora atiende.

Fotografía No. 21

Entrega de manual a docente del centro educativo



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

La tercera actividad, “Aplicación de juegos de mesa para resolver sumas y restas”, esta actividad inició de lo más fácil a lo más difícil, puesto que los juegos de mesa fueron diseñados de acuerdo a las fases de aprendizaje de las operaciones de sumas y restas. Se inició con el juego de mesa llamado “el mosaico”, este juego está diseñado, para obtener la respuesta de inmediato tanto para la suma como para la resta, de una o varias cifras.

Fotografía No. 22 Alumnos recibiendo un juego de mesa cada uno



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Para esta última actividad no se escatimó en esfuerzos y tiempo, para lograr que los padres de familia, estudiantes y docentes se involucren en la socialización y aplicación de los juegos de mesa, los resultados fueron que el 98% de estudiantes resuelvan sumas y restas, utilizando juegos de mesa.

Fotografía No. 23

Estudiantes conociendo instrucciones de juego de mesa el mosaico según anual



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Se promovió la práctica de resolución de sumas y restas utilizando juegos de mesa en casa con el apoyo de padres de familia y estudiantes egresados de sexto primaria que están en casa. Los resultados son: los estudiantes se dieron cuenta que se pueden realizar operaciones de suma y resta de forma inmediata.

Fotografía No. 24

Alumnos sumando y restando en casa utilizando juegos de mesa



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

El segundo juego de mesa se llama “ El juego del martillo”, este juego es solamente para resolver restas de una o más cifras, consiste en golpear con un martillo la cantidad que se resta es decir el minuendo, dejándolo caer, los estudiantes se entretuvieron mucho con este juego al igual que con los demás, y aprendieron a restar en poco tiempo; el tercer juego de mesa, se llama “ La máquina de las sumas”, que al igual que los anteriores, son fáciles de jugar y dan un resultado exacto y eficiente.

Ambos juegos, fueron diseñados para la segunda etapa de la suma y resta, utilizan más el tacto, puesto que son protagonistas principales de su aprendizaje, realizan sumas y restas de una y varias cifras.

Fotografía No. 25 Alumnos restando con el juego de mesa “el martillo”



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

La máquina de las sumas, se diseñó con el propósito de quitarle el miedo al estudiante hacia operaciones de suma, pues como se evidencia en las fotos los resultados de este juego de mesa fueron que los estudiantes se interesaron por realizar sumas y aparte de esto, se motivaron y divirtieron sin perder la concentración, durante la actividad, varios estudiantes reconocieron que era la primera vez que entendían muy bien el significado de la operación de la suma.

Fotografía No. 26

Docente y alumnos ejercitando restas con juegos de mesa “el martillo”



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Los estudiantes con los índices mas bajos en el tema de suma y resta, conocieron un nuevo mundo al entender los procedimientos y significados de la suma, tal como aparece en la siguiente foto, ambos estudiantes se encuentran concentrados en realizar sumas.

Fotografía No. 27

Alumnos sumando con juego de mesa “La máquina de las sumas”



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

C. Monitoreo

En esta fase, para el Primer objetivo, que es crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Nuevo Santo Tomás se le pasó una guía de entrevista a 6 padres de familia y a 1 docente, puesto que solo hay una docente laborando en el centro educativo y de acuerdo a los puntos de vista de la mayoría de entrevistados, los juegos de mesa elaborados, los valoraron como funcionales puesto que están diseñados con colores llamativos, de un material resistente, están elaborados al nivel del estudiante y contextualizados de acuerdo a sus necesidades, los resultados fueron como a continuación se describen.

Padres de Familia: Consideraron que los juegos de mesa tienen un diseño que atrae la atención de sus hijos, hecho de un material resistente, adecuados al nivel del niño y contextualizados de acuerdo a sus necesidades.

Los estudiantes en cambio, demostraron entusiasmo e interés al responder, la mayoría de las respuestas fueron, están bonitos, le entiendo bien, me ayudaron a aprender a sumar y restas, entre otras.

Fotografía No. 28 Madre de familia respondiendo a la entrevista





Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Docente: Las respuestas de la docente, fueron en resumen que los diseños de los juegos de mesa atraen la atención del estudiante, el material utilizado, es de larga duración, están al nivel de los estudiantes de segundo grado de primaria y contextualizados de acuerdo a sus necesidades.

Fotografía No. 29

Entrevista respondida por docente

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Nombres y apellidos: Agustina de Jesús Camposeca Montijo
 Grado de escolaridad: PEPE Sexo: femenina

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Docentes
Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. Con relación a los juegos de mesa que se pretende aplicar para la enseñanza de sumas y restas a los estudiantes de segundo primaria de este establecimiento ¿Cuál es su opinión?

Son muy buenos porque utilizan mucho la lógica y ayuda a los niños al razonamiento lógico

Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

El segundo objetivo es: Diseñar un manual para la utilización correcta de juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta. para monitorear esta actividad, se utilizaron guías de observación no participante; que fueron

pasadas a padres de familia, a docentes y estudiantes, los resultados fueron que la mayoría estableció que el manual de instrucciones de juegos de mesa para realizar sumas y restas, es eficiente.

En cuanto a la observación no participante, de los 6 padres de familia a quienes se les entregó el instrumento, los 6 marcaron la casilla donde aparece Si, y la docente, de igual manera, esto significa que el manual de instrucciones, fue aceptado.

Fotografía No. 30

Docente y estudiantes observando manuales



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Algunas de las descripciones de lo observado son:

Padres de Familia, escribieron que los manuales tenían las instrucciones claras, de igual manera era entendible y de material resistente. La docente por su parte, escribió que el manual cuenta con instrucciones claras, con actividades dinámicas y creativas, su diseño llama la atención al lector y el material es durable.

Los estudiantes por su parte, en su mayoría respondieron que les gusta el manual por los dibujos animados, que lo entienden por las imágenes que presenta en las instrucciones y que el material es aguatable y resistente a la lluvia.

Fotografía No. 31

Docente respondiendo a la guía de observación



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

El tercer objetivo es: Socializar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta. Tanto padres de familia como docentes participantes de la encuesta, en su mayoría, consideraron la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas como excelente actividad, puesto que es una estrategia innovadora, que facilita el aprendizaje de sumas y restas en estudiantes de segundo grado de primaria.

Fotografía No. 32

Docente respondiendo la Encuesta



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

En cuanto a los estudiantes de segundo grado de primaria, se mostraron muy motivados y recibieron con satisfacción y aceptación la resolución de sumas y restas mediante estos juegos de mesa, en las respuestas de cada uno de los estudiantes, se demostró la aceptación y entusiasmo por la aplicación de los juegos de mesa.

Fotografía No. 33

Madre de familia respondiendo la encuesta



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

D. Evaluación

El primer objetivo es: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas con estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Nuevo Santo Tomás, para la fase de evaluación se utilizó el instrumento de entrevista, y las cuales, los resultados fueron satisfactorios tal como se describe a continuación:

En padres de familia las respuestas de las personas entrevistadas, se observaron criterios muy repetidos como: he visto que mis hijos están aprendiendo más, los juegos son resistentes, son bonitos, fáciles de usar, entre otras.

Fotografía No. 34

Padre de familia respondiendo a entrevista



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

En cuanto al diseño de juegos de mesa la docente manifestó que un 99% efectivos, porque cumplieron a cabalidad con el objetivo por lo cual fueron creados. Los estudiantes en cambio, un 100% demostraron entusiasmo e interés al responder, la mayoría de las respuestas fueron, están bonitos, le entiende bien, me ayudaron a aprender a sumar y restas, entre otras.

Fotografía No. 35

Docente respondiendo a entrevista



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

El segundo objetivo es: Diseñar un manual para la utilización correcta de juegos de mesa, durante el desarrollo de operaciones de suma y resta, para la evaluación, se utilizó una guía de observación no participante.

Los resultados obtenidos sobre el diseño de manual de instrucciones, fueron buenos, puesto que la mayoría de participantes, manifestaron que fueron un 98% efectivos en su uso y de mucha utilidad para los estudiantes durante la aplicación de los juegos de mesa, especialmente cuando trabajaban en sus casas.

Fotografía No. 36

Profesora haciendo el conteo de guías de observación no participante



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Padres de Familia, manifestaron que los manuales tenían las instrucciones claras, de igual manera era entendible y de material resistente. La docente por su parte, manifestó que el manual cuenta con instrucciones claras, con actividades dinámicas y creativas, su diseño llama la atención al lector y el material es durable. Los estudiantes por su parte, en su mayoría respondieron que les gusta el manual por los dibujos animados, que lo entienden por las imágenes que presenta en las instrucciones y que el material es aguatable y resistente a la lluvia. Las tres partes manifestaron que los manuales fueron de mucha ayuda.

Fotografía No. 37

Guía de observación no participante pasada a Docente

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Docentes

Parte Informativa

Nombre del docente: Agustina de Jesús Camposcano Montejo

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

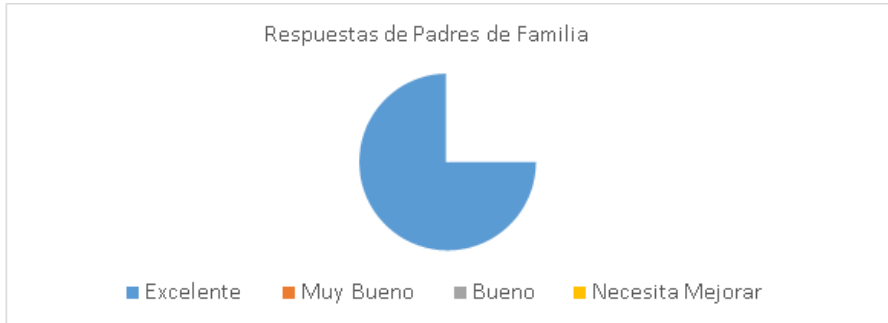
Nombre del docente: Sandra Mariso Camposcano Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Asocios observadores	Observación de observada	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones de manual fueron claras y adecuadas para el estudiante?	Si... <input checked="" type="checkbox"/> X No... <input type="checkbox"/>	Se observó que el manual cuenta con instrucciones claras, con dibujos y actividades creativas y de igual manera se observó que la aplicación de los juegos de mesa, fue muy buena y se pudo observar que ayuda	Los manuales fueron elaborados con dibujos y actividades creativas para poder hacer los juegos
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si... <input checked="" type="checkbox"/> X No... <input type="checkbox"/>		
El manual presentará un diseño atractivo que despierte el interés del estudiante?	¿El manual presentará un diseño atractivo que despierte el interés del estudiante?	Si... <input checked="" type="checkbox"/> X No... <input type="checkbox"/>	Se observó que la aplicación de los juegos de mesa, fue muy buena y se pudo observar que ayuda	
	¿Se observó un manual con material de larga duración?	Si... <input checked="" type="checkbox"/> X No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

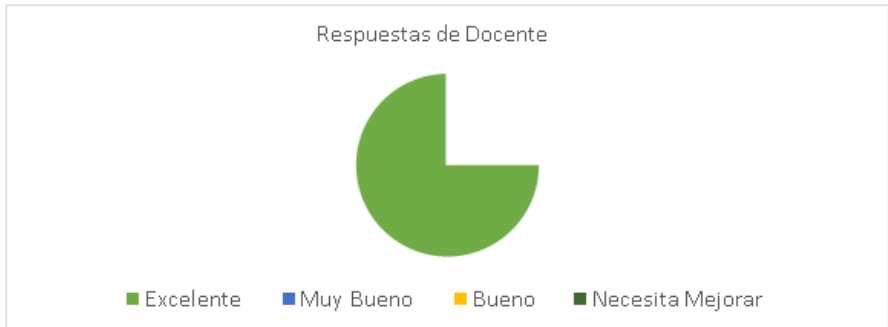
El tercer objetivo es: Socializar con la comunidad educativa los juegos de mesa para la resolución de operaciones de suma y resta, para la evaluación, se utilizó una guía de encuesta y los resultados fueron muy favorables puesto que las tres partes (padres de familia, docentes y estudiantes) en su mayoría manifestaron que la aplicación de juegos de mesa, fueron excelentes ya que se evidenció motivación y entusiasmo en cada uno de los estudiantes en el momento de resolver sumas y restas con estos juegos.

Gráfica No. 8
Respuestas de padres de familia a encuesta de evaluación.



Fuente: Elaboración Propia.

Gráfica No. 9
Respuesta de docente a encuesta de evaluación.



Fuente: Elaboración Propia.

Gráfica No. 10

Respuesta de estudiantes a encuesta de evaluación.



Fuente: Elaboración Propia.

Fotografía No. 38

Encuesta pasada a madre de familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -
EFPEM - PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
Dirección: Caserio Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acahán, Huehuetenango
Área de Aprendizaje: Matemáticas.
Grado: Segundo Primaria
Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA (encuesta)
Instruccional: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, alivazo responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presenten, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

2. ¿Que criterio le sirvió al dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

3. ¿Le pareció que los juegos de mesa ayudaron al aprendizaje de los docentes, alumnos y padres de familia?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dio la implementación de juegos de mesa?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

5. ¿Cómo le parecieron los cambios que observó en su hijo durante la utilización de juegos de mesa para realizar sumas y restas?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que su hijo demostró?
Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

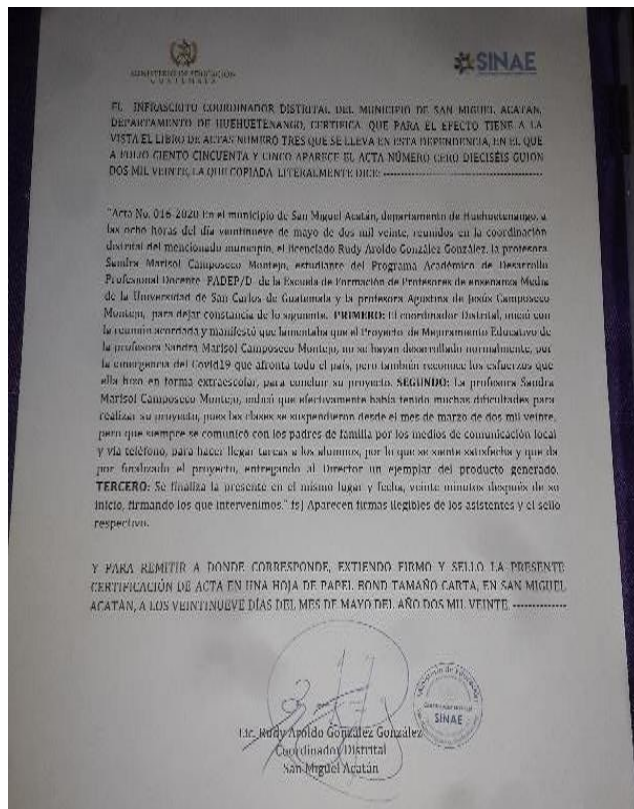
Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

E. Cierre del proyecto

En esta fase, se diseñaron diplomas para estudiantes de segundo primaria y se realizó la clausura respectiva del proyecto. Pero todo esto se realizó a través de video llamadas a padres de familia para hacer del conocimiento de los estudiantes que fueron acreedores de un diploma por su valiosa participación. Así mismo se le informó al coordinador distrital del municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango, la fecha de cierre de proyecto para reunirse en Coordinación Distrital y suscribir un acta de cierre de proyecto, respectivamente.

Fotografía No. 39

Acta de cierre de proyecto



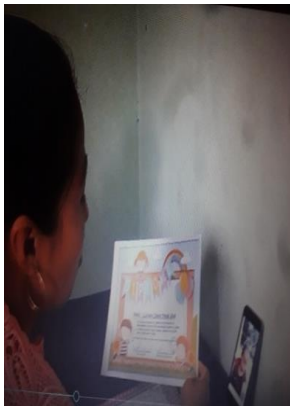
Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Durante el desarrollo del acta de cierre de proyecto, participaron coordinador distrital y docente estudiante PADEP/D, en dicha reunión, se le enseñó al coordinador distrital fotografías de todo el proceso del proyecto.

De la misma manera se le informó sobre los principales actores de dicho proyecto, los directos, indirectos y potenciales, también se le explicó sobre los resultados de cada uno de los objetivos.

Fotografía No. 40

Docente entregando diplomas a los estudiantes por video llamadas



Fuente propiedad de la autora de este informe.

F. Plan de divulgación

Primeramente, se elaboraron volantes con contenido de resultados del proyecto luego se colocaron en las calles de la comunidad del caserío, seguidamente se le solicitó al alcalde auxiliar su apoyo para anunciar a través de alto parlante los resultados de dicho proyecto.

Fotografía No. 41

Profesora pegando volantes en calles de la comunidad

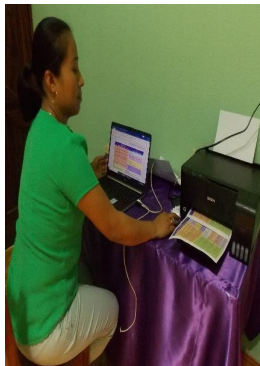


Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

Se realizó un poster académico, que fue pegado en la pared de la escuela, para luego convocar a padres de familia para dar a conocer los resultados del proyecto, resolución de dudas y establecer estrategias para darle seguimiento. Además, se le hizo entrega a coordinación Distrital, una copia del proyecto en forma digital y un poster académico de forma física y digital.

Fotografía No. 42

Profesora imprimiendo póster académico y volantes



Fuente: Propiedad de la autora de este informe.

3.7.2. 3.7.2. Plan de divulgación

A. Parte informativa

Nombre de la escuela: Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Medio de divulgación: A través de Volantes alto parlante y poster académico

Fecha: 7 de junio de 2020

Responsable: Profesora Sandra Marisol Camposeco Montejo

B. Parte operativa

a. Objetivos

i. General:

Comunicar a todos los entes de la comunidad educativa los resultados obtenidos de la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, para lograr el compromiso de cada uno de los miembros para su fortalecimiento y seguimiento.

b. Específicos

i. Utilizar medios de comunicación factibles en la comunidad, para lograr una divulgación eficiente.

ii. Realizar reuniones con todos los actores involucrados en el proceso para dar a conocer los resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

iii. Proporcionarle a cada uno de los actores involucrados un póster académico con contenido sintetizado del informe final del proyecto.

C. Descripción de la estrategia de divulgación

La estrategia de divulgación consiste en elaborar volantes que contengan en forma breve y concisa los resultados del proyecto y pegarlo en las calles de la comunidad, así mismo entregarles a los miembros de la comunidad, actores involucrados y con la ayuda del alcalde auxiliar de la comunidad; informar a través de alto parlante de forma motivadora los mismos resultados.

De igual manera realizar un poster académico, describiendo todos los aspectos más relevantes de los resultados del proyecto y entregarle un ejemplar en físico y digital a alcaldía de la comunidad, a la dirección del centro educativo y coordinación distrital del municipio, pegarlo en el centro educativo en donde todos puedan verlo, para luego convocar a comunidad en general y actores involucrados a una reunión de análisis y compromisos de resultados.

También se pretende, dar un detalle del informe final, ejemplares de manual de instrucciones de juegos de mesa, compartir fotografías del proyecto educativo, así mismo dar a conocer elementos claves para solventar el examen privado ante una terna examinadora nombrada por las autoridades de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-.

D. Actividades

- a. Elaborar volantes con diseño llamativo, que contengan información, breve y sustancial de los resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo (PME), para pegarlo en las calles de la comunidad.
- b. Solicitar el apoyo del alcalde auxiliar, para informar a través de alto parlante, los resultados del proyecto.
- c. Convocar a reuniones a miembros de la comunidad educativa y actores involucrados, para reflexión y compromiso con los resultados.
- d. Elaborar un poster académico de diseño llamativo e informe final del proyecto, en físico y digital, para entrega a los involucrados y pegarlo en la pared del centro educativo.
- e. Exponer los resultados a los actores involucrados a través del poster académico.

E. Recursos

- a. Humanos: Directora y docente del establecimiento, integrantes del Consejo de padres de familia, alcalde auxiliar, coordinador distrital del municipio, gobierno escolar.
- b. Materiales: cartulina, rotuladores permanentes, hojas bond carta, discos.
- c. Tecnológicos: computadora, internet, celular.
- d. Evaluación: a través del diálogo reflexivo entre los diferentes actores se obtendrán las sugerencias de mejora.

f. _____
Sandra Marisol Camposeco Montejo

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La Escuela Oficial Rural Mixta ubicada en el Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, queda a 15 kilómetros de la cabecera municipal; es una escuela pequeña, puesto que la matrícula escolar de primero a sexto primaria que ha mantenido durante los últimos cinco años según revisión documental, es menos de 40 estudiantes y cuenta únicamente con el nivel primario con dos docentes en el renglón 011. Cuenta con buena organización de comisiones en el centro educativo, se caracteriza por formar estudiantes activos, con identidad cultural y valores como la solidaridad, la empatía, el respeto, dedicación, esmero, perseverancia entre otros. Los miembros de la comunidad son participativos, y con un buen sentido de apoyo a la educación de sus hijos y de gestión para el desarrollo de su comunidad.

Dentro de los datos obtenidos y revisados en cuanto a indicadores, se puede observar un número de estudiantes repitentes, en el área de matemáticas, por ende, se resaltan las debilidades de los educandos en el indicador “Resolver y formular problemas que requieran del uso de la suma y la resta”. Durante el proceso de desarrollo de las vinculaciones estratégicas, se decide abordar la línea de acción: “Implementación de juegos de mesa, para impulsar la participación activa de los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades competentes en la resolución de sumas y restas” con estudiantes de segundo primaria, para lograr el desarrollo de habilidades competentes, analíticas, críticas y de razonamiento, porque tiene relación a las debilidades que los estudiantes del centro educativo presentan.

De aquí sale el nombre del proyecto de Mejoramiento Educativo, Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, considerando que este proyecto,

vendría a fortalecer las debilidades de los estudiantes en el área de matemáticas.

Se realiza el plan de actividades en donde se establecen 3 actividades esenciales a llevarse a cabo para desarrollar el proyecto, la primera, se trata de crear juegos de mesa para realizar sumas y restas, la segunda se trata de diseñar un manual de instrucciones para juegos de mesa y la última actividad, aplicar los juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, involucrando a padres de familia, estudiantes de segundo primaria, docente, directora del establecimiento y alcalde auxiliar.

La actividad número uno es: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, los resultados de esta actividad son: el 100% de estudiantes demostraron motivación y entusiasmo ante la nueva forma de aprender a sumar y restar, además, utilizando sus conocimientos previos, pudieron perfeccionar sus nuevos conocimientos; de esta manera se evidencia claramente que utilizar metodología innovadora como juegos de mesa para sumas y restas, genera resultados excelentes, pues la inteligencia del estudiante se transmite en su mejor versión cuando se utiliza el juego en las acciones que realiza. Como lo plantea Jean Piaget (1956). "el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo" (p.4).

La segunda actividad, es: Diseño de manual para la utilización correcta de juegos de mesa, los resultados fueron que los estudiantes, adoptaron la capacidad de seguir instrucciones y utilizar los juegos de mesa de forma autónoma, de igual manera, se evidencia que para toda actividad, es prudente seguir las instrucciones ordenadas dadas y que tener un manual de instrucciones a la mano, significa poder utilizar cualquier producto o servicio en este caso los juegos de mesa, tal como lo plantea Franklin (2009) los manuales de procedimientos "Constituyen un documento técnico que incluye información

sobre la sucesión cronológica y secuencial de operaciones concatenadas entre sí, que se constituye en una unidad para la realización de una función, actividad o tarea específica en una organización” (p.4). Pues a partir de comprendidas las instrucciones, tanto estudiantes como padres de familia y docentes, pudieron aprovechar el recurso de la mejor manera.

La tercera actividad es: Socialización y aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas, durante esta última actividad, los resultados fueron que el 99% de estudiantes de segundo primaria, aprendieron a sumar y restar utilizando juegos de mesa y se puso en evidencia de igual manera, lo que plantean Castro A, Prat M y Gregorió N (2007) La variedad de significados que se dan a la adición y la sustracción puede ayudar a los niños a comprender la relación entre estas operaciones y sus propiedades básicas, preparándolos para el aprendizaje y la comprensión de los algoritmos de cálculo. Los estudiantes, al darse cuenta que existe una relación entre las operaciones de suma y resta y al diferenciarlas una de otra, comprendieron mejor la resolución de cada una de ellas y demostraron entusiasmo y satisfacción.

Esto hace relevancia al aprendizaje significativo que se dio durante todo el proceso, puesto que las actividades se dieron de forma espontánea de acuerdo al ritmo de aprendizaje del estudiante tal y como lo plantea Ausubel (1983) “Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe” (p.2).

Se ha denotado de igual manera que a través de la Matriz de priorización de problemas, se pudo definir el problema prioritario en la comunidad educativa, puesto que, a través de él, se tomó la decisión más importante para realizar este proyecto.

Tal y como lo plantea Teresa Canine, (2010) La Matriz de Priorización de Problemas “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 (p.15)”.

Para culminar el proyecto de una manera satisfactoria, se tuvo que cumplir con tiempos y horarios establecidos en el cronograma, actividades, tareas y subtarear planificadas, para cumplir con los objetivos trazados desde el principio, esto evidencia lo que Gómez M (2012) establece “para que un proyecto esté bien diseñado y formulado se debe explicar cuál es su finalidad, sus objetivos, beneficiarios, productos, actividades, cronograma, presupuesto, etc...”

4.1. Conclusiones

4.1.1. Se crearon juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas, que despertaron el interés y motivación del estudiante en la realización de operaciones matemáticas.

4.1.2. Se diseñó un manual de juegos de mesa que permitió conocer las reglas que deben seguir los estudiantes al momento de jugar, como resultado, los estudiantes adoptaron la capacidad de seguir instrucciones y utilizar los juegos de mesa con autonomía.

4.1.3. Se socializaron y aplicaron juegos de mesa con estudiantes y docentes del centro educativo, logrando que los estudiantes de segunda primaria, aprendieron a sumar y restar utilizando juegos de mesa.

4.1.4. Se fortalecieron las habilidades numéricas del estudiante para operar sumas y restas, al aplicar los juegos de mesa.

4.2. Plan de sostenibilidad

4.2.1. Datos Generales

A. Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta.

B. Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango.

C. Área de Aprendizaje: Matemática

D. Grado: Segundo Primaria

E. Sección: A

F. Nivel: Primario

4.2.2. Información general del Proyecto

A. Nombre del proyecto: Creación de Juegos de Mesa para realizar Sumas y Restas

B. Beneficiarios

a. Directos: Alumnos, padres de familia y docente.

b. Indirectos: Autoridades Educativas, COCODES, OPF, Vocal de Educación y Alcaldes Auxiliares.

Tabla No. 38
Plan de sostenibilidad del PME

No	TIPO DE SOSTENIBILIDAD	OBJETIVOS	ACTIVIDADES DE SOSTENIBILIDAD	CRONOGRAMA	RESPONSABLES
	Sostenibilidad financiera	Contar con los recursos económicos para realización y seguimiento del proyecto.	<p>Coordinar el financiamiento del proyecto con padres de familia y dirección del centro educativo.</p> <p>Elaborar un cronograma y presupuesto del proyecto para adjuntarlo al Proyecto Educativo Institucional del Centro Educativo –PEI- para su seguimiento en los futuros años.</p>	1 de junio al 30 de septiembre de 2020	Padres de Familia, profesora-estudiante de PADEP/D Directora del establecimiento
2	Sostenibilidad ambiental	Fortalecer la habilidad en el área de matemática, utilizando materiales reciclables, para contribuir al cuidado del medio ambiente.	Reciclar papel, cartón y botellas de desechables para crear juegos de mesa.	14 de junio al 30 de octubre de 2020.	Estudiantes de segundo primaria y profesora-estudiante de PADEP/D
		medio ambiente.			

	Sostenibilidad tecnológica	Realizar actividades del PME, mediante medios tecnológicos que están al alcance de la comunidad.	Mantener un archivo electrónico del PME en el centro educativo. Realizar tutoriales de las 3 actividades del proyecto mediante videos y hacerlo llegar a cada estudiante mediante el celular de sus padres. Dar a conocer mediante aparatos de información local, los resultados del PME.	10 de junio al 30 de octubre de 2020	Profesora-estudiante de PADEP/D Padres de familia Alcalde Auxiliar
4	Sostenibilidad social y cultural	Socializar el PME a los actores involucrados, tomando en cuenta actividades que se adecúen al contexto.	Reuniones entre docentes, padres de familia y estudiantes, sobre interpretación de guía de instrucciones y aplicación de juegos de mesa de una manera correcta por lo menos 2 veces al mes. Realizar concursos de cálculo numérico con estudiantes en general.	4 de Junio al 31 de julio de 2020	Profesora-estudiante de PADEP/D Directora del establecimiento, docentes, padres de familia, Coordinador Distrital, Docentes que impartes segundo primaria a nivel municipal.

			Exposición del proyecto en capacitaciones de docentes a nivel municipal, dando a conocer objetivos, ejecución y resultados de los mismos.		
--	--	--	---	--	--

Fuente: elaboración propia, tomando en cuenta características de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, Huehuetenango.

4.2.3. Presupuesto

Para el presupuesto de sostenibilidad, se tomaron en cuenta todas las actividades descritas en el plan de sostenibilidad, clasificándolas en el lugar que corresponde.

Tabla No.39
Presupuesto de sostenibilidad

Desglose de gastos por recursos humanos						
Actividad	Recursos humanos	P	O	Costos Unitarios	Costos Total	
Realizar tutoriales de las 3 actividades del proyecto mediante videos y hacerlo llegar a cada estudiante mediante el celular de sus padres	Persona profesional en tutoriales (3)	X		Q 100.00	Q 300.00	
Realizar concurso de cálculo numérico	personas jurados de calificadores (3)		X	Q 100.00	Q 300.00	
3 horas utilizadas por la realización del plan de sostenibilidad	Tiempo invertido en la realización del plan de sostenibilidad. (3)		X	Q 10.00	Q 30.00	
Subtotal					Q 630.00	
Desglose de gastos por materiales						
Actividad	Cantidad	Unidad de medida	Recursos Materiales	Costos unitarios	Costos Total	

Elaborar Cronograma y presupuesto del proyecto para adjuntarlo al Proyecto Educativo Institucional del centro educativo.	10 10	Unidad Unidad	Hojas bond Impresiones	Q 0.10 Q 0.50	Q 1.00 Q 5.00
Creación de Juegos de mesa con material reciclable	50	Unidad	Barras de silicón Tijeras	Q 1.00	Q 50.00
	10	Unidad	Marcadores permanentes	Q15.00 Q 5.00	Q 150.00
	10	Unidad			Q 50.00
Mantener un archivo electrónico del PME en el centro educativo	1	Unidad	Memoria USB	Q 50.00	Q 50.00
Subtotal					Q 306.00
Desgloses de gastos por operatividad					
Actividad	Cantidad	Gastos por operación	Costos unitarios	Costos Total	
Arreglo del espacio para concurso	1	Adornos	Q 100.00	Q 100.00	
Refacción para docentes en socialización de proyecto.	98	Refacciones	Q5.00	Q 490.00	
Refacción para padres de familia, estudiantes y docentes en el taller sobre la interpretación de la guía de instrucciones.	70	Refacciones	Q5.00	Q 350.00	
Subtotal					Q 940.00
Costo total del plan de sostenibilidad					Q 1,876.00

Fuente: elaboración propia.

Posibles fuentes de financiamiento

Estudiante PADEPISTA
Padres de Familia, docentes, alcalde auxiliar.

REFERENCIAS

A. Informes

Castello, P. (2000). *Guía de los fundamentos de gestión de proyectos*. PMBOK.

Gándara, M. (2007). *Proyecto*. Colombia .

Gómez, M. (2012). *Qupe es un proyecto*. España .

González, A. G. (2007). *Estrategias Didacticas para facilitar el aprendizaje de la suma y la resta en alumnos de segundo grado primaria*. México D.F.

Granados, M. (2015). «*Rehacer nuestros proyectos de vida*». Guadalajara .

Takeyas., B. L. (2005). *MINIMAX*. Nuevo Laredo, Tamps.

Vivas, O. C. (2015). *Estrategia de enseñanza para la suma y la resta de números enteros mediada por la matemática articulada en la escuela secundaria*. Colombia: ICESI.

B. Libros

Alex, K. (1989). *Atención primaria en salud OPS*.

Ausubel, D. (1961). *Significado y Aprendizaje Significativo*. Trillas, México: Lectorum.

Bernal. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: PEARSON

Casanovas, J. (s.f.). «*Cómo debe ser el análisis antes de tomar una decisión importante*».

donald. (1928). *The Nature of Minimax Search*. Lima.

ESTERKIN, J. (2008). *Qué es y cómo se hace un reporte de estado del proyecto*.

García, M. (2000). *Organización de Empresas*. México.

López, L. V. (2019). *EDUCATIVOS, LINEAMIENTOS PARA LA FORMULACIÓN*

DE INDICADORES. México: Educación.

Lourece, F. (2002). *Organización y administración escolar*.

Mancero, P. d. (2009). *Monitoreo y Evaluación de acciones de Desarrollo orientadas al Impacto*. Ecuador: Alejandra Adom.

Morales, M. (2010). *Mini-Max*. Ecuador: Camsa.

Roca, M. K. (2015). *Indicadores, metas y políticas Educativas*. España: OEI Vigo,

V. (2018). *Manual de Monitoreo y Evaluación* . Cajamarca.

C. Libros Electrónicos

Balet, R. (ENERO de 2019). *SINNAPS*. Recuperado de <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/justificacion-de-un-proyecto>

Center, F. (Junio de 2008). *Elementos básicos del presupuesto de un proyecto*. Recuperado de <https://learning.candid.org/wp-content/uploads/2018/05/handout-Spanish-Proposal-Budgeting-Basics.pdf>

Franklin. (agosto de 2014). *Capítulo 2 marco de referencia*. Lima. Recuperado de <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/22008/capitulo2.pdf>

Sánchez, I. S. (Enero de 2015). *Sistema de Universidad Virtual*. Recuperado de <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16696/LECT128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

D. Revistas

Gardey, J. P. (2008). Definición de Palabra. *Definiciones*, 4.

E. Sitios Web

Acosta, C. R. (3 de noviembre de 2002). *Biblio 3W*. Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm>

Arcken, M. H. (28 de 02 de 2012). *Pedagogía Docente*. Recuperado de <https://pedagogiadocente.wordpress.com/modelos-pedagogicos/la-escuela-nueva/>

Avda, J. (2020). *Bussines School*. Recuperado de <https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/gestion-del-tiempo/que-beneficios-tiene-programar-el-cronograma-de-un-proyecto>

Ávila, D. R. (01 de 2011). *La Descripción, una operación discursiva*. Recuperado de https://www.uv.mx/cpue/coleccion/N_34/La_descripcion_una_operacion_discursiva.htm

Balet, T. C. (7 de 11 de 2019). *Sinnaps*. Recuperado de <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/justificacion-de-un-proyecto>

Camejo, C. (2011). *Vicerrectoría de Inclusión Social para el Desarrollo Regional y la Proyección Comunitaria*. Recuperado de <https://vider.unad.edu.co/index.php/vider-lineas-de-accion>

Coelho, Fabián. (10 de 11 de 2017). *Significados.com*. Recuperado de <https://www.significados.com/plan-de-trabajo/>

Dillon, L. B. (4 de julio de 2004). *Sswm.info*. Recuperado de <https://sswm.info/es/taxonomy/term/2647/problem-tree-analysis>

ENEL. (2019). Recuperado de <https://www.enel.com.co/es/medio-ambiente-desarrollo-sostenible/plan-de-sostenibilidad-ambiental.html>

Espinosa, R. (2013). Recuperado de <https://robertoespinosa.es/2013/07/29/la-matriz-de-analisis-dafo-foda>

Galicia, S. (2014). *Scribd*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/427854746/Vinculacion-estrategica>

Gardey, J. P. (5 de 05 de 2012). *Definición.de*. Recuperado de <https://definicion.de/palabra/>

Gestión de Organizaciones . (08 de 01 de 2010). *Plan de Sostenibilidad* Recuperado de <https://guiaosc.org/como-crear-plan-de-sostenibilidad-para-organizacion/>

GIDIPS. (2005). Recuperado de <https://gidips.wordpress.com/vinculacion-institucional/>

González, G. (16 de 02 de 2019). *lifeder.com*. Recuperado de <https://www.lifeder.com/constructivismo/>

Granados, M. (01 de 02 de 2017). *Significados.com*. Recuperado de <https://www.significados.com/proyecto-de-investigacion/>

KWAKKEL. (2010). *Oshhwiki*. Recuperado de

https://oshwiki.eu/wiki/An%C3%A1lisis_de_actores

marxista, D. f. (1 de 07 de 2001). Recuperado de Diccionario soviético de filodofia:
<http://www.filosofia.org/enc/ros/concepto.htm>

Menezes, G. F. (11 de 10 de 2011). *Monografías.com*. Recuperado de
<https://www.monografias.com/trabajos73/proyecto-investigacion/proyecto-investigacion2.shtml>

Navarro, J. (5 de 04 de 2016). *Definición ABC*. Recuperado de
<https://www.definicionabc.com/historia/constructivismo.php>

Ordoñez, M. P. (20 de 02 de 2019). Recuperado de
<https://www.recursoenprojectmanagement.com/hacer-el-cronograma/>

Parodi. (2001). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Proyecto#cite_note-Parodi_1-1

Peña, R. (13 de 08 de 2019). *appvizer*.
Recuperado de <https://www.appvizer.es/revista/organizacion-planificacion/gestion-proyectos/ejemplo-de-presupuesto-de-un-proyecto>

Pérez, J. (2008). *Definicion.de*. Recuperado de <https://definicion.de/proyecto/> POTITO,

J. J. (16 de 10 de 2015). *Asisi Internacional*. Recuperado de
<https://www.asis215.com.ar/publicaciones/articulos/2185-monitoreo-y-evaluacion-conceptos-diferencias-y-aplicaciones.html>

Que Es. (11 de 06 de 2019). Recuperado de <https://www.que.es/estilo-de-vida/sabes-cuando-debes-realizar-un-plan-de-actividades-te-lo-contamos.html#>

Rodriguez, S. (20 de 06 de 2010). *EL BLOG CEUPE*. Recuperado de
<https://www.ceupe.com/blog/como-determinar-el-presupuesto-de-un-proyecto.html>

Roncancio, G. (02 de 08 de 2018). Recuperado de
<https://gestion.pensemos.com/que-son-temas-o-lineas-estrategicas-su-uso-en-el-mapa-estrategico>

Sánchez, F. (2001). *Análisis DAFO*. Recuperado de <https://dafo.ipyme.org/Home>

Tobón, J. (11 de 02 de 2013). *SlideShare*.
Recuperado de <https://es.slideshare.net/Jorgest7/titulo-del-proyecto-16477671>

Torres, G. (24 de 05 de 2018). *Pensemos*. Recuperado de

<https://gestion.pensemos.com/que-es-la-planeacion-estrategica-y-para-que-sirve>

Unidas, N. (01 de 2012). *Guía de implementación de la facilitación del COMERCIO*.

Recuperado de <http://tfig.unece.org/SP/contents/defining-goals.html>

ANEXOS

Guía de Observación No participante

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM-
 PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
 PADEPD- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
 EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Padres de Familia
 Parte Informativa

Nombre del Padre de Familia: _____

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo primaria

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observados	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual son claras y adecuadas para el estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son dinámicos y creativos?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presenta un diseño llamativo que despierta el interés del estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Se observa un manual con material de larga duración?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFFEM-
 PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
 PADEPVO- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
 EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Docentes

Parte Informativa

Nombre del docente: Agustina de Jesús Camposeco Montego

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Hushuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montego

Objetivo	Actividades/preguntas	Aspectos observados	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual son claras y adecuadas para el estudiante?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son dinámicos y creativos?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presenta un diseño temático que despierte el interés del estudiante?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		
	¿Se observa un manual con material de larga duración?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

Guía de observación no participantes para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM-
 PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES -
 PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS
 EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Estudiantes

Parte Informativa

Nombre del Estudiante: _____

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Morcotejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observados	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Usted entiende las instrucciones dadas en el manual sobre los juegos de mesa?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual son didácticos y creativos?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presenta un diseño atractivo y despertó su interés?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Se observa un manual con material de larga duración?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

Guía de Encuesta Guía de encuesta para Padres de Familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria

Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas
 CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA (encuesta)
 Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presenten, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le parece el tiempo que ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
5. ¿Cómo le parece los cambios que ha observado en su hijo desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar
6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que su hijo demuestra?
 Excelente Muy bueno Bueno Necesita mejorar

Fuente: Elaboración propia

Guía de encuesta para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPD- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Azatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A DOCENTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias

1. ¿Cómo le parece el tiempo que se ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

5. ¿Cómo le parece los cambios que ha observado en el estudiante desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que el estudiante demuestra?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia

Guía de encuesta para Estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPD- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES (encuesta)
Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le parece el tiempo que se ha utilizado para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

2. ¿Qué criterio amerita el dominio que usted tiene en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

3. ¿Le parece que los juegos de mesa están al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

4. ¿Cómo le parece los resultados que han dado los juegos de mesa hasta el momento?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

5. ¿Cómo le parece los cambios que ha tenido en su aprendizaje desde que ha estado utilizando juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

6. ¿Cómo le parece la capacidad para realizar sumas y restas que usted demuestra?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia.

Guía de Entrevista Guía de entrevista para Padres de Familia

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
 Bilingüe

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
 Departamento de Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas**

Nombres y apellidos: _____

Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más

Entrevista dirigida a padres de familia

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿ Qué opinión merece la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿ Que opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que es la comprensión y manejo de los mismos?

Guía de Entrevista para docentes

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media -EFPEM-
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
 Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
 departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y
 restas.
 Nombres y apellidos: _____
 Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Docentes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que es la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas ?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia.

Guía de Entrevista para estudiantes

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán, departamento de Huehuetenango.
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombres y apellidos: _____
 Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Estudiantes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operen sumas y restas?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que es el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que es la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que es la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia.

Guía de Observación no participante Guía de Observación no participante para padres de familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Padres de Familia

Parte Informativa

Nombre del Padre de Familia: _____

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mota

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposo Montiel

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observados	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización de los juegos de mesa durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual fueron claras y adecuadas para el estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presentó un diseño llamativo que despertó el interés del estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Se observó un manual con material de larga duración?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia.

Guía de observación no participante para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Docentes

Parte Informativa

Nombre del docente: Aquilina de Jesús Camposeco Montejo

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: Segundo

Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivo	Actividades-preguntas	Aspectos observados	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Las instrucciones del manual fueron claras y adecuadas para el estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿El manual presentó un diseño llamativo que despertó el interés del estudiante?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿Se observó un manual con material de larga duración?	Si... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		

Fuente: Elaboración propia

Guía de observación no participante para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA DOCENTES
 - PAPEP/D- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
 CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Guía de observación no participante a Estudiantes

Parte Informativa
 Nombre del Estudiante: _____
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo
 Proyecto Educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**
 Nombre del docente: Sandra Marisol Camposeco Montejo

Objetivos	Actividades/preguntas	Aspectos observadores	Descripción de lo observado	Conclusiones
Diseñar un manual para la utilización correcta de los juegos de mesa, durante el desarrollo de sumas y restas.	¿Usted entendió las instrucciones dadas en el manual sobre los juegos de mesa?	Si..... <input type="checkbox"/> No..... <input type="checkbox"/>		
	¿Los juegos de mesa que contiene el manual fueron dinámicos y creativos?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿ El manual presentó un diseño llamativo y despertó su interés?	Si..... <input type="checkbox"/> No... <input type="checkbox"/>		
	¿ Se observó un manual con material de larga duración?	Si..... <input type="checkbox"/> No.... <input type="checkbox"/>		

Fuente: elaboración propia

Guía de Encuesta Guía de Encuesta para padres de Familia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA (encuesta)
 Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La Información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

3. ¿Le pareció que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dio la implementación de juegos de mesa?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

5. ¿Cómo le parecieron los cambios que observó en su hijo durante la utilización de juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que su hijo demostró?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia

Guía de encuesta para docentes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACIÓN BILINGUE

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

QUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A DOCENTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
3. ¿Le parecieron que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dio la implementación de juegos de mesa?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
5. ¿Cómo le parecieron los cambios que observó en el estudiante durante el tiempo que utilizó juegos de mesa para realizar sumas y restas?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____
6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que el estudiante demostró?
 Excelente ____ Muy bueno ____ Bueno ____ Necesita mejorar ____

Fuente: Elaboración propia.

Guía de encuesta para estudiantes

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA –
 EFPEM- PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL PARA
 DOCENTES - PADEPID- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, San Miguel Acatán, Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Primaria
 Proyecto Educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES (encuesta)

Instrucciones: con base en la aplicación de juegos de mesa para realizar sumas y restas con estudiantes de segundo primaria, sírvase responder los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio. La información servirá para determinar el avance del cumplimiento de los objetivos planteados en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Gracias.

1. ¿Cómo le pareció el tiempo que se utilizó para la aplicación de los juegos de mesa en relación al proceso de sumas y restas?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

2. ¿Qué criterio ameritó el dominio que usted tuvo en el manejo de los juegos de mesa para realizar sumas y restas?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

3. ¿Le pareció que los juegos de mesa estuvieron al alcance de los docentes, alumnos y padres de familia?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

4. ¿Cómo le parecieron los resultados que dió la implementación de juegos de mesa?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

5. ¿Cómo le parecieron los cambios que tuvo en su aprendizaje durante utilizó los juegos de mesa para realizar sumas y restas?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

6. ¿Cómo le pareció la capacidad para realizar sumas y restas que usted demostró?

Excelente _____ Muy bueno _____ Bueno _____ Necesita mejorar _____

Fuente: Elaboración propia.

Guía de Entrevista Guía de entrevista para padres de familia

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
 Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán
 Departamento de Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: Segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas

Nombres y apellidos: _____
 Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más

Entrevista dirigida a padres de familia

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas?

2. ¿Qué opinión merece los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merece los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia

Guía de entrevista para docentes

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
 Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
 Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
 Bilingüe

Parte Informativa
 Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mota
 Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
 departamento de Huehuetenango
 Área de Aprendizaje: Matemáticas
 Grado: segundo Grado
 Sección: "A"
 Nivel: Primario
 Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombres y apellidos: _____ Sexo: _____
 Grado de escolaridad: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o más
	X			

Entrevista dirigida a Docentes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración Propia.

Guía de entrevista para estudiantes

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–
Programa Académico de Desarrollo de Profesional Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
Bilingüe.

Parte Informativa

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Caserío Nuevo Santo Tomás, municipio de San Miguel Acatán,
departamento de Huehuetenango.

Área de Aprendizaje: Matemáticas

Grado: segundo Grado

Sección: "A"

Nivel: Primario

Proyecto educativo: **Creación de juegos de mesa para realizar sumas y restas.**

Nombres y apellidos: _____

Grado de escolaridad: _____ Sexo: _____

Edad de la persona Entrevistada				
15-25 años	25-35 años	35-45 años	45-55 años	De 55 o mas
	X			

Entrevista dirigida a Estudiantes

Objetivo: Crear juegos de mesa adecuados para la resolución de sumas y restas.

1. ¿Qué opinión merece lo que fue la creación de los juegos de mesa para que los estudiantes operaran sumas y restas?

2. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue su diseño?

3. ¿Qué opinión merece lo que fue el material con que fueron elaborados los juegos de mesa?

4. ¿Qué opinión merece lo que fue la mecánica de ejecución de juegos de mesa?

5. ¿Qué opinión merecen los juegos de mesa en cuanto a lo que fue la comprensión y manejo de los mismos?

Fuente: Elaboración propia