



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media
Programa académico de desarrollo profesional Docente PADEP/D

Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa.

Sotera Chúm López

Carné. 201027056

Asesora

MSc. María Gloria Hernández Gómez de Palacios

Guatemala, noviembre de 2020



Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D

Implementación de Juegos Lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa

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.

Sotera Chúm López

Carné. 201027056

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

MSc. Murphy 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	Secretario Académico de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de Profesores
LIC. José Luis Jiménez Ramírez	Representante de Profesores Graduados
PEM. Maynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU. Luis Rolando Ordoñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

MSc. Alba Luz Reinoso Cano	Presidenta
MSc. Mario Guillermo Alvarado Fernández	Secretario
MSc. Marco Tulio Molina Salguero	Vocal



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala 20 de noviembre 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Sotera Chúm López carné: 201027056 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa

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

Atentamente,

MSc. María Gloria Hernández Gómez de Palacios
Asesora del Proyecto

c.c. Archivo



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:

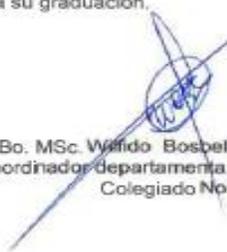
En mi calidad de Asesora del trabajo de graduación denominado: Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa correspondiente a la estudiante: Sotera Chúm López

carne: 201027056 CUI: 1823649761327

de la carrera: Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,


MSc. Gloria Hernández de Palacios
Colegiado Activo No. 8349
Asesora nombrada


Vo. Bo. MSc. Wilfredo Bospelli Félix López
Coordinador Departamental PADEP/D
Colegiado No. 9868

c.c. Archivo



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_1004

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: *Implementación De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Motricidad Fina Y Gruesa, En El Nivel Preprimario*

Realizado por el (la) estudiante: *Chúm López Sotera*

Con Registro académico No. *201027056* Con CUI: *1823649761327*

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

29_80_201027056_01_1004



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_1004

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: *Implementación De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Motricidad Fina Y Gruesa, En El Nivel Preprimario*

Realizado por el (la) estudiante: *Chúm López Sotera*

Con Registro académico No. 201027056 Con CUI: 1823649761327

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

29_80_201027056_01_1004

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios, porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar mi proyecto.

A mis padres quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo minuto en mi inteligencia y capacidad.

A mi esposo quien a lo largo de mi proceso académico me ha ayudado y motivado para seguir adelante, que Dios lo bendiga abundantemente.

Sotera Chúm López

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de mis dificultades y debilidades, recibí muchas bendiciones que me llenó mi vida continuar con los procesos del proyecto.

A toda mi familia por estar siempre presentes cuando necesitaba ayuda, por la motivación que me dieron en mis momentos de arrepentimiento y crisis con mis estudios

La asesora del proyecto, gracias por su paciencia, consejos, animación hacia mi persona, ella supo guiarme, orientarme para lograr mi sueño, estoy muy agradecida con ella que Dios la bendiga siempre.

A los padres de familia, por la colaboración y ayuda que dieron en el proyecto sus aportes en las actividades que se realizó dentro del proceso del proyecto y por abrir sus puertas de confianza y armonía.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala USAC, a la Escuela de Formación de profesores de Enseñanza Media EFPEM, al Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D por haberme tomado en cuenta, por darme la oportunidad de ingresar a esta casa de estudio y recibir esos conocimientos para mi formación profesional.

Sotera Chúm López

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Cantón la Laguna, aldea Climentoro del Municipio de Chiantla del departamento Huehuetenango, el cual inicio con el diagnostico institucional en donde se pudo determinar que uno de los problemas encontrados en el proceso educativo es la falta de la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los estudiantes del nivel preprimario en el área de Destrezas de Aprendizaje por lo que se dispuso realizar dicho proyecto con el fin de contribuir a mejor la calidad educativa en beneficio de toda la población escolar del establecimiento.

Los indicadores se basaron más que todo a resultados estadísticos de varios años atrás que fueron la base para el planteamiento del problema. Se hizo el análisis situacional donde se fue identificando el problema prioritario a resolver posteriormente se empezó a diseñar el proyecto dando a conocer los objetivos, el plan de actividades y cronograma de actividades debidamente diseñado para llevar a cabalidad todas las actividades que se realizó para ejecutar el proyecto.

Se utilizó la herramienta del DAFO realizando la vinculación estratégica, tomando en cuenta las líneas de acción para solucionar la problemática. Se elaboró el diseño del proyecto que incluyó el título, el concepto, la descripción del proyecto, justificación, el plan de monitoreo, el plan evaluación, y el presupuesto, consta de una fundamentación teórica. Se dio a conocer los resultados obtenidos en cada una de las fases de la ejecución del proyecto y por último se presenta el análisis y discusión de dichos resultados como también las conclusiones, el plan de sostenibilidad respectivo y la divulgación del proyecto.

ABSTRACT**SUMMARY**

The Educational Improvement Project will be resolved at the Cantón la Laguna School, Climentoro village of the Chiantla Municipality of the Huehuetenango department, which began with the institutional diagnosis where it was determined that one of the problems found in the educational process is the lack of the implementation of playful games to improve fine motor skills in pre-primary level students in the area of Learning Skills, so they set out to carry out this project in order to contribute to the best educational quality for the benefit of the entire school population of the establishment.

The indicators were based above all on statistical results from several years ago that were the basis for the problem statement. The situational analysis was carried out where the priority problem to be solved was identified, subsequently, the project began to be designed, making known the objectives, the plan of activities and the schedule of activities specifically designed to carry out fully all the activities that were carried out to execute the project. draft .

The swot tool was used, making the strategic link, taking into account the lines of action to solve the problem. The project design was prepared that included the title, the concept, the project, description, justification, the monitoring plan, the evaluation plan and the budget, it consists of a theoretical foundation. The results obtained in each of the phases of the project's execution were announced and finally the analysis and discussion of said results as respective sustainability plan the dissemination of the project are presented

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPÍTULO I. PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO. 3	3
1.1. Marco Organizacional.....	3
1.2. Análisis Situacional	33
1.3. Análisis estratégico	46
1.4. Diseño de proyecto.....	57
2. CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	74
2.1. Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa.....	74
2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo	76
2.3. Técnicas de administración aplicadas al análisis situacional del proyecto	77
2.4. Componentes del diseño del proyecto.....	81
3. CAPÍTULO III. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	86
3.1. Título.....	86
3.2. Descripción de PME	86
1.3. Concepto de PME.....	88
1.4 Objetivos.....	89
3.5. Justificación.....	89
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente	91
4. CAPÍTULO IV. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	117
4.1 Conclusiones.....	124
4.2. Plan de sostenibilidad	124
REFERENCIAS.....	128
ANEXOS	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla. No. 1. Cantidad de alumnos matriculados	7
Tabla N. 2 Cantidad de alumnos por grados.....	8
Tabla. No 3. Cantidad de docentes.....	8
Tabla. No. 4. Escolarización simple.....	11
Tabla. No 5. Sobreedad.....	12
Tabla. No. 6. Matricula de promoción.....	12
Tabla. No. 7. Conservación de matrícula.....	13
Tablas. No.8 Matriz de priorización.....	34
Tabla. No. 9. Listado de los actores	38
Tabla.No.10. Características de los actores directos indirectos.....	39
Tabla. No. 11. Influencia de los de los actores directos e indirectos.....	42
Tabla. No. 12. Criterios de los actores directos e indirectos.....	43
Tabla. No. 13. Características Típicas.....	44
Tabla. No. 14. Matriz Dafo.....	46
Tabla. No. 15. Mini Max.....	48
Tabla. No. 16. Plan de actividades.....	61
Tabla. No. 17 cronograma general de actividades.....	64
Tabla. No. 18 Plan de monitoreo.....	66
Tabla. No. 19. Plan de Evaluación.....	70
Tabla. No. 20 presupuesto.....	73
Tabla. No. 21 plan de sostenibilidad.....	125
Tabla. No. 22 Resumen de sostenibilidad.	126

INDICE DE FOTOGRAFIAS

Fotografía No. 1 Entrevista dirigida a padres de familia.....	68
Fotografía No. 2 Entrevista dirigida a estudiantes.....	69
Fotografía No. 3 Entrevista dirigida a docentes.....	71
Fotografía No. 4 Entrevista dirigida a padres de familia.....	72
Fotografía No. 5 Jugando y contando.....	92
Fotografía No. 6 Constancia del lanzamiento del proyecto.....	98
Fotografía No. 7 Solicitud dirigida al director del establecimiento.....	99
Fotografía No. 8 Solicitud dirigida a Empresa Teaching Tools SA.....	100
Fotografía. No.9 Lanzamiento del proyecto.....	101
Fotografía. No. 10 Solicitud a Woldivisión	103
Fotografía. No. 11 Solicitud librería Dany.....	104
Fotografía. No. 12 Trifoliar.....	105
Fotografía. No. 13 Construir mi aprendizaje con los materiales reciclables	106
Fotografía. No. 14 Materiales reciclables para psicomotricidad.....	106
Fotografía. No. 15 Materiales del contexto.....	107
Fotografía. No. 16 Actividades lúdicas.....	108
Fotografía. No. 17 Manipulación de materiales.....	109
Fotografía. No. 18 Entrevista a madres de familia.....	111
Fotografía. No. 19 Entrevista a docente.....	112
Fotografía. No. 20 Acta de cierre del proyecto.....	114
Fotografía. No. 21 Entrega Trifoliar a los actores directos e indirectos.....	115

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura. No. 1. Árbol de problema.....	36
Figura. No. 2. Diagrama.....	45
Figura. No. 3. Mapa de soluciones.....	56

INTRODUCCIÓN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se desarrolló en el mes de noviembre 2,019 a mayo de 2,020. Se realizó en la EODP anexa a EORM. Cantón la Laguna, aldea Climentoro del municipio de Chiantla departamento de Huehuetenango. La escuela es pequeña, tiene nivel pre-primario y primario. La escuela cuenta con el gobierno escolar bien organizados y la institución de Woldivisión ha realizado acercamientos para apoyar con algunos materiales para la gestión educativa.

Capítulo I. Corresponde al Marco organizacional de la institución. En los indicadores educativos, se basaron más que todo a resultados estadísticos de varios años atrás que fueron la base para el planteamiento del problema, se identifica la falta de juegos lúdicos para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, en el área de Destrezas de Aprendizaje del nivel preprimario. En el análisis situacional se identifica los problemas que están afectando el entorno educativo, se analizó a través del árbol de problema, se profundiza las debilidades, oportunidades y amenazas, a través de la matriz DAFO, Técnica Mini-Max, Líneas de acción, y posibles proyectos, se selecciona el título del proyecto. La Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de aprendizaje.

Utilizando los objetivos como guía para mejorar la calidad de aprendizaje, imprimir actividades lúdicas como estrategia significativa para ser utilizada en la motivación y la atención de los estudiantes, elaborar manualidades de juegos con los diferentes materiales tales como: materiales reciclables materiales concretos y materiales semiconcreto para facilitar el aprendizaje con el propósito lograr un aprendizaje significativo, mediante la aplicación de los juegos, tales como: concursos de juego de mesas, tableros de números, tableros de aprestamientos, y memorias.

Capítulo II. está la fundamentación teórica se refiere de las referencias de los autores que se consultaron para ampliar los conocimientos y experiencias vividas de ellos en las distintas actividades lúdicas, los materiales adecuados las estrategias y técnicas para lograr la calidad del aprendizaje infantil en el nivel preprimario. Capítulo III. Se refiere a la presentación de resultados con base de los objetivos planteados, se da a conocer los resultados que se obtuvieron en la ejecución del proyecto que consta del título, la descripción, el concepto, los objetivos, la justificación, la distancia entre el diseño del proyecto, el emergente y el plan de actividades con sus distintas fases.

Capítulo IV se da a conocer el análisis y discusión de resultados tomando en cuenta los objetivos, las actividades las conclusiones y el plan de sostenibilidad del proyecto mejoramiento educativo. Las acciones desarrolladas evidencian que aplicar estrategias para generar alianzas y compromisos entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otros potenciales, como lo fue en este caso la institución Woldivisión se puede impactar las actividades lúdicas, organizativa para lograr resultados deseables, como lo plantean Chandler (1980) y Steiner (1973).

Asimismo, se puso en evidencia que lo que plantea Steiner Steiner (1997), es posible realizarlo para conciliar las habilidades gerenciales y la confección de una estrategia que impacte transformando la estructura de su organización, pues para lograr la mejora en las habilidades y destrezas en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje no solo se involucró al maestro, sino a otros actores comunitarios en distintos niveles. Esto denota que, al aplicar la teoría de la decisión como un enfoque de las decisiones estratégicas, se pudo determinar las debilidades y amenazas de la educación, con la participación de los actores directos e indirectos.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco Organizacional

1.1.1. Diagnóstico Institucional

A. Nombre de la escuela

Escuela Oficial de Párvulos anexa a Escuela Oficial Rural Mixta

B. Dirección

Cantón la Laguna Climentoro aldea Chochal, del municipio de Chiantla departamento de Huehuetenango

C. Naturaleza de la institución

El establecimiento pertenece al sector oficial del área Rural, el plan es diario, su modalidad es Monolingüe, tipo mixto. Categoría anexa, la jornada es matutina, el periodo de ciclo es de un año.

D. Gobierno Escolar

Los estudiantes están organizados en un gobierno escolar, su función es coordinar varias actividades que se llevan a cabo como: actividades culturales, comisión de disciplina, comisiones deportivas, dentro del aula y extra aula.

E. Misión y Visión

a. Misión

Somos una Institución que formamos integralmente a los estudiantes con mentalidad creadora, solidaria, productiva y competentes, para enfrentar los obstáculos de la vida diaria y tener una relación de amor, paz, justicia y democracia dentro su familia, comunidad y sociedad, los padres de familia son

los primeros educadores donde se enseña los valores a los niños formándolos hombres y mujeres íntegros, libres y solidarios, comprometidos con la sociedad bajo una sólida formación académica y en consonancia con las enseñanzas doctrinales

b. visión

Ser una institución facilitadora de los aprendizajes constructivos, por medio de las diferentes actividades descubre las inteligencias múltiples del estudiante a través de la nueva tecnología moderna, como un proceso activo, dinámico y con sentido de liderazgo, que favorece la formación integral del niño contando con su diversidad, fomentando el espíritu de superación, cooperación, respeto, solidaridad, creatividad y sentido de la trascendencia, que brinda una educación de calidad con igualdad de oportunidades y equidad de género, contribuyendo así a la superación individual, social y comunitaria de los niños y niñas, con principios, valores y convicciones

F. Estrategias de abordaje

El ministerio de Educación no ha cubierto algunas necesidades metodológicas y pedagógicas en el centro educativo, así como libros de aprendizaje en las cinco áreas, escasos materiales para juegos lúdicos, según investigación realizada en la Escuela Oficial de párvulos anexa a EORM. Cantón la Laguna Climentoro, aldea Chochal del municipio de Chiantla. Hace falta suficientes recursos didácticos para brindar un aprendizaje constructivista. La docente utiliza su recurso personal para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, utiliza estrategias y técnicas con los materiales manipulables, en la elaboración del rincón de aprendizaje en las cinco áreas, con la colaboración de los padres de familia y estudiantes.

G. Modelos educativos

Son enfoques pedagógicos que orientan a los especialistas o sea la docente es la que elabora, analiza los programas y proyectos para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje, analiza los recursos didácticos, las metodologías,

pedagogía para tener los resultados exitosos dentro del aula con los estudiantes se tomará en cuenta la tecnología educativa. Se utilizará el modelo del constructivismo, el estudiante construye su propio aprendizaje a través de los diferentes recursos didácticos apoyaran con la tecnología para mejorar su conocimiento sobre la enseñanza aprendizaje, también desarrollará su potencial de capacidad por medio de diversas herramientas, que permiten desarrollar diferentes maneras de solucionar problemas que se puedan suscitar en el contexto.

H. Programas que actualmente están desarrollando

El programa valija didáctica cubre algunos materiales que ayuda la docente con los recursos didácticos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, estos materiales se utilizan para la elaboración de carteles, hojas de trabajos, rotulación de los útiles escolares de los estudiantes, elaboración de rincones de las cinco áreas. El programa de Gratuidad, es un programa que cubre algunos gastos necesarios del establecimiento, utensilio de limpieza, utensilio de cocina.

El programa de la alimentación escolar es un programa que contribuye con la desnutrición de los estudiantes con los objetivos garantizar la retención del aprendizaje, el crecimiento físico y mental y lograr la calidad del aprendizaje. El programa de útiles escolar cubre los gastos de la compra de los útiles de los estudiantes con el objetivo que el padre de familia no compra los materiales de sus hijos.

I. Proyectos desarrollados, en desarrollo y por desarrollar

Los proyectos desarrollados: Construcción de cocina, construcción de un aula para el nivel preprimario. Los proyectos por desarrollar están en proceso de gestión tales como la circulación de la escuela, los baños lavables para los dos niveles preprimario y primario y los tinacos para almacenar agua de lluvia que se utilizará para la cocina los baños y limpieza de las aulas.

1.1.2. Indicadores educativos

A. De contexto

a. Población por rango de edades

El rango estadístico de las etapas son las siguientes: 4, 5 y 6 años la docente cada año da a conocer las edades de las etapas a los padres familia sobre el reglamento del nivel preprimario, la docente solicita la certificación de RENAP de los niños para verificar las edades de cuatro cinco y seis años con seis meses cumplidos.

b. Índice de Desarrollo Humano

Los pobladores de la comunidad educativa en la mayoría se dedican en la agricultura, artesanos, comerciantes, cuyos ingresos económicos es limitante no cubre las necesidades básicas de la familia, debido a esto algunos migran a los Estados Unidos en búsqueda de una mejor vida. Los que trabajan en el campo como empleados gana 30 a 40 quetzales al día no todos los días se consigue trabajo depende la temporada de la cosecha, algunas mujeres son empleadas domésticas con un sueldo de 300 quetzales al mes no cubren los gastos familiares.

La comunidad no recibe ayuda de instituciones que les orientan sobre sus cultivos y los recursos naturales. No existe centro de salud pública en el cantón, las personas enfermas van al centro salud de Climentoro del municipio de Aguacatán, muchas veces no son atendidos adecuadamente por falta de medicinas y personal, no se da medicamentos ellos tienen que comprar sus medicinas. Muchas veces no tienen la oportunidad de ver un médico por falta recursos económicos. Las enfermedades más comunes son las siguientes: gripe, neumonía, trombosis, cáncer, artritis, derrame y enfermedad estomacal son enfermedades que no se puede curar con remedios caseros, es necesario la receta médica.

Los factores que afectan la comunidad es la pobreza, el desempleo y la migración, algunas familias no tienen suficientes recursos económicos para

alimentar a sus hijos, darles estudios para tener una profesión un título para tener un empleo seguro y digno. El desempleo afecta la vida de los jóvenes, la mayoría migran a los Estados Unidos en búsqueda de un sueño americano, tener un pedazo de terreno, una casa donde vivir feliz con su familia, lastimosamente algunos se retiran de la escuela viajan al norte del país en búsqueda de una vida digna y un empleo seguro, dejando sus estudios, sus padres con muchas tristezas y con deudas.

La migración ha causado disminución de la población, los hombres abandonaron sus hijos con sus esposas porque se ven obligados viajar a los Estados Unidos las mujeres son las encargadas de velar por sus hijos, dar alimentación, educación a los hijos, otras trabajan en el campo con sus esposos para ganar el pan de cada día, con un sueldo de 30 a 40 quetzales, no alcanza para los gastos familiares, es un problema que afecta psicológicamente y física a las personas entre ellos están los niños/as abandonados y las mujeres, inconscientemente sus emociones y autoestima está desequilibrada.

B. De recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados

El siguiente cuadro indica la cantidad de estudiantes matriculados desde el año 2015 a 2019, la cantidad de las etapas del 2016 Y 2019 hubo una baja considerable de la matrícula los alumnos inscritos en cada etapa según lo que muestra el cuadro. Etapa 4 es cero, etapa 5 cinco estudiantes y la etapa 6 diez estudiantes de la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM. Cantón la Laguna según archivos del establecimiento.

Tabla No.1
Cantidad de alumnos matriculados

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
	H	M	Total	H	M	total	H	M	Total	H	M	Total	H	M	Total
Etapas	10	10	20	5	10	15	7	8	15	7	10	16	6	9	12
Etapas 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
Etpa5	8	2	10	0	5	5	2	4	6	2	4	6	0	2	2
Etapas6.	6	4	10	3	7	7	3	6	9	8	1	9	5	6	11

Elaboración propia

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

No es necesario distribuir estudiantes por etapas actualmente estudiantes inscritos son 12. Etapa4 cero, etapa5. cinco y etapa6 siete, total doce estudiantes, así como lo demuestra el cuadro.

Tabla No.2
Cantidad de alumnos por grado.

Grado	2019		
Etapas	H	M	
Etapa 4	0	0	0
Etapa 5	2	3	5
Etapa 6	3	7	7
Total			12

Fuente elaboración propia

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

Hay una docente y 12 estudiantes para el nivel preprimario, en este caso no es necesario distribuir docentes, se dará a conocer en el siguiente cuadro.

Tabla. No. 3
Cantidad de docente.

Nombre del docente	Grados etapas	2019		
		H	M	Total
Sotera Chúm López	Etapa 5	0	2	2
Sotera Chúm López	Etapa 6	5	6	11

Fuete. Elaboración propia

d. Relación alumno/docente

Según comentarios de las madres de familia la docente es una persona de amor de confianza, siempre está atenta cuando los estudiantes comparten sus alegrías y tristezas, les orientan para ser personas solidarias, respetuosos educados y exitosos, es una persona alegre, activa motivadora, promueve la práctica de los valores dentro del aula a través de canciones infantiles, cuentos y

danzas culturales propia de la comunidad, los estudiantes comparten sus experiencias vividas con sus padres y amiguitas para crear un ambiente de confianza, libertad y amistad con sus compañeritos, además aprenden ser solidarios y respetuosos con los demás estudiantes dentro y fuera del establecimiento.

Tiene una relación de hermandad y maternidad, no discrimina a nadie, promueve la práctica de los valores por medio de las actividades lúdicas dentro del aula, tiene paciencia para enseñar trata los estudiantes con mucho cariño y afecto. Actualmente existe una docente para 15 estudiantes en el nivel preprimario con dos etapas 5 y 6 años, planifica actividades creativas involucrando a todos en los juegos sin importar a que etapa pertenece el estudiante con el objetivo que aprenden comunicar conversar y tener amistades sanas con los demás.

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos

El libro de asistencia es una herramienta de apoyo para la docente donde llevará el registro de la participación de cada estudiante dentro del aula, y para obtener la calificación de zona de cada uno de ellos, y el bajo rendimiento, la docente orientará al niño y al padre de familia para mejorar la participación, la responsabilidad y la obligación sobre el cumplimiento de los días de clases para lograr una calidad de aprendizaje, también mejorar el alto rendimiento de aprendizaje de los alumnos según el Ministerio de Educación y gobierno.

b. Porcentaje de cumplimiento de los días de clase

Es importante cumplir los 180 días de clases porque se logrará el cien por ciento de los contenidos, las actividades y los objetivos diseñado por la docente. Los estudiantes lograrán un mayor aprendizaje con el cumplimiento de los días de clases tendrá más días para realizar todas las actividades prácticas en las áreas de expresión artística y educación física. Años anteriores se terminaba las clases el 16 de septiembre no se terminaba los contenidos era un aprendizaje

tradicional memorístico, no se practicaba las actividades lúdicas debido a estos no se cumplían los contenidos teóricamente y técnicamente.

c. Idioma utilizado como medio de enseñanza

Las clases que se imparten en el aula son dos idiomas: el idioma español y el idioma Kiché. La docente domina los dos idiomas dentro del aula, esto facilita el aprendizaje de los estudiantes, años anteriores la docente que atendía el nivel preprimario solo dominaba el idioma español los estudiantes no comprendían el cien por ciento el aprendizaje, la mayoría de los alumnos no participaban en los comentarios y conversaciones con la docente, igualmente la docente no entendía el idioma de los niños, ambos les afectaba el idioma. Actualmente la docente imparta las clases en los dos idiomas, tiene una gran ventaja para los estudiantes, tienen la oportunidad de participar en las conversaciones y diálogos.

d. Disponibilidad de textos y materiales

Los libros existentes son los siguientes: 10 libros de cuentos, 10 libros de fabulas, 15 libros de historias y una caja de juegos para las actividades lúdicas en total 35 libros, son recursos didácticos que sirven de apoyo para mejorar las actividades y contenidos de la docente al momento de planificar sus actividades contenidos y objetivos. También ayuda el desarrollo del vocabulario de los educandos y las habilidades de interpretación, sacar conclusiones y recomendaciones sobre un texto por medio de gráfica.

e. Organización de los padres de familia

El establecimiento cuenta con una organización de padres de familia, quienes colaboran con las firmas de los documentos de la alimentación escolar que proporciona el Ministerio de Educación, colaboran con algunas gestiones de proyectos que necesita el edificio escolar y con los programas de ayuda.

La comunidad cuenta con los COCODES, alcaldes auxiliares, son líderes que colaboran con los proyectos de desarrollo sostenible y el desarrollo integral de la

niñez, actualmente están gestionado proyectos en beneficio de la niñez. El proyecto de la circulación de la escuela, el proyecto de los tinacos para almacenar agua de lluvia, ellos investigan las necesidades y problemas que surgen en la comunidad educativa y en la comunidad general, además resuelven problemas, así como la intervención violencia familiar, violaciones de mujeres.

D. De resultados de escolarización

a. Escolarización oportuna

Las edades son adecuadas para cada etapa, el Ministerio de Educación envía nóminas cada año para verificar las edades para las inscripciones de los niños/as en las tres etapas, en base de la nómina se procede la inscripción de los educandos. Los padres de familia tienen conocimientos sobre los reglamentos de las etapas.

b. Escolarización por edades simples

Según el censo escolar en el 2015 había más niños/as con edad escolar para el nivel preprimario, comparando con el 2019 muestra cantidades menores que el 2015 por varias razones tales como: la planificación familiar, la migración y la pobreza.

Tabla. No.4
Escolarización simple

Grado	2015			2016			2017			218			2019		
Etapas	H	M	Total	H	M	Total	H	M	TOTAL	H	M	Total	H	M	Total
Etapa 4	2	2	4	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Etpa5	3	2	5	1	1	2	0	1	1	0	0	0	1	0	1
Etapa6.	2	4	6	0	1	1	0	0	0	1	1	2	1	1	2

c. Sobreedad

En el nivel preprimario no se da la sobreedad porque existen reglamentos del nivel de las etapas: 4,5 y 6 años comprobada por el Ministerio de Educación. En el 2015 existe un alumno de sobreedad de la etapa 6 tal como lo demuestra el cuadro.

Tabla. No. 5
Sobreedad

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
Etapas	H	M	Total												
			1			0			0			0			0
Etapa 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Etpa5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0
Etapa6.	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

d. Tasa de promoción anual

Todos los alumnos y alumnas del nivel preprimario todas las etapas son promovidas dependiendo las cantidades de estudiantes cada año tal como lo demuestra el cuadro. según reglamento del Ministerio de Educación.

Tabla. No. 6
Matrícula de promoción

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
Etapas	H	M	Total	H	M	total	H	M	Total	H	M	Total	H	M	Total
	10	10	20	5	10	15	7	8	15	7	10	16	6	9	12
Etapa 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
Etpa5	8	2	10	0	5	5	2	4	6	2	4	6	0	2	2
Etapa6.	6	4	10	3	7	7	3	6	9	8	1	9	5	6	11

Fuente. Elaboración propia

e. Fracaso escolar

El fracaso escolar es un problema muy grave porque muchos estudiantes fracasan por varias razones, ya sea por la desnutrición, la pobreza, la migración, el abandono familiar. Estos fenómenos o factores afectan el aprendizaje de los estudiantes, no solo el aprendizaje sino sus emociones, sus autoestimas. Muchas veces los padres de familia culpan a la docente porque sus hijos no cuentan con un rendimiento alto, la realidad es otra, el abandono, el desinterés del padre de familia el niño refleja en el aula, no tienen ganas de estudiar, desanimada y desmotivado. En el nivel preprimario los alumnos no fracasan por calificaciones sino por las causas de los fenómenos y factores sociales que afecta el rendimiento escolar de algunos estudiantes.

f. Conservación de la matrícula

La matrícula escolar año con año se está descendiendo según el cuadro en el 2017 a 2019 hubo una baja considerable de la matrícula las cantidades son menores que el 2015 a causa de la migración y planificación familiar.

Tabla. No 7.
Conservación de Matrícula

Grado	2015			2016			2017			2018			2019		
Etapas	H	M	Total	H	M	total	H	M	Total	H	M	Total	H	M	Total
	10	10	20	5	10	15	7	8	15	7	10	16	6	9	12
Etapa 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
Etpa5	8	2	10	0	5	5	2	4	6	2	4	6	0	2	2
Etapa6.	6	4	10	3	7	7	3	6	9	8	1	9	5	6	11

Elaboración Propia

g. Finalización de nivel

En el nivel preprimario todos los estudiantes finalizan, se le otorga una constancia a cada estudiante de la etapa 4 y 5 años; la etapa 6 se le otorga una constancia y un diploma, según el Ministerio de Educación.

h. Repitencia

En el nivel preprimario no se da la repitencia porque es una preparación constante. Los estudiantes aprendan desarrollar sus habilidades, sus capacidades, sus pensamientos y vocabularios, a través de las actividades lúdicas, los trabajos individuales y grupales, ellos interactúan sus conocimientos experiencias en las conversaciones, comentarios con sus compañeros de clases y docentes, automáticamente solucionaran sus problemas personales y aprendizaje, al final del año se les otorgaran una constancia acreditado por el Ministerio de Educación.

i. Deserción

Se trata de aquella situación en la que los estudiantes después de un proceso acumulativo de preparación, se deciden retirar por varios factores, el socio económico generados por bajos ingresos familiares, la falta de empleo un salario

digno para mantener los gastos necesarios de la familia, estos factores afecta el desarrollo humano, las emociones, autoestima y afecto de los padres de familia con sus hijos, el reflejo de las actitudes de los padres de familia manifiesta en las actitudes de los hijos, son desmotivadas, desinteresados en el aprendizaje. También los factores pedagógicos tienen que ver con la deserción, la docente deberá utilizar estrategias y metodología para motivar a los estudiantes. Actualmente los niños abandonan sus estudios porque tienen que viajar con sus padres a los Estados Unidos en búsqueda de una mejor vida, un empleo digno que cubre los gastos familiares.

j. Resultado de aprendizaje

Algunos estudiantes no lograron la estimulación de su proceso aprendizaje a nivel psicomotriz e intelectual, es importante implementar los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje en todas las áreas para lograr un resultado favorable y exitoso, a través de los diferentes materiales del contexto, para aprender desarrollar el pensamiento lógico, el vocabulario y el cognitivo.

1.1.3. Antecedentes

A. Históricos

La Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón la Laguna, aldea Climentoro del Municipio de Chiantla, departamento de Huehuetenango fue gestionada en el año 2,000 y fue fundada en el año 2004, en el 2005 llegaron los primeros docentes para atender los estudiantes del nivel primario, la escuela contaba con tres aulas, sin cocina para la alimentación de los estudiantes, en el año 2007 se gestionó la cocina y las letrinas sanitarias.

En el año 2010, llegó la docente del nivel Preprimario, sin aula, los estudiantes recibieron sus clases en una galera de leñas no había mesas, sillas, los padres de familia arreglaron la bodega y cada familia envió mesa y silla, tablas y bloc para que los estudiantes trabajaran en ellos. En el 2012 fue construida el aula de

párvulos con los aportes de los padres de familia. En el 2013 llegaron las sillas triangulares donados por la escuela de párvulos Buenos aires Chiantla

B. De contexto

La Escuela está ubicada en el Cantón la Laguna, aldea Climentoro, a 60 Kilometro del municipio de Chiantla y 50 kilómetro del departamento de Huehuetenango, su modalidad es monolingüe, cuenta con una docente del nivel preprimario con 15 estudiantes, tres docentes del nivel primario, 40 padres de familia y la OPF. La escuela está construida de bloc con techo de láminas tipo cuadrado, el idioma mayoritario de la comunidad es el idioma Kiché y resto es el idioma español, la modalidad de los docentes del nivel primario es el idioma español, y la docente del nivel preprimario su modalidad es el idioma Kiché. El clima es frio, en la comunidad se cultiva la papa, haba, maíz y avena, la mayoría de las familias siembran y vende sus productos para sufragar sus gastos familiares, algunos tienen animales domésticos los venden para el bienestar de la familia.

Los factores que afecta la comunidad es la pobreza, algunos trabajan de empleados ganan 30 a 40 quetzales al día no cubre los gastos de la familia, debido a esto migran a los Estados Unidos en búsqueda de una mejor vida, otro factor es el desempleo los jóvenes que se gradúan del nivel medio no tiene empleo se deciden migrar a los Estados Unidos para pagar las deudas o préstamo de sus estudios. Otro factor es la desintegración familiar el hombre deja su esposa con los hijos con el tiempo se olvidad de su familia o la mujer se separa de su esposo abandona sus hijos se migra a Estados Unidos en búsqueda de una mejor vida para sus hijos.

C. De recursos

La Escuela está formada por tres aulas, una cocina, una bodeguita pequeña, tres letrinas para el nivel primario y dos letrinas para el nivel preprimario, cuatro tinacos grandes de 1,000 litros para almacenar agua en tiempo de lluvia, para

colaborar con el nacimiento del agua potable de la comunidad. Los recursos que hacen falta es un campo para jugar, un salón para las actividades festivas, un pedazo de terreno para una cancha deportiva.

Los recursos didácticos son las siguientes una cajita de juguetes para juegos lúdicos, 10 libros de cuentos, 10 libros de fábulas 15 libros de historietas. Son recursos que apoyan al docente en el proceso de la enseñanza aprendizaje facilita el aprendizaje constructivo, se utilizarán para las cinco áreas como herramientas para lograr el aprendizaje significativo y la calidad de aprendizaje en los estudiantes.

Los programas de apoyo, está la alimentación escolar donado por el gobierno que ha ayudado y seguirá ayudando en el futuro para combatir la desnutrición en los estudiantes pobres y todos los que asistan en el centro Educativo, la valija didáctica aporta algunos materiales didácticos para completar los materiales de la docente, la gratuidad cubre algunos gastos necesarios del establecimiento así como utensilios de limpieza, libros y archivos, utensilios para la cocina, los útiles escolares apoyan la economía de los padres de familia.

D. De proceso

Hay una docente del nivel preprimario con 15 estudiantes, el docente imparte cinco áreas de aprendizaje, con diferentes contenidos, actividades y objetivos, realiza su planificación de actividades a cada uno de las etapas, también cuenta con una asistencia para llevar el control de la participación de los estudiantes, es una herramienta de apoyo para motivar a los estudiantes y padres de familia sobre la importancia de la participación diaria, cada día se darán diferentes contenidos y actividades prácticas de las cinco áreas.

Años anteriores no se daban las clases en el idioma materno porque la docente no dominaba dos idiomas, actualmente hay una docente que domina dos idiomas para impartir la enseñanza aprendiza es una ventaja para los

estudiantes, porque hay más comunicación, confianza, opiniones, y comentarios sobre las actividades que se realiza dentro del aula, facilita más la interacción de conocimientos y experiencias entre los estudiantes y docente.

E. De resultados de escolarización

Anteriormente la totalidad de las aulas eran tres para 110 estudiantes del nivel primario sin el nivel preprimario. Actualmente cuenta con cinco aulas con 15 estudiantes del nivel preprimario y 80 estudiantes del nivel primario las aulas están ocupadas por los estudiantes, según la ficha escolar empezando del año 2015 a 2019 la matrícula escolar no guarda equilibrio a causa de los factores sociales.

F. Resultado de aprendizaje

Algunos de los estudiantes les dificulta el entendimiento del proceso del proceso de las operaciones del área de Destrezas de aprendizaje, y en el área de comunicación y Lenguaje son dos áreas importantes en la vida de los estudiantes, para facilitar es necesario implementar actividades lúdicas, técnicas y estrategias para lograr un aprendizaje de calidad y prevenir la repitencia en el futuro.

1.1.4. Marco Epistemológico

A. Circunstancias históricas

Históricamente la Escuela Oficial de Párvulos, anexa a EORM. Cantón la Laguna Climentoro aldea Chochal, del municipio de Chiantla, departamento de Huehuetenango, era una escuela unitaria, con 80 estudiantes y treinta padres de familia, con el tiempo creció la población, se construyó otra aula para el nivel preprimario desde luego solicitaron docente para atender 30 alumnos para el nivel preprimario, los padres de familia inscribieron sus hijos de 4, 5 y 6 años según el rango de edad pronunciado por el Ministerio de Educación, para no perjudicar la capacidad e inteligencia de los niños.

La matrícula escolar, según la ficha escolar proporcionado por el sistema del Ministerio de Educación, afirma que en los últimos cinco años ha disminuido, a partir del año; 2015, al 2019; por varias causas y factores, así como la migración, la desintegración familiar, el abandono de los niños y niñas, la planificación familiar.

No utilizaba el método de planificación familiar respetaban la voluntad de Dios, eran de 7 a 12 integrantes del hogar, no había tanta pobreza, tampoco había migración a otros países, esto permitía que la matrícula escolar aumentara año con año. Actualmente se pueden observar las familias de 2 a 4 integrantes, esto permite que el poco recurso económico que pueden obtener de las actividades agrícolas, por lo menos pueda cubrir parte de las necesidades que una persona requiere para vivir dignamente.

La migración es otro factor que ha influenciado en la baja de la matrícula escolar en los últimos años, debido a la pobreza y falta de empleo de las personas no cuentan con un salario fijo por lo que deciden viajar a otros países en busca de una superación personal y familiar. Actualmente la cantidad de estudiantes del nivel preprimario, según la matrícula escolar del 2019, fueron escritos 15 estudiantes para una docente, se aproxima para el 2020 será menos la cantidad de estudiantes.

Los indicadores de procesos son instrumentos que permiten medir y reconocer los resultados de la estadística educativa, y las desviaciones de las acciones, con una meta, esperada o establecida, así como plantear previsiones sobre la evolución futura de los fenómenos educativos, se pretende, ampliar, profundizar y renovar los conocimientos adquiridos previamente por las personas que trabajan -directa o indirectamente con la educación del nivel Preprimario.

Según los indicadores no existía desigualdad de edades para estudiar, se recibían estudiantes de 6 a 8 años edad en castellanización, actualmente existe

reglamentos en el nivel preprimario existe tres etapas: 4, 5 y 6 años con seis meses, según el ministerio de educación ya son aptos para la enseñanza aprendizaje, los niños/as tiene la capacidad para la comprensión y entendimiento sobre el proceso de las diferentes actividades que se realiza dentro del aula con una metodología actualizada para obtener un resultado de calidad en las áreas de aprendizaje.

B. Circunstancias psicológicas

La migración, la desintegración familiar y el abandono familiar afecta el rendimiento académico del niño, además muestra actitudes de rebeldía, agresividad, amargura, automáticamente perjudica su convivencia armónica con sus compañeros de clases, debido a estos se pierda la práctica de los valores, a consecuencias de los factores sociales que está dando en la comunidad, los niños abandonados por sus padres no tienen la capacidad de retener el aprendizaje porque no recibe apoyo, motivación de parte de las personas que los cuidan.

El gobierno proporciona refacción escolar para motivar al niño y al padre de familia, para que estudian y salir adelante con la pobreza, pero la realidad es otra, la alimentación escolar no soluciona el problema emocional del niño, porque vive solo con sus familiares, no tiene el ánimo de estudiar la docente promueve actividades creativas para motivar a los niños/as. La asistencia escolar es una responsabilidad y obligación del padre de familia enviar al niño/a para la escuela para no perder las actividades y contenidos de las cinco áreas de aprendizaje, algunos estudiantes solo tienen 2 días de asistencia, es un problema muy grande porque el niño no sabe el proceso de los diferentes contenidos y actividades que se dio anteriormente, debido a esto tiene bajo rendimiento académica.

Los libros y materiales didácticos son recursos didácticos, que sirve para analizar, reflexionar las experiencias de los autores y el mensaje que quieren expresar sobre los contenidos y actividades para mejorar la enseñanza aprendizaje, con los estudiantes en cada uno de las áreas, como resolver

problema de aprendizaje, utilizando los formatos de aprestamientos, pintar y dibujar para que los estudiantes, sigue las instrucciones y aprende a desarrollar sus habilidades y destrezas, al mismo tiempo aprender a leer y escribir, sumar y restar objetos.

C. Circunstancias sociológicas

En la comunidad hace falta un empleo digno para algunas familias, no cuentan con un salario sostenible que cubre los gastos familiares y las necesidades de medicinas, alimentación, y dar estudio a sus hijos, es un problema muy grande para algunas familias porque se obligan abandonar a sus esposas, esposos e hijos en búsqueda de una mejor vida, es un problema social que afecta la educación de la niñez.

Los padres de familia no aprovechan adecuadamente los recursos naturales por falta de conocimiento, orientación de intuiciones para combatir la extrema pobreza en que vive toda la población de la parte alta de los Cuchumatanes, según datos obtenidos, el 80% viven en condiciones precarias por lo que el índice de desarrollo humano no hay un 70% de inscripción de niños y niñas en el nivel Preprimario.

El cumplimiento de los días de clases es muy importante porque los estudiantes llevan un proceso continuo sobre la enseñanza aprendizaje, no perder su ritmo de estudio hasta llegar a los 180 días de clases, realizando todas las actividades dentro y fuera del aula, al final el niño se siente satisfecho porque logró su triunfo su calificación con su propio esfuerzo esmero. Según el Ministerio de Educación a nivel nacional mejoró un 18 por ciento, en el 2019, probablemente en el 2020 se cumplirá el 20%, además, hará énfasis en que los docentes utilicen las celebraciones y actividades extracurriculares como herramientas formativas y lúdicas para el desarrollo enseñanza Aprendizaje.

La participación de los padres de familia es una medida efectiva para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, colaborando con las actividades de

colección de recursos materiales de reciclajes como recursos didácticos para mejorar el procedimiento de Destreza Aprendizaje en los niños, y desarrollar las habilidades y destrezas resolver problemas y dificultades sobre el área Destreza Aprendizaje.

La ministra de Educación y el Gobierno, organizaron la OPF para que colaboran con la gestión y preparación de la alimentación escolar para los estudiantes del establecimiento, son elegidos por los padres de familia, este grupo de personas, son los que firman la liquidación de la alimentación, los archivos y libros que conforme la alimentación, por lo tanto son los encargados de planificar reuniones sobre las actividades festivas del año y otras actividades que los docentes planifican con los estudiantes del centro educativo.

Actualmente las edades de los estudiantes para el nivel preprimario son las siguientes: 4,5 y 6 años, años atrás se aceptaba niños mayor de 6 años edad porque solo se trabajaba con una etapa según el ministerio de Educación, con el tiempo se modificó el reglamento del nivel preprimario monolingüe y bilingüe, analizando las necesidades y las debilidades de la educación infantil, es un problema muy grave porque se niega la oportunidad del estudiante estudiar en párvulos para fortalecer sus conocimientos, habilidades y capacidades de comprender, entender los diferentes contenidos y actividades en las cinco áreas, para obtener una aprendizaje de calidad y un aprendizaje significativo.

D. Circunstancias culturales

La Comunidad cuenta con su propia cultura, idioma, costumbre, tradiciones, los abuelos han dejado la herencia de la práctica de los valores, respetar los mayores y menores, vivir en unidad, en justicia y democracia, tener una relación de hermandad y fraternidad no discriminar a nadie de la comunidad. A partir de la enseñanza del abuelo la docente toma el ejemplo cómo tiene que relacionar con los estudiantes, fortalecer la práctica de los valores entre ellos educar con amor, con confianza, con afecto para que los estudiantes se sienten motivados.

La lengua materna es el número donde el niño aprendió a comunicar, expresar, manifestar sus necesidades y sus derechos, es muy difícil aprender otro idioma, cuando llega el día que el niño se inscribe en el centro educativo va ser una barrera muy grande para él porque no va comprender entender toda la información y las actividades que la docente va impartir dentro del aula, automáticamente el niño pierde la emoción de estudiar puede ser que se retire del establecimiento, para mantener la emoción y el interés la docente buscará estrategias y técnicas para motivar, animar a los estudiantes, mostrarle confianza, atención y utilizar gráficas, libros de imágenes para la enseñanza aprendizaje.

Los padres de familia desconocen la importancia de los textos y materiales, porque no han recibido capacitación o talleres de parte del Ministerio de Educación, la mayoría de los padres de familia no saben leer y escribir, es necesario tener una charla con ellos para dar a conocer la importancia de los materiales como herramientas fundamental para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, involucrarlos en la participación y responsabilidad de los estudios de sus hijos, hacerles conciencia sobre su responsabilidad y obligación en la educación de sus hijos, motivándolos, orientándolos para lograr un aprendizaje constructivo.

La deserción escolar se da por varias razones ya sea por desintegración familiar, migración o desinterés del padre de familia y del alumno, algunos retiran sus hijos del establecimiento porque tiene que viajar a otro país o por irresponsabilidad, algunos padres de familia no motivan a sus hijos, no manda a sus hijos en la escuela, los niños llegan dos veces a la semana, porque los mandan a pastorear ovejas. El resultado de la enseñanza aprendizaje se califica un 99% por ciento porque existen algunos problemas de responsabilidad de los padres de familia, no colaboran con sus hijos para lograr un aprendizaje de calidad.

1.1.5. Marco del Contexto Educacional

A. El entorno sociocultural

Los factores sociales que están afectando el desarrollo económico y el desarrollo humano son las siguientes: la pobreza, el desempleo, la migración, la desintegración familiar, el abandono de las mujeres con sus hijos ha provocado problemas en las familias, algunos trabajan en el campo con un salario de 30 a 40 quetzales al día en horario de 8.00am, a 4.00 pm no cubre los gastos del hogar, algunos niños son obligados a trabajar para apoyar la economía de la familia por lo tanto afecta el estudio y el aprendizaje de los estudiantes, solo asisten dos días de clases por ayudar a sus padres se quedan en casa cuidando sus hermanitos mientras sus padres trabajan en el campo, por lo mismo no logran sacar sexto grado.

La falta de recursos económicos, afecta el desarrollo sostenible de algunas familias pobres y por otro lado conlleva una disminución de la población porque se ven obligados a migrar a otro país para mejorar la calidad de vida. El índice de desarrollo humano de la comunidad, es sumamente bajo algunas familias viven en extrema pobreza todos los habitantes se dedican únicamente a la agricultura y crianza de animales domésticos, el clima es muy frío por lo mismo los cultivos no son garantizados el cien por ciento.

Algunos padres de familia no les interés el estudio de sus hijos porque no tienen conocimientos sobre la importancia del estudio, la mayoría son analfabetos, no tuvieron oportunidad de estudiar, debido a esto no inscriben sus hijos en la escuela, mejor trabajar que estudiar, algunos migran para Estados Unidos.

B. Los medios de comunicación una escuela paralela

Actualmente en la Escuela Oficial de párvulos del Cantón la Laguna Climentoro no se ha logrado una escuela paralela porque no existen una computadora para que los estudiantes investiguen sus trabajos y resolver dudas sobre los contenidos, los estudiantes no tienen conocimientos e información sobre las

ventajas y desventajas de la tecnología, y la importancia dentro la educación actual, el centro educativo no cuenta con tecnología, menos una computadora, un equipo de sonido para las reuniones.

Actualmente se habla de la nueva tecnología de aprendizaje, lastimosamente en las áreas rurales no hay coberturas de parte del gobierno, para una escuela paralela es necesario tener un aula virtual equipada de computadoras, e internet gratis, para que los estudiantes trabajen, por lo que es necesario la colaboración de instituciones para cubrir esa necesidad que se tiene en el establecimiento del Cantón la Laguna. Por eso es importante tener una computadora en la escuela para enseñarle al estudiante el uso de las redes sociales, sus ventajas y desventajas en la enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de las habilidades y destrezas para elaborar trabajos, documentos, investigar y descargar archivos importantes que le sirve para un aprendizaje significativo y desarrollo integral.

Para una escuela paralela es necesario contar con la tecnología ya que es una valiosa herramienta importantísima en la calidad de la educación, porque contiene conocimientos nuevos, experiencias nuevas para resolver cualquier tema de una investigación ya sea un proyecto, programas o actividades que sirve para mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje, y sobre todo la realidad del ser humano y la realidad del país, que puede servir para colaborar y aportar a la comunidad.

Para ser una escuela paralela tiene que tener todo el apoyo del Estado, del Ministerio de Educación, de las autoridades Educativas, docentes, padres de familia y estudiantes para poder implementar una escuela con estas características, con un perfil tecnológico avanzado, donde existe aulas virtuales, y cada estudiante con plataforma para trabajar sobre diferentes actividades de investigaciones de proyecto o programa educativos, sin afectar la economía de los padres de familia. Actualmente se está gestionando proyectos para algunos

establecimientos del país para mejorar la educación de la niñez y de la juventud para un país desarrollado y competente a nivel económica y político.

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

En el Cantón Laguna Climentoro del municipio Chiantla. La mayoría de las familias son de escasos recursos en donde el uso de la tecnología es ilimitado algunos poseen computadora por que han estudiado pero la mayoría de los que viven ahí no cuentan con estos recursos, son pocas las personas que tienen un celular inteligente pero muchas veces no lo saben utilizar por lo que se dificulta aún más. La nueva tecnología constituye una gran ayuda para las tareas educativas, pero al mismo tiempo generan dificultades para las personas y docentes porque requiere de aprender nuevas habilidades técnicas para manejar nuevos aparatos, y romper esquemas tradicionales.

Estas ideas pretenden la necesidad de introducir, con acierto, las tecnologías de la información y la comunicación en el currículum y determinar qué principios y aspectos psicopedagógicos son los adecuados para un buen funcionamiento en el aula. Para algunos muchas veces no se hace un buen uso de los mismos, porque no saben para que sirve cual es la ventaja y la desventaja de la tecnología, algunos la utilizan para divertirse con publicaciones que no tiene sentido o aporte para el desarrollo económico, al contrario afecta el índice de desarrollo humano en el aspecto de los ingresos económicos, si se hace un diagnostico relacionado con lo que gastan en las recargas y tarjetas de internet, más la energía eléctrica, las cifras indicarían un alto porcentaje de dinero que bien lo pueden utilizar para los gastos del hogar, la salud y estudios de los niños y niñas.

Los medios de comunicaciones afectan el rendimiento escolar de los estudiantes porque algunos alumnos/as su mayor pasa tiempo es jugar en el celular mientras sus tareas escolares no le ponen interés, en este caso es responsabilidad del padre de familia saber llevar el control de sus hijos, pero muchas veces no los

supervisan, porque son analfabetos no sabe utilizar las aplicaciones de los diferentes programas de las redes sociales en el celular.

En este caso es muy importante promover reuniones con padres de familia para dar a conocer el uso adecuados de los celulares y el tiempo que les deben de dar a los niños para el uso de la tecnología, enseñarles los diferentes programas y redes que está relacionado con la enseñanza aprendizaje, sin embargo, la docente dará a conocer la ventaja y desventaja de los medios de la tecnología, actualmente los niños y jóvenes son rebeldes a causa de la tecnología porque miran violencia, rebeldía en los videos de acción inconscientemente revelan en las ocasiones innecesarios, pierden la práctica de los valores.

D. Factores culturales y lingüísticos

El idioma que se utiliza en la comunidad es el k'iche' y el español, dos idiomas diferentes, los niños y niñas que ingresan en el centro educativo cada uno de ellos se expresan en su idioma libremente, años anteriores la docente solo dominaba el español, afectaba la relación entre docente y estudiantes, actualmente cuentan con una docente que domina dos idiomas, es una alegría para los estudiantes porque puede conversar opinar y dar su comentario sobre las diferentes actividades que se plantean dentro del aula.

En la comunidad se conserva el vestuario, las costumbres, tradiciones y gastronomía. Cada quien valora su propia cultura, se ayudan mutuamente, son solidarios y colaborativos, no han perdida la práctica de los valores. Sus hijos son muy educados, porque los han educados desde el hogar. La docente promueve la práctica de los valores dentro del aula a través de diversas actividades lúdicas para crear armonía, igualdad y respeto. El idioma materno es muy importante para el niño porque se motiva en la participación de las conversaciones y opiniones sobre determinado tema, sin hacer esfuerzo de la mente traducir previamente lo que va expresar en ese momento.

Algunos líderes comunitarios saben escribir y leer en el idioma maya, especialmente los animadores de la fe de los católicos y pastores evangélicos, han tenido oportunidades de capacitaciones dentro de la congregación donde pertenecen es una gran ventaja para su desenvolvimiento en la comunidad como líder positivo y activo.

1.1.6. Marco de Políticas Educativas

A. Cobertura

Esta política tiene como finalidad lograr las competencias en el estudiante, a través de un sistema Educativo de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que conlleve al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía, mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante. Incrementar la cobertura en todos los niveles educativos, garantizando condiciones que permitan la permanencia y egreso de los estudiantes en los diferentes niveles educativos.

A nivel nacional ampliar los programas extraescolares para aquellos jóvenes que por algún motivo se retiraron de los estudios y desean culminar el nivel preprimario, primario o básico. Según el eje de Cobertura del Plan Estratégico de Educación 2016-2020 se espera un aumento de la matrícula del 47.3 al 59.3 % en el nivel preprimario, también que las áreas más marginadas y más lejanas tengan acceso a una educación pública gratuita con una modalidad lingüística propia del contexto.

Este Plan contempla la permanencia de los estudiantes tanto del nivel preprimario mediante un incentivo que apoye la economía familiar. Actualmente en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón La laguna Climentoro del municipio de Chiantla, una mínima cantidad de estudiantes recibe un incentivo en efectivo que es utilizado para cubrir algunas necesidades que el educando pueda tener, con esta ayuda se está logrando que

los alumnos permanezcan dentro del establecimiento hasta terminar el nivel pre primario.

Los programas de apoyo de parte del Ministerio de Educación como alimentación, útiles escolares, fondo de gratuidad motivan a los estudiantes inscritos a que permanezcan hasta culminar el nivel. En base a lo anterior se considera que la Política de Cobertura del Plan Estratégico de Educación se está cumpliendo no al cien por ciento, pero en algo se está apoyando.

B. Calidad

La calidad educativa, se refiere a los efectos positivamente valorados por la sociedad respecto al proceso de formación que llevan a cabo las personas, cuando los resultados y los efectos de la educación son valorados de manera positiva por la comunidad, la calidad educativa es alta. En cambio, cuando esto no sucede, la calidad educativa será calificada como baja.

Una buena calidad educativa se logra cuando se alcanza satisfacer las necesidades de las personas y de la sociedad. La política de calidad educativa según lo establecido en el Plan Estratégico de Educación 2016 al 2020 está enfocada al mejoramiento de la calidad del proceso educativo para un desarrollo pleno de las personas. Esta política indica que se debe utilizar instrumentos curriculares que respondan a las necesidades de la población tomando en cuenta los últimos avances de la tecnología

En esta política se toma en cuenta el principio de acción que indica que el estado debe garantizar una educación de calidad obligatoria y gratuita para una vida plena. Para una educación de calidad los docentes se están preparando académicamente mediante un convenio entre Ministerio de Educación y la Universidad de San Carlos creando el programa de Profesorado de Desarrollo Profesional PADEP y la carrera de Licenciatura en Educación preprimaria

Intercultural en donde se están preparando a los docentes para una mejor calidad educativa.

Con base a los indicadores de resultados de aprendizaje la calidad educativa que ofrece la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón La laguna aldea Climentoro del municipio de Chiantla, la docente encargada de este nivel es egresada de la carrera de Profesorado PADEP/D con un mejor conocimiento para una educación eficiente. También se debe reconocer que para que exista calidad educativa se necesita que la infraestructura del establecimiento este en perfectas condiciones, que se disponga de materiales bien equipada y de un aula virtual.

C. Modelo de gestión

La gestión educativa está orientada a fortalecer los proyectos educativos de las instituciones encargadas del proceso enseñanza aprendizaje. La gestión educativa promueve el aprendizaje de los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general. Esta política tiene como principio de acción cumplir con la rendición de cuentas de todas las acciones que realiza el Ministerio de Educación. A nivel nacional se pretende que al final de la gestión se incremente el número de programas, se fortalezca el idioma y la cultura, se incremente la tasa de promoción y retención en todos los niveles.

La Escuela Oficial de Párvulos anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón La laguna Climentoro del municipio de Chiantla, será beneficiada con el programa de remozamiento para el nivel preprimario este apoyo únicamente será para el arreglo de los baños, hasta el momento no se cuenta con servicios sanitarios adecuados, solo se tiene unas letrinas en malas condiciones. Se puede decir que se va a cumplir en mínima parte con esta política de modelo de gestión.

También el establecimiento cuenta con el mural de transparencia de los fondos que recibe de los programas de alimentación, útiles escolares, valija didáctica y

gratuidad en el que se da a conocer en forma detallada en donde se ha invertido los fondos recibidos. Estos programas han permitido que los estudiantes se motiven y se sientan a gusto estar estudiando en el establecimiento.

D. Recurso humano

Las personas deben de contar con las habilidades y los conocimientos para responder favorablemente y con voluntad el desempeño en su trabajo. Esta política según el Plan Estratégico de Educación del 2016 a 2020 se basa en la formación, actualización idónea del recurso humano para alcanzar un desempeño efectivo, así mismo la evaluación del recurso humano para mejorar la calidad educativa. También reconocer el desempeño del docente mediante un incentivo.

Como principio de acción de esta política se sustenta en garantizar una educación de calidad para todos los habitantes, mediante la formación del recurso humano. Según el eje tiene como línea estratégica una educación de calidad para todos tomando como base el indicador asegurar la calidad de la Formación Inicial Docente FID el Programa Académico de Desarrollo Profesional PADEP/D e impulsar el Sistema Nacional de Formación del Recurso Humano.

En la Escuela Oficial de Párvulos anexa Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla, la docente encargada del nivel preprimario actualmente se está preparando académicamente gracias al apoyo de la Universidad de San Carlos a través del programa de desarrollo profesional y la carrera de licenciatura en educación preprimaria intercultural. En relación a lo incentivo, ningún profesor ha recibido un beneficio económico por el trabajo que desempeña como lo indica una de las líneas de acción.

E. Educación bilingüe, multicultural e intercultural

Esta política según el plan estratégico de educación tiene como finalidad el fortalecimiento de programas bilingües multiculturales e interculturales para una convivencia armónica entre las culturas. También la creación de un currículo tomando en cuenta los aspectos socioculturales de cada pueblo. En el Plan Estratégico de Educación como principio de acción establece responder a las características lingüísticas y culturales de los pueblos mediante los servicios educativos.

En el eje Gestión indica realizar la descentralización con criterios lingüísticos y culturales. La población en su totalidad habla el idioma Kiché y el idioma español, por lo que la política educación bilingüe multicultural se enfoca a la interculturalidad con algunas culturas a nivel cercano a la comunidad.

F. Aumento a la inversión educativa

Según el Plan estratégico de educación en relación a la política de inversión educativa toma en cuenta en el artículo 102 de la Ley de Educación Nacional que el presupuesto para educación debería ser en base al 7% del producto interno bruto. También indica velar por el incremento del presupuesto año con año y la distribución del presupuesto de acuerdo al crecimiento de la población educativa de una forma equitativa. Así también dotar de materiales y equipo a todos los centros educativos del país.

Esta política tiene como principio de acción posibilitar que la población más vulnerable y tradicionalmente excluida tenga acceso a los servicios educativos con calidad. Como línea estratégica compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación. En la Escuela Oficial de Párvulos anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón la Laguna, la inversión en educación no se ha cumplido en su totalidad, solo se tiene el apoyo para cuatro programas como lo son alimentación escolar, valija didáctica, utilices escolares y gratuidad. El Ministerio de Educación apenas cuenta con un presupuesto de 3.5 % en

relación al producto interno bruto por lo que se considera una de los presupuestos más bajos que se asigna a educación a nivel de Latinoamérica

G. Equidad

Esta política según el plan estratégico tiene varias finalidades como la implementación de programas educativos que favorezcan la calidad educativa para los grupos más vulnerables y excluidos. Garantizar el respeto a las diferencias individuales, sociales, culturales y étnicas y promover la igualdad de oportunidades para todos y todas. También indica que se debe de llevar a cabo una educación de calidad para los cuatro pueblos que habitan el país. Como principio de acción esta posibilitar de una educación de calidad para aquellos grupos más vulnerables.

También facilitar el acceso de la población a los servicios educativos sin distinción alguna y que respondan a la diversidad cultural étnica de género geográfico y de habilidades especiales. En la Escuela Oficial de Párvulos anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón la Laguna Climentoro, municipio de Chiantla, la política de equidad se está cumpliendo al contar con un centro educativo del nivel preprimario disponible para la niñez de la comunidad y las comunidades que quieran inscribirse en el establecimiento con las siguientes edades de cuatro, cinco y seis años cumplidos en estas edades el niño ya está apta para iniciar su proceso de aprendizaje.

H. Fortalecimiento institucional y descentralización

Según esta política debe de fortalecerse las instituciones del sistema educativo nacional desde lo local para garantizar una educación de calidad con pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad. Tiene varias finalidades como fortalecer las instancias locales para la descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas. También fortalecer la participación de los sectores sociales locales, municipales y regionales y crear programas de investigación y evaluación de la educación a nivel nacional.

Esta política se sustenta en el eje gestión Institucional para lograr la descentralización con criterios lingüísticos y culturales. Se toma como línea de acción fortalecer la relación con el Consejo Nacional de Educación para impulsar las políticas educativas. En la Escuela Oficial de Párvulos anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón la Laguna, la política de fortalecimiento institucional y descentralización se está llevando a cabo no en su totalidad, muestra de ello funciona la organización de padres de familia que son los encargados de manejar los fondos con transparencia y responsabilidad. Los docentes son los encargados de orientar a los padres de familia sobre la responsabilidad y obligación en la colaboración en las gestiones de proyectos para mejorar la cobertura de la educación.

1.2. Análisis Situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir

1.2.2. Listado de problema

- A. Implementar estrategia para mejorar el rendimiento escolar.
- B. Gestionar programas que atiendan la nutrición desde la gestación para una mejor retención de aprendizaje.
- C. Apoyo técnico y financiero para la población de la comunidad evitando así la migración y la deserción escolar.
- D. Implementar juegos lúdicos para mejorar la enseñanza aprendizaje.
- E. Gestionar materiales didácticos para facilitar el aprendizaje
- F. Talleres con padres de familia sobre la práctica de los valores.
- G. Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad fina y gruesa.

1.2.2. Selección de problemas prioritario

Identificación de los problemas que están afectando el entorno educativo del nivel preprimario, se dará a conocer por medio del cuadro.

Tabla. No.8
Matriz de priorización

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 X Subtotal 2 TOTAL
	A - Magnitud y Gravedad	B - Tendencia	C- Modificable	D- Tiempo	E- Reglamente		F- Interés	G. Competencia		
Bajo rendimiento escolar	1	0	1	1	1	4	2	1	3	12
Poca retención del aprendizaje	1	0	2	1	1	5	2	2	4	20
Deserción escolar	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21
Conservación de matrícula	2	1	1	1	0	5	2	1	3	15
Poca estimulación temprana en el área de Destreza Aprendizaje (matemático).	2	1	2	2	1	8	2	2	4	32
Poco interés de los padres de familia	1	1	1	1	1	4	1	1	2	8
Poca empleo de algunos padres de familia	2	1	1	1	2	7	1	1	2	14
Poca Juegos Lúdico	1	1	1	1	1	4	2	1	3	12
Poca conocimiento sobre el aprendizaje lúdicos	1	1	1	1	1	1	2	0	2	8
Poco material didáctico	2	1	2	1	1	7	1	2	3	21
La desintegración familiar	2	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Poca importancia de la práctica de los valores	2	1	2	1	1	7	2	1	3	21
Poca responsabilidad y colaboración del padre de familia	2	1	1	1	1	6	2	1	3	18
El abandono escolar	2	1	1	1	2	7	2	1	3	21
La migración	2	2	1	1	1	7	1	1	2	14
Poca material pedagógica	2	2	1	1	2	8	2	1	3	24
El desempleo	2	1	1	1	1	6	2	1	3	18
La pobreza.	2	2	2	1	1	8	1	2	3	24
CRITERIO	ESCALA DE PuntuACIÓN									
	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos							
A. Frecuencia y/o gravedad del problema	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave							
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso							

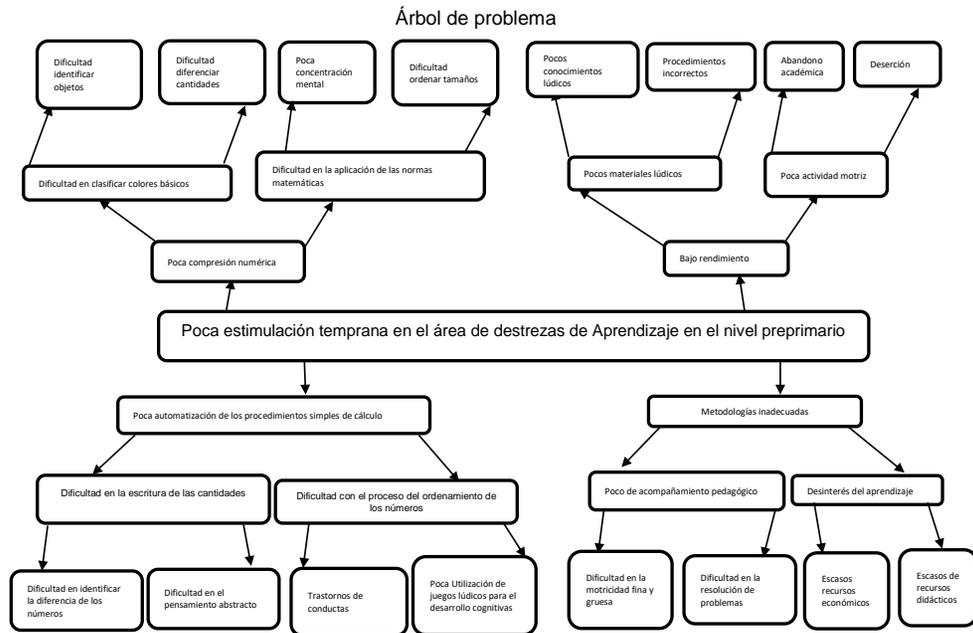
C. Posibilidad de modificar la situación	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la situación	Corto Plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidades de registro	Fácil registro	Débil registro	Muy difícil registro
F. Interés de solucionar el problema	Alto	Poco	No hay interés
G. Accesibilidad o ámbito de competencia	Competencia del estudiante	El estudiante puede intervenir pero no es de su absoluta competencia	No es competencia del estudiante

Fuentes. Elaboración propia

Figura. No.1

1.2.3. Análisis de problema

Los problemas encontrados que está afectando el aprendizaje de los estudiantes se dará a conocer por medio de la gráfica.



1.2.4. Identificación de demandas

A. Demandas sociales

La preocupación sobre movimientos sociales al identificar a las demandas sociales como claves para el estudio es la pobreza, el desempleo, la migración y la desintegración familiar que está afectando el desarrollo humano y el desarrollo sostenible.

B. Institucionales

Fomentar el crecimiento y satisfacción del desarrollo económico de las personas. Buscar programas que apoye la institución para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes y la calidad del desarrollo de la comunidad.

C. Poblacionales

Actualmente los factores que están afectando la comunidad son las siguientes: la economía no cubre las necesidades básicas, la pobreza, el desempleo y la migración, son problemas que afectan la vida de las personas, la falta de una alimentación, educación y vivienda segura. La contaminación ambiental está afectando los recursos naturales, la salud de la población, la sequía de nacimiento de agua y plagas de los cultivos. Hace falta programas, y proyectos para mejorar la calidad de vida de los habitantes, tener una cobertura de economía, de político, de educación y de tecnología, para solucionar los problemas.

1.2.5. Identificación de actores involucrados en el entorno educativo a intervenir

Tabla No.9.
Listado de actores

Listado de actores directamente involucrado en el entorno educativo en el que va a desarrollar el PME
Los alumnos, Director padres de familia, maestros, Organización de padres de familia Autoridades Educativos
Listado de actores indirectamente involucrados en el entorno Educativo en el que va a desarrollar el PME
Autoridades de las iglesias alcaldes, concejo municipal COCODES Alcaldes auxiliares
Listado de actores potenciales para involucrarse en el entorno educativo en el que se va a desarrollar el PME
Cervecería Centro América Institución de Woldivisión Librería

Fuente: Elaboración propia.

A. Características

Tabla. No.10
Características de los actores directos e indirectos

Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades / Amenazas	Relaciones	Impactos	Necesidades de participación
Directos Los alumnos	Jugar divertirse aprender a leer y escribir	Participan en el proceso de formación. Disposición en aprender cosas nuevas Construir su propio aprendizaje	Desmotivación Poca habilidades y destrezas en la manipulación de objetos. Poca estimación de motricidad fina	Motivación Oportunidad estudiar a temprana edad Amenazas: La migración Desintegración familiar	Amor familiar, confianza mutua, unidad familiar.	Habilidad y destrezas en su proceso de enseñanza aprendizaje, Creatividad Iniciativa	Socializarse con los demás. Practicar los valores Motivada para lograr su sueño
Los padres de familia	Tener un empleo digno. Dar educación a sus hijos, mejorar la economía familiar y el desarrollo sostenible	Desarrollo agrícola, economía estable para cubrir los gastos familiares. Reciben apoyo de alimentación escolar para mejorar la salud y educación	Alfabetización desintegración familiar. Escasez de recursos económico Desempleo.	Oportunidad participación comunitario, gestionar proyectos comunitarios. Amenazas Desempleo Migración pobreza	Practica de los valores en el hogar comprensión solidaridad con los demás confianza, amor y respeto	Líderes positivos Sabios, inteligentes, capacidad resolver problemas psicológicos	Los primeros maestros de la educación Motivadores Colaboradores y protectores
Maestros	Educación de calidad. Aprendizaje significativo y constructivo Escuela paralela, Preparar estudiantes exitosos para colaborar con el desarrollo	Profesionalizada para brindar una educación de calidad. conocimientos y experiencias nuevas sobre el nuevo paradigma, conocimiento sobre tecnología educativa.	Escases de recursos metodológico y pedagógicos poca ayuda de programas de partes del Estado Falta de capacitaciones y talleres por parte del ministerio de educación.	Oportunidades Preparación académica por parte de la Universidad, capacitaciones sobre las nuevas actividades de aprendizaje. Amenazas Pobreza,	Líderes positivos, innovadores Motivadores, animadores, activos, alegres, guíadores de los estudiantes gestores de proyectos.	Creatividad habilidades y destrezas en el manejo del nuevo paradigma del aprendizaje. Conocimiento -os sobre la implementación de la	Preparación académica, participación voluntaria en gestiones de proyecto Implementar actividades impactantes para sus a través de los juegos

	del país			tecnología, economía		nueva tecnología	lúdicos
Directores	Promover una calidad educativa y admirativa, mejorar los programas de apoyo	Capacitados en el manejo de los recursos administrativos y proyectos educativos conocimientos tecnológicos para resolver problemas de la educación y salud	Desconocimiento sobre el manejo administrativo, No recibe orientación sobre la tecnología para llenar archivos digitales.	Oportunidades Capacitación y talleres sobre la nueva tecnología, el manejo de los recursos de la alimentación escolar Amenazas Escases de recursos didácticos para mejorar los proyectos educativos	Buenas relaciones intrapersonal, trato de igualdad, buenos modalidades para orientar a los empleados de la educación, velar por el derecho del niño.	Profesionalismo de liderazgo positivo. Acompañamiento de los docentes sobre la calidad de educación infantil.	Necesidades de participación política, económica, necesidad de gestionar proyectos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, necesidad de orientación
Autoridades educativas	Interés en el desarrollo integral de la niñez, ampliar la cobertura de la educación	Apoyo del ministerio de educación y del estado, profesionalizado en el desempeño educativo	Suficientes recursos económicos para el mejoramiento educativos	Oportunidad Profesionalización, participación comunitaria política y economía Amenazas Falta cobertura nacional sobre la educación, salud, economía y político	Buena educación con principios y morales, tratar a los demás con respeto, igualdad. Dar confianza y tratar con amor a las personas pobres	Una calidad de cobertura para la educación preprimaria, escuela paralela, un desarrollo integral de la niñez.	Minimizar la deserción escolar, buscar programas para mejorar los recursos educativos.

Autoridades Urbanas	Manejar los fondos económicos y políticas educativas	El apoyo económico del estado y otras instituciones que están apoyando el desarrollo	El desinterés de los problemas sociales, el mal manejo de la economía y empleo en las comunidades	Oportunidades Participación económica, política, g y opinión publica Amenazas. La falta economía del país.	Relación de igualdad, de justicia, democracia, sin discriminación y racismo hacia las personas	La calidad educativa y el desarrollo humano	Necesidad determinar las debilidades y amenazas que está afectando la educación.
----------------------------	--	--	---	---	--	---	--

Fuente. Elaboración propia

B. Influencias

Tabla. No.11

Influencias de los actores directos e indirectos

	BAJA INFLUENCIA	ALTA INFLUENCIA
BAJO INTERÉS	Los actores tienen poca participación y colaboración con el proyecto porque no tienen estudio escolar para aportar fuerza en la elaboración de un nuevo proyecto para mejorar la calidad educativa y el desarrollo integral del desarrollo humano.	Los actores podrían oponerse al proyecto, sino se da a conocer la importancia del proyecto, en el desarrollo de las habilidades y destrezas dentro del aprendizaje del niño, y el mejoramiento Educativo. Entablar comentarios para evitar inconformidad y conflictos durante el proceso del proyecto.
ALTO INTERÉS	Es necesario dar a conocer a los actores son ellos los beneficiados del proyecto, por eso es importante unir fuerza para estructurar un proyecto de calidad y exitoso al futuro, invitará los actores para llevar el proceso, los objetivos y la evaluación cada actividad del proyecto para evitar inconformidad alguno.	Es necesario que los actores deben participar estrechamente a fin de asegurar su apoyo para el proyecto, aportando opiniones a través del Diálogo-Colaborar en todas las actividades y solicitud de recursos económico para el proyecto, sean ellos los delegados y emprendedora del proyecto.

Fuente. Elaboración propia

C. Criterios

Tabla No. 12
Criterios de los actores directos e indirectos

Actores	Influencia	Interés
Los alumnos	Trabaja en el entorno educativo Tiene poder político	Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento
Los padres de familia	Es un posible apoyo o amenaza Trabaja en el entorno educativo	Tiene poder político. Es propietario de un posible sitio de tratamiento
Maestros	Trabaja en el entorno educativo, Tiene poder político	Tiene capacidad de conseguir financiamiento
Directores	Trabaja en el entorno educativo Tiene poder político	Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento
Autoridades educativas	Trabaja en el entorno educativo Tiene capacidad de conseguir financiamiento,	Tiene capacidad de conseguir financiamiento Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento
Autoridades Urbanas	Es propietario de un posible sitio de tratamiento	Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento
Alcaldes	Tiene poder político, Tiene capacidad de conseguir financiamiento	Tiene poder político Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento
COCODES	Es propietario de un posible sitio de tratamiento Es un posible apoyo o amenaza	Es un posible usuario de los productos finales de tratamiento Es un posible apoyo o amenaza

Fuente. Elaboración propia

D. Características típicas

Tabla No. 13

Características típicas de los actores directos y directos

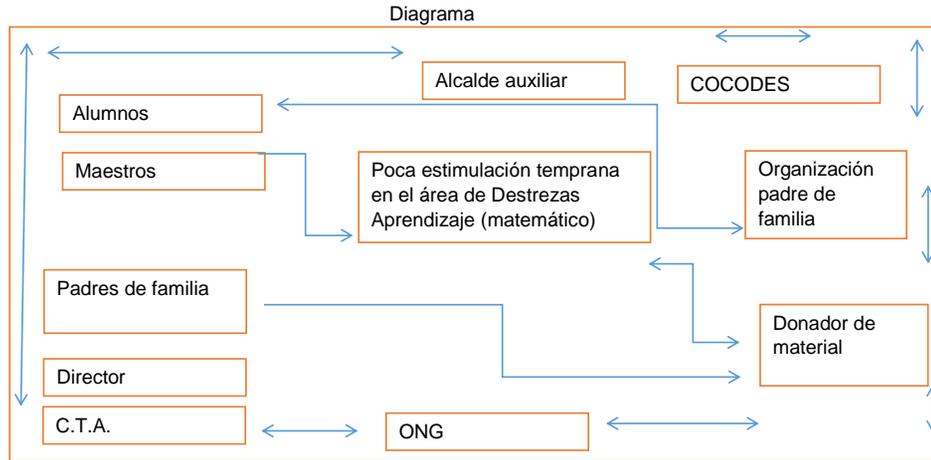
Actores	Intereses Principales	Oportunidades	Necesidades de Integración y acciones requeridas
Los alumnos	Lograr su formación académica	Seguir estudiando y tener un Título	Aprender a trabajar en equipo
Los padres de familia	profesionales y líderes	Tener un mejor empleo	Mejorar la calidad de vida
Maestros	Brindar la calidad de aprendizaje	Profesional actualizado	Orientador y guiador positivo.
Directores	Calidad administrativo	Profesionalismo administrativo	Líder positivo
Autoridades Educativas	Calidad de educación	Crear proyectos educativos	Buenas relaciones personales
Autoridades Urbanas	Ampliación cobertura de la educación	Crear programas educativos	Trabajar con equidad.
Alcalde	Acercamiento a la educación de la niñez	Crear programas en beneficio de la población	Líder positivo
Alcaldes	Cumplir las leyes	Velar por el bien común de la comunidad	Líderes positivos
COCODES	Mejorar el desarrollo humano.	Gestionar proyectos sostenible	Líderes positivos

Fuente. Elaboración propia

E. Diagrama de relaciones

Para una calidad educativa es importante involucrar los diferentes actores directos e indirectos para mejorar la cobertura de la educación infantil, se detallará en la grafica.

Figura. No. 2



1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO

Tabla. No. 14

Matriz DAFO

	Factores Internos		
Factores positivos	<p>FORTALEZAS</p> <p>F.1 El docente hace uso de nuevas metodologías para el desarrollo de los contenidos del área de Destreza aprendizaje (matemática)</p> <p>F. Los padres de familia acompañan a sus hijos en el proceso de aprendizaje</p> <p>F.3. Los alumnos tienen interés aprender conocimientos nuevos.</p> <p>F. 4. El docente utiliza materiales digitales para mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje dentro del aula.</p> <p>F.5. El aula cuenta con una mini caja lúdica de juegos para el área de destrezas de aprendizaje</p> <p>F.6.El docente promueve juegos lúdicos para las habilidades cognitivas</p> <p>F.7. La docente realiza charlas con padres de familia sobre el rendimiento del aprendizaje.</p> <p>F.8.Interés del estudiante en el área de destrezas aprendizaje.</p> <p>F.9. Los padres de familia participan en las actividades lúdicas.</p> <p>F.10 La organización de padres son los encargados de velar por los programas proporcionado por el Ministerio de Educación.</p>	<p>DEBILIDADES</p> <p>D.1. Algunos padres de familia no se interesan por la educación de sus hijos.</p> <p>D.2 La inasistencia, afecta el rendimiento aprendizaje del niño</p> <p>D.3. El docente tiene poca experiencia sobre las nuevas técnicas del área de Destrezas de Aprendizaje</p> <p>D.4. Poca utilización de los juegos lúdicos en el área de Destreza Aprendizaje (matemática)</p> <p>D.5. Pocos recursos tecnológicos para brindar un aprendizaje constructivo.</p> <p>D.6.Poco interés de algunos alumnos sobre el área de Destreza Aprendizaje</p> <p>D.7. Pocos recursos didácticos del área de destrezas de aprendizaje</p> <p>D.8. Los docentes no reciben apoyo de parte de las autoridades sobre proyectos que surgen dentro del establecimiento en beneficio de la calidad educativa</p> <p>D.9. Algunos niños tienen mal comportamientos y caracteres negativos.</p> <p>D. 10. Algunos niños</p>	Factores negativos

		están mal alimentados	
	<p>OPORTUNIDADES</p> <p>O.1. El Ministerio de Educación ha donado algunos libros de texto para el área de las destrezas de aprendizaje</p> <p>O.2. Los padres de familia fomentan los valores desde el hogar</p> <p>O.3. Los padres de familia revisan las tareas extraescolares de sus hijos</p> <p>O.4. Los alumnos reciben alimentación, de la institución Visión Mundial para mejorar el rendimiento escolar</p> <p>O.5 El alcalde municipal crea programas de recursos didácticos para mejorar las dos áreas Comunicación y Lenguaje y Destreza Aprendizaje en el nivel Preprimaria.</p> <p>O.6 Reciben alimentación adecuada de parte del gobierno.</p> <p>O.7. El docente recibe capacitación sobre su planificación de los contenidos.</p> <p>O.8. Los padres de familia inscriben a sus hijos a una edad adecuada para el nivel preprimario</p> <p>O.9. Implementación de los recursos del contexto.</p> <p>O.10. Los padres de familia utilizan la tecnología en casa para investigar las tareas escolares</p>	<p>AMENAZAS</p> <p>A.1.Falta Programas de materiales didácticos para juegos lúdicos de parte de las autoridades educativas.</p> <p>A.2. Falta apoyo del padre de familia.</p> <p>A.3. Falta proyectos para la estimulación temprana en el área de destrezas de aprendizaje</p> <p>A.4. Algunos padres de familia son analfabetos</p> <p>A.5. Algunos padres de familia no tienen conocimientos sobre la importancia de los materiales reciclables.</p> <p>A.6. Algunos estudiantes abandonan sus estudios a causa de la migración.</p> <p>A.7 La desintegración familiar afecta el rendimiento escolar de los alumnos</p> <p>A.8. Algunos niños no entran a párvulos por falta recursos económicos de los padres de familia.</p> <p>A.9. Falta implementación de rincones de aprendizaje con material del contexto</p> <p>A 10. La desintegración familiar afecta el rendimiento escolar del niño</p>	
	Factores externos		

Fuente. Elaboración propia

Tabla. No. 15

Mini- Max

	Oportunidades (externas, positivas)	Oportunidades (externas, positivas)
Fortalezas (internas, positivas)	<p style="text-align: center;">F-O</p> <p>F.1 El docente hace uso de nuevas metodologías para el desarrollo de los contenidos de área destreza aprendizaje (matemática) 0.7. El docente recibe capacitación de parte del PADEP sobre la actualización de metodología.</p> <p>F.2 Los padres de familia acompañan a sus hijos en el proceso de aprendizaje 0.3. Los padres de familia revisan las tareas extraescolares de sus hijos</p> <p>F. 4 El docente utiliza materiales digitales para mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje dentro del aula. O.4 Los alumnos reciben alimentación, de la instituc^o Visión Mundial para mejorar el rendimiento escolar</p>	<p style="text-align: center;">F-A</p> <p>F.5. El aula cuenta con una mini caja lúdica de juegos para el área de destrezas de aprendizaje A.1.Falta Programas de materiales didácticos para juegos lúdicos de parte de las autoridades educativas</p> <p>F.8.Interés del estudiante en el área Destrezas aprendizaje . A.2. Falta apoyo del padre de familia</p> <p>F.7. La docente realiza charlas con padres de familia sobre el rendimiento aprendizaje. A.7 La desintegración familiar afecta el proceso de formación del estudiante.</p>
Debilidades (internas, negativas)	<p style="text-align: center;">D-O</p> <p>D. 8. Los docentes no reciben apoyo de parte de las autoridades sobre proyectos que surgen dentro del establecimiento en beneficio de la calidad educativa O.5 El alcalde municipal crea programas de recursos didácticos para mejorar el área de las destrezas de aprendizaje en el nivel preprimaria.</p> <p>D.4. Poca utilización de los juegos lúdicos en el área de Destreza Aprendizaje (matemática) O.9. Implementación de los recursos del contexto.</p>	<p style="text-align: center;">D-A</p> <p>D.2 La inasistencia, afecta el rendimiento aprendizaje del niño A.7 La desintegración familiar afecta el proceso de formación del estudiante.</p> <p>D.3. El docente tiene poca experiencia sobre las nuevas técnicas del área de Destrezas de Aprendizaje A.3.Pocos programas para la estimulación temprana en el área de destrezas de aprendizaje, por parte del ministerio de Educación</p> <p>D.4. Poca utilización de los juegos lúdicos en el desarrollo de los contenidos A.9 Falta Implementación de rincones de aprendizaje con material del contexto.</p>

Fuente. Elaboración propia

1.3.3. Vinculación estratégica

A. Fortalezas - Oportunidades

F.1 El docente hace uso de nuevas metodologías para el desarrollo de los contenidos del área de destreza aprendizaje (matemática). O.7. El docente recibe capacitación de parte del PADEP sobre la actualización de metodología.

Se debe aprovechar al máximo el hecho de que la comunidad educativa cuenta con docente profesionalmente preparado en el programa académico de desarrollo profesional docente PADEP, que sus conocimientos de la nueva metodología, contribuirán a mejorar la calidad del proceso de la enseñanza aprendizaje dentro del aula en el área de destrezas. Por lo que se concluye que la línea de acción será la implementación de nuevas metodologías para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel preprimario del establecimiento educativo.

F.2 Los padres de familia acompañan a sus hijos en el proceso de aprendizaje
O.3. Los padres de familia revisan las tareas extraescolares de sus hijos. El apoyo de los padres de familia es indispensable en el proceso enseñanza aprendizaje son ellos los que desde su casa desempeñan una función importante al instruir a su hijo en la realización de las distintas actividades fuera del aula. Con ellos fortaleciendo los conocimientos. Por lo que se concluye que las líneas de acción será contar con el apoyo de los padres de familia en la realización de las distintas actividades escolares.

F. 4 El docente utiliza materiales digitales para mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje dentro del aula. O.4 Los alumnos reciben alimentación, de la institución Visión Mundial para mejorar el rendimiento escolar. Los pocos materiales digitales disponibles se utilizan para la enseñanza con los estudiantes es indispensable el uso de estos recursos sobre todo en las edades tempranas en donde el alumno inicia la edad escolar con el uso de la tecnología se puede realizar una educación de calidad. La alimentación balanceada es indispensable

en todas las etapas de crecimiento de los niños y más aún en la edad escolar sobre todo en los primeros años. Por lo que la línea de acción será el uso de la tecnología en las primeras etapas de escolaridad de los niños aunada a una alimentación adecuada, con el apoyo de Visión Mundial.

B. Debilidades -Amenazas

D.4. poca utilización de los juegos lúdicos en el área de Destreza Aprendizaje (matemática). A.9. Falta Implementación de rincones de aprendizaje con material del contexto. El uso del juego como recurso didáctico es muy importante y que mejora hacerlo como un rincón de aprendizaje en donde los estudiantes aprenden de una forma fácil el proceso de enseñanza siendo este tipo de actividades que motivan bastante e los estudiantes peor aún con niños del nivel preprimario. Por lo que la línea se acción es realizar distintos juegos con materiales propios del contexto y darlos a conocer mediante la implementación de un rincón de aprendizaje.

D.2 La inasistencia, afecta el rendimiento aprendizaje del niño. A.7 La desintegración familiar afecta el proceso de formación del estudiante. El no asistir a clases interrumpe el aprendizaje de los estudiantes ya que en un día se aprenden muchos contenidos, una educación personalizada se necesita de mayor tiempo y una cantidad mínima de educandos y más recursos y materiales didácticos.

La desintegración familiar hace que los alumnos obtengan bajos resultados muchas veces los educandos no asisten a clases porque no hay quien los cuide en el hogar cuando la madre tiene que salir. Por lo que la línea de acción será la concientización a los padres de familia sobre la importancia que asisten los estudiantes a recibir las clases diariamente al centro educativo.

D.3. El docente tiene poca experiencia sobre las nuevas técnicas del área de Destrezas de Aprendizaje. A.3. Pocos programas para la estimulación temprana en el área de destrezas de aprendizaje, por parte del ministerio de Educación Aplicar nuevas técnicas en el área de destrezas por parte de la docente motiva el aprendizaje y mejora los resultados en los educandos. La falta de programas para la estimulación temprana es muy importante porque permite que los estudiantes se interesen y se les facilita el aprendizaje no solo el nivel preprimario sino también en el nivel primario. Por lo que la línea de acción será la gestión ante las diferentes instituciones el apoyo de programas para que capaciten al personal docente y los estudiantes en la estimulación en el área de destrezas de aprendizaje.

C. Fortalezas- Amenazas

F.5. El aula cuenta con una caja lúdica de juegos para el curso de destrezas de aprendizaje. A.1. Falta Programas de materiales didácticos para juegos lúdicos de parte de las autoridades educativa. Es indudable que en el nivel preprimario se necesitan de muchos materiales para desarrollar las destrezas en los educandos el poquito material que se cuenta no es suficiente, lo que apoya el ministerio de educación es en mínimo. Por lo que la línea de acción a seguir será la gestión ante instituciones no gubernamentales para que apoyen al establecimiento educativo con materiales para juegos.

D. Fortalezas – Amenazas

F.7. La docente realiza charlas con padres de familia sobre el rendimiento del aprendizaje. A.7 La desintegración familiar afecta el proceso de formación del estudiante. El realizar charlas periódicamente con los padres de familia es muy importante porque se dan a conocer muchos aspectos que afectan a los alumnos en su rendimiento escolar una de ellas es la desintegración familiar que se dan por muchas causas como la falta de empleo, la pobreza, el alcoholismo entre otras. Por lo que la línea de acción a seguir es realizar charlas con padres de

familia para poder ayudar a los alumnos que sufren de esta desintegración y los efectos sean mínimos en el rendimiento escolar de cada uno de ellos.

F.8. Interés del estudiante en el área Destrezas aprendizaje. A.2. Falta apoyo del padre de familia.

En las primeras etapas de escolarización el estudiante muestra interés por el aprendizaje en el área de destrezas por lo que es necesario brindarles el apoyo principalmente en actividades lúdicas, ya que a los niños por naturaleza les encanta jugar y que mejor hacerlo con juegos relacionado a desarrollar sus conocimientos cognitivos. El apoyo de los padres de familia es indispensable para que el proceso de aprendizaje sea eficiente y efectivo además que el alumno se siente motivado en realizar todas aquellas actividades que se deben de realizar en casa mejora su conocimiento. Por lo que la línea de acción será concientizar a los padres de familia en brindarles el apoyo a los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.

F.7. La docente realiza charlas con padres de familia sobre el rendimiento aprendizaje. A.7 La desintegración familiar afecta el proceso de formación del estudiante. La concientización a los padres de familia es importante una familia unida es indispensable ya que muchos de los problemas que se viven en el hogar repercuten en los hijos y por consiguiente en el rendimiento académico de los mismos. Por lo que la línea de acción será la concientización a los padres de familia sobre las causas de la desintegración familiar.

E. Debilidades - Oportunidades

D.4. poca utilización de los juegos lúdicos en el área de Destreza Aprendizaje (matemática) O.9. Implementación de los recursos del contexto. Los juegos lúdicos contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuentes de aprendizaje, es una herramienta para las competencias, como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño, a través de estas actividades fortalece los valores, aprovechar todos los recursos

de la comunidad para lograr el aprendizaje significativo. Por lo que la línea de acción deber ser la aplicación de juegos lúdico como estrategia didáctica para estimular y desarrollo cognitivo a través de los recursos del contexto.

D. 8. Los docentes no reciben apoyo de parte de las autoridades sobre proyectos que surgen dentro del establecimiento en beneficio de la calidad educativa. O.5 El alcalde municipal crea programas de recursos didácticos para mejorar el área de las destrezas de aprendizaje en el nivel preprimaria.

El apoyo de las autoridades es importante para mejorar la educación en beneficio de los estudiantes, en el establecimiento existen varios proyectos que veden ejecutarse en mejora de la educación de los educandos algunos de ellos son de infraestructura. El alcalde está apoyando con algunos recursos didácticos que de alguna manera beneficia a los estudiantes. Por lo que la línea de acción es la gestión ante las instituciones sobre el apoyo de proyectos en beneficio de la población educativa de la comunidad.

1.3.4. Líneas de acción estratégica

A. Fortalezas - Oportunidades

Gestionar ante instituciones gubernamentales y no gubernamentales equipo tecnológico para mejorar la calidad educativa.

B. Debilidades -Amenazas

Realizar distintos juegos con materiales propios del contexto y darlos a conocer mediante la implementación de un rincón de aprendizaje.

C. Fortalezas- amenazas

Gestionar Programas que apoyan los materiales y los recursos didácticos para la implementación de los juegos lúdicos.

D. Fortalezas – Amenazas

Promover charlas con padres de familia para mejorar el rendimiento del aprendizaje y las causas de la desintegración familia.

E. Debilidades - Oportunidades

Aplicación de juegos lúdico como estrategia didáctica para estimular y desarrollo cognitivo a través de los recursos del contexto.

1.3.5. Posibles proyectos

A. Fortalezas - Oportunidades

a. Elaboración de material de reciclajes como estrategia en el área de destreza Aprendizaje

b. Taller con padres de familia sobre la importancia del Destreza Aprendizaje Pensamiento lógico (matemática)

c. Estrategia para mejorar la motricidad fina y gruesa

d. Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el nivel primario.

e. Elaborar una guía de técnicas para mejorar el aprendizaje

B. Debilidades –Amenazas

a. Elaborar material concreto y semiconcreto para el aprendizaje de forma fácil y práctica en el área de Destrezas de Aprendizaje.

b. Implementar una ludoteca para el desarrollo de las habilidades destreza Aprendizaje

c. Elaborar un compendio de juegos pedagógicos de destreza Aprendizaje, de forma práctica.

d. Fortalecer rincones de aprendizaje con materiales del contexto, reciclado y concreto para mejorar el aprendizaje.

e. Conformar comunidad de aprendizaje con estudiantes, padres de familia y docente, para promover el fortalecimiento del área de Destreza Aprendizaje.

C. Fortalezas- amenazas

a. Utilizar materiales reciclables para mejorar la calidad de aprendizaje

b. Concursos de juegos lúdicos con distintos materiales del contexto

c. Elaboración de juegos de mesa como una herramienta didáctica para desarrollar la destreza de aprendizaje en los educandos

d. Elaboración de álbum de números para material didáctico del establecimiento educativo.

e. Elaboración de materiales didácticos para el desarrollo de motricidad fina.

D. Fortalezas – Amenazas

a. Fomentar la práctica de los valores con los estudiantes para lograr un aprendizaje integral.

b. Elaboración de guías con problemas matemáticos de la vida cotidiana para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes.

c. Elaboración de guías para el acompañamiento y reforzamiento de la matemática en casa.

d. Elaboración de ruta de aprendizaje para la comprensión del Destreza Aprendizaje en los estudiantes.

e. Nuevas metodologías para mejorar en rendimiento escolar.

E. Debilidades - Oportunidades

a. Utilización de materiales del contexto para desarrollar la psicomotricidad en los educandos del nivel preprimario.

b. Círculos de calidad con docentes del establecimiento sobre estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

c. Realizar proyecto sobre material reciclajes para la conservación del medio ambiente.

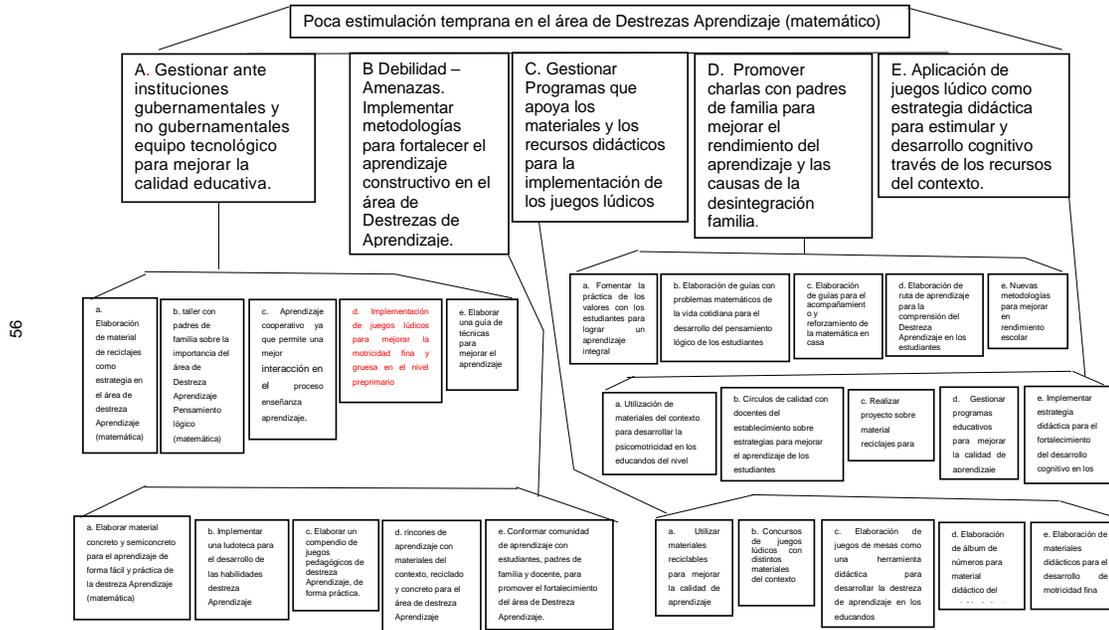
d. Gestionar programas educativos para mejorar la calidad de aprendizaje.

e. Implementar estrategia didáctica para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo en los estudiantes.

1.3.5. Selección del proyecto a diseñar

Figura. No.3

Mapa de soluciones



1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa

1.4.2. Descripción del proyecto

Mediante la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa se pretende desarrollar las habilidades y destrezas en los niños a través de los diferentes materiales reciclables y materiales semiconcreto, para facilitar el proceso del manejo del aprestamientos, los trazos de los números de las letras y las elaboraciones de las manualidades que sirve para desarrollar la estimulación cognitivo y pensamiento lógico de los estudiantes del nivel preprimario de la escuela Oficial Rural Mixta Cantón la Laguna, Climentoro Chiantla.

Con la utilización de los recursos del contexto se apoyará la economía del padre de familia, al mismo tiempo se colaborará con la contaminación ambiental, es una forma de educar a los estudiantes y padres de familia, enseñarles que los materiales reciclables son recursos importantes que pueden usarse en cualquier actividad didáctica disminuyendo el gasto económico de los padres de familia que tienen que acudir a una librería a comprar algunos materiales. El propósito del proyecto es ayudar la economía del padre de familia, la docente buscará estrategias de recursos para no pedir materiales comprados por los niños, sino conseguir recursos reciclables, como tapitas, botellas plásticas y otros materiales que se puede conseguir en la comunidad.

Todos estos recursos se a utilizó en la motricidad fina y gruesa, se coleccionaron y clasificaron como recursos que servirán para la psicomotricidad y para los juegos lúdicos, se elaborara juguetes, tableros, tarjetas de números, rompecabezas, dados, formatos de aprestamiento etc., facilitara el desarrollo del pensamiento lógico matemática y el desarrollo de vocabulario de los estudiantes, y también la estimulación cognitivo y psicomotora manipular diferente objetos

para resolver problemas de aprendizaje, será un resultado exitoso para los estudiantes.

Según los indicadores, actualmente la Educación es un derecho del niño y un desarrollo personal, reconocido en la constitución Política de la República de Guatemala. La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos contribuye a lograr una sociedad justa, productiva y equitativa.

En el desarrollo del proyecto se tomarán en cuenta los actores directos; alumnos, docentes, y padres de familia, los actores potenciales; municipalidad, empresas privadas, con el fin de contribuir con el proyecto de Mejoramiento Educativo la Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en los educandos con este proyecto los estudiantes desarrollaran sus habilidades y destrezas en el proceso del área de matemática por medio de los materiales concretos y semiconcreto.

El análisis DAFO es una herramienta que se utilizará para conocer la situación en que se encuentra el proyecto, las características, internas, fortaleza, debilidades, que se encuentra y el externo Amenazas y oportunidades, permitiendo realizar la vinculación estratégica priorizando la línea de acción. Para resolver o minimizar el problema de los procesos de aprendizaje es importante capacitar a los niños tener bases para desarrollar el pensamiento lógico matemático, al no ser tratado a tiempo, les dificultara en el aprendizaje lo peor es que ocasionara problemas en sus estudios superiores sin tener ni idea de cómo resolver ejercicios simples.

1.4.3. Concepto

Implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa

1.4.4. Objetivos

A. General

Promover los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, a través de los materiales reciclables, materiales concretos y semiconcreto, propiciando un aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años del nivel preprimario.

B. Específicos

a. Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia

b. Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables.

c. Elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes

d. Desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto

1.4.5. Justificación

La aplicación de los juegos lúdicos pretende desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes mediante la utilización de los materiales reciclables, los materiales concretos y semiconcreto para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos/as en el área de Destreza Aprendizaje, la manipulación de objetos mejora la concentración mental, la experimentación y la facilidad de resolver las operaciones básicas del área, las técnicas y estrategias lúdicas, ayuda el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y la práctica de los valores dentro del establecimiento y en la sociedad.

El aprovechamiento de los recursos del contexto motiva la participación de los estudiantes, despierta el interés sobre los distintos juegos y manualidades expuestas dentro del aula para resolver problemas de aprendizaje en el área de Destrezas de Aprendizaje, es muy importante promover diferentes actividades unos de los juegos es la compra y ventas para practicar la suma y la resta de un

digito utilizando tablero de tapitas y canicas, con la ayuda de la docente y del padre de familia coleccionar materiales reciclables así como tapaderas de botellas, cartones, semillas de plantas, vasos etc. todos estos materiales servirán para facilitar el aprendizaje, y lograr un aprendizaje de calidad.

El propósito del proyecto es promover las actividades de motricidad fina y gruesa para la estimulación temprana, con la manipulación de los objetos los estudiantes comenzarán a manejar sus movimientos y ritmos en la preparación de los diferentes formatos, patrones de trazos, laberintos, formatos grandes y pequeños, donde los estudiantes utilizaran su concentración, imaginación, fantasías para resolver sus problemas emocionales, autoestima, para determinar las debilidades y amenazas que afectará el aprendizaje.

Para el nivel Preprimario es necesario promover los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina, porque es la base en la preparación del aprestamiento, haciendo ejercicios con los dedos, manos y brazos para facilitar el proceso de la escritura y la concentración sobre las diferente instrucciones que se planteará en el proceso de aprendizaje, la docente debe dar énfasis sobre la motricidad fina y gruesa para que los estudiantes se preparen para resolver problemas personales y aprendizaje, desarrollar su creatividad, imaginación, experimentación sobre los diferentes materiales expuestas en el rincón de juegos y colección de materiales.

Para la ejecución del proyecto del Mejoramiento Educativo, se tomará en cuenta los actores directos e indirectos para mejorar la calidad en el aprendizaje se tomará en cuenta el contexto de la comunidad desde la economía, cultura, política, idioma, psicología, para lograr el desarrollo integral de la niñez y el desarrollo sostenible de la comunidad. Es necesario preparar los estudiantes para ser competentes dentro de la comunidad y sociedad, que sepa utilizar todos los medios para resolver sus dudas e inquietudes, capaces de enfrentar los desafíos y retos que se presentará en el futuro.

Con la implementación de juegos lúdicos se contribuye a evitar el abandono escolar y el fracaso escolar, desde la estimulación temprana de las destrezas de aprendizaje, por medio de las actividades lúdicas algunos estudiantes compartirán sus momentos de alegría y tristezas que tienen guardado en su corazón y mente causados por el abandono de sus padres según las demandas sociales hay diversos factores que está afectando la educación del nivel preprimario.

Al abordar el problema priorizado del Proyecto de Mejoramiento Educativo, se pretende determinar las debilidades y amenazas que se pudieron detectar en la técnica DAFO mediante las fortalezas y oportunidades, para mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario.

1.4.6. Plan de actividades

A. Datos Generales

B. Establecimiento: Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM.

C. Dirección: Cantón la Laguna, aldea Climentoro, del municipio de Chiantla

D. Área: Destrezas Aprendizaje

E. Grado: Preprimario

F. Sección: A

Tabla. No. 16
Plan de actividades

N o	Duración	Actividad a realizar	Sub-tareas	Recursos				responsa ble
				H	M	Q	FF	
		Fase de inicio						
1	8 semanas	Socialización del proyecto al director y personal docente de la escuela.	Solicitud al director	Docente	Computadora	40.00	Propia	Docente director Padres de familia estudiant es
		Reunión de padres de familia del aula y/o escuela	Solicitud a institución	Docente	hojas papel bond.	40.00	Propia gestión	
			Elaboración de Trifoliar	Docente	Impresión		gestión	
			Convocatoria de	Director docente s padres	Hojas Tintas	200.00		

		Lanzamiento del proyecto	reunión de familia	Trifoliar, equipo de sonido, adornos	100.0 300.00			
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 Elaboración del plan de sostenibilidad	Docente	Hojas papel bond Computadora Impresión	40.00 400.00 88.00	Propia Propia Propia	Docente Docente Docente
Fase de ejecución								
3	3. Semanas	Estructura de los juegos lúdicos	Elaboración de los juegos lúdicos	Docente	Internet. Materiales	300.00 104.00	gestión	Docente Librería
4	3. semanas	Aplicación de los distintos juegos para mejorar la motricidad fina y gruesa	Elaborar manualidades con los distintos materiales	Docente Estudiantes	Materiales reciclables Materiales concretos	200.00	Docente estudiantes gestión	Padres de familia Institución
5	4. semanas	Círculo de calidad con docentes	Dar a conocer los juegos como una guía didáctica para mejorar el aprendizaje	Docentes estudiantes	Guías, refacción	356.00	Propia	docente
Fase de monitoreo								

6	2. semanas	De monitoreo	Elaboración de los instrumentos Aplicación de los juegos lúdicos.	docente Asesora pedagógica	Impresiones Hojas de papel bond Internet.	100.00 100.00	Propia Propia	Docente Docente
Fase de evaluación								
8	1	Evolución del PME	Cumplimiento de los objetivos y las actividades planificadas	Docente	Impresión	100.00	propia	docente
Fase de sostenibilidad								
	1	Plan de sostenibilidad Presupuesto	Elaboración del plan de sostenibilidad y la elaboración del presupuesto dicho plan	Docente	Impresión internet	350.00	Propia	docente
Fase del cierre del proyecto.								
9	2 semanas	Cierre del proyecto	Elaboración del póster y plan de divulgación por medio de correo electrónico	Docente	Internet	342.00	propia	Docente
Total								3,160.00

Fuente. Elaboración propia

1.4.7. Cronograma de actividades

Tabla No. 17
Cronograma general de actividades

ESTUDIANTE: Sotera Chúm López. No. CARNÉ: 201027056.

No.	ACTIVIDADES	Fecha de ejecución																							
		2019								2020															
		Noviembre				diciembre				enero				febrero				marzo				abril			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Socialización del proyecto al director y personal docente de la escuela.	■	■																						
2	Reunión con padres de familia											■													
3	Lanzamiento del proyecto											■	■												
4	Elaboración de planes e instrumentos	■	■	■	■	■	■	■	■																
5	Estructura de los juegos lúdicos																								
6	Aplicación de distintos juegos para mejorar la motricidad fina y gruesa																								
17	Círculo de calidad con docentes																								
8	Monitoreo del proyecto																								
9	Plan de sostenibilidad																								
10	Cierre del proyecto																								

Fuente. Elaboración propia

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación

A. Parte Informativa

- a. Establecimiento: Escuela Oficia de párvulos anexa a EORM.
- b. Dirección: Cantón La laguna, aldea Climentoro, municipio Chiantla
- c. Área de Aprendizaje: Destreza Aprendizaje (Matemáticas)
- d. Grado: Etapa 5 y etapa 6
- e. Sección: "A"
- f. Nivel: Párvulos

B. Parte Operativa

a. El plan de monitoreo permite analizar el avance y proponer acciones oportunas para el cumplimiento de los objetivos trazados con anterioridad. Por lo anteriormente descrito, se desarrolla el plan de monitoreo para el proyecto de Mejoramiento Educativo que se ejecutará en el establecimiento.

b. El plan de evaluación consiste en la determinación de los efectos y los impactos del proyecto en desarrollo. Girará sobre todo en los resultados de los alumnos usuarios del mismo a través de diferentes instrumentos, con maestros en servicios y con técnicos o expertos.

a. Plan de monitoreo y Evaluación

Tabla. No. 18

Plan de monitoreo

Objetivo Específico No. 1. Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia						
Actividad	Parámetros	Meta de desarrollo	Indicador	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Diseñar la guía de implementación de los juegos lúdicos	2 meses Q. 100.00 a Q. 200.00	Implementar los juegos Lúdicos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes	Utilizar los recursos didácticos, para lograr una calidad de aprendizaje.	Estudiantes, maestros, padres de familia, Revisión de los juegos de la escuela	Entrevistas Revisión de documentos	Guía de entrevistas Apuntes en el cuaderno de diario
Objetivo Específico No. 2 Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables.						
Actividad	Parámetros	Meta de desarrollo	Indicador	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Implementar actividades creativas para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes	10 semanas Aproximadamente entre 15 a 20 estudiantes. Los que van a participar en las actividades lúdicas	Desarrollar las capacidades cognitivo de los educandos	Aplicar las actividades lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje	Estudiantes. Docente Internet	Entrevista Revisión documental	Guía de entrevista

Objetivo Específico. No. 3. Elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes						
Actividades	Parámetro	Método de desarrollo	Indicador	Fuente de información	Técnica	Instrumento
Aplicar los juegos lúdicos dentro del aula con los estudiantes para lograr el aprendizaje significativo	4 semanas. cantidad de participantes 15 a 20 estudiantes	Practicar los juegos lúdicos para desarrollar las habilidades y destrezas de los alumnos.	Realizar todas las actividades para lograr el aprendizaje constructivo	Docente estudiantes	Entrevista Revisión documental	Guía de entrevista
Objetivos Específicas. No.4. Desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto						
Actividades	Parámetro	Método de desarrollo	Indicador	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Manejar manipulaciones de objetos para mejorar el desarrollo de los movimientos de las partes del cuerpo	2.semanas 15 estudiantes	Lograr el aprendizaje significativo a través de la manipulación de materiales expuestos en el aula	Utilización correctamente los materiales concretos para la elaboración de los juegos.	Docentes, estudiantes padres de familia	Entrevista	Entrevista

Fuente. Elaboración propia

Este instrumento se utilizó para analizar el proceso del proyecto sus ventajas y desventajas de las diferentes actividades lúdicas y las manualidades.

Fotografía. No. 1

Entrevista a padres de familia



Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe
Guía de entrevista dirigida a padres de familia



1. Parte informativa

- 1.1 Nombre del docente: Sotera Chum López
- 1.2 Establecimiento: EODP anexa a EORM
- 1.3 Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla
- 1.4 Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
- 1.5 Grado: Preprimaria
- 1.6 Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje

Nombre 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

Objetivo: Cumplir el avance de las actividades planificadas para establecer el progreso que tiene las distintas fases desarrolladas en la ejecución del proyecto.

1. ¿Cuáles es su opinión sobre la implementación de los juegos lúdicos dentro del aula jugando y aprendo?

2. ¿Cuál es su opinión sobre la manipulación de diferentes materiales ayuda los movimientos de los dedos, brazos manos y ojos de los estudiantes?

3. ¿De qué manera se involucra para contribuir en el aprendizaje de su hijo haciendo uso de los materiales reciclables?

4. ¿Qué cambios ha observado en su hijo desde que ha estado aprendiendo los números a través del uso de juegos lúdicos?

5. ¿Cree que su hijo le gusta aprender la suma y la resta por medio de juegos?

6. ¿Su hijo en años anteriores han utilizados los juegos para aprender a contar objetos?

7. ¿Esta técnica de los juegos le es interesante a su hijo?

¿qué le gustaría aprender su hija a través de juegos o con los libros de textos?

Fuente. Elaboración propia

Este instrumento fue dirigida a los estudiantes para dar opiniones y sugerencias para mejorar las actividades y los juegos elaborados con los materiales reciclables, materiales concretos y semiconcretos.

Fotografía.No.2

Entrevista a estudiantes.


 Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe

Guía de entrevista para estudiantes

1. Parte informativa

1.1. Nombre del docente: Sotera Chúm López
 1.2. Establecimiento: EODP anexa a EORM.
 1.3. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla
 1.4. Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
 1.5. Grado: Preprimaria
 1.6. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje Nombre y apellidos: _____

Grado de escolaridad: _____ sexo: _____

Edad de la persona entrevistada				
5 años	6 años	7 años	8 años	9 años o más

Objetivo: Determinar el avance de las actividades planificadas para establecer el progreso que tiene las distintas fases desarrolladas en la ejecución del proyecto.

1. ¿Les gustaría aprendiendo y jugando a través de los diferentes materiales?

2. ¿qué otros juegos conocen para facilitar el proceso de aprendizaje en el aula?

3. ¿Qué ventajas considera que tiene la enseñanza de la matemática desde pequeña edad a través de juegos?

4. ¿Qué estrategias utilizaría para mantener una relación permanente con padres de familia, para el éxito en la aplicación de las actividades lúdicas?

5. ¿Describa los principales logros obtenidos en los alumnos a partir de la aplicación de los juegos?

6. ¿Mencione algunos juegos que practica con su hijo en su casa?

7. ¿Que recomendaría en el uso de los juegos lúdicos para el aprendizaje del área de Destrezas de Aprendizaje.

 ¿que otros materiales sugería usted para las actividades lúdicas?

¿Qué beneficio tiene los juegos lúdicos y la motricidad fina gruesa en la enseñanza aprendizaje?

Fuente. Elaboración propia

b. Plan de evaluación

Tabla. No. 19
Plan de evaluación

Objetivo Especifico No.1 Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia						
Resultado que se pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento	
Con la implementación de los juegos se mejoró el aprendizaje	1 mes 15 a 20 estudiantes	La totalidad de los niños les facilitó el aprendizaje jugando y aprendo	Cuadros de registros de rendimiento académico. Boletines de calificaciones	Revisión documental	Guía de observación	
Objetivo Especifico No.2 Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables.						
Resultado que se pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento	
Se utilizó los materiales reciclables para el aprendizaje significativo	1 meses Para 15 a 20 estudiantes	La mayoría de los estudiantes desarrollaron sus habilidades	Cuadro de registro de aprendizaje Boletín de calificaciones	Entrevista	Entrevista	
Objetivo Especifica No.3 .Elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes						
Resultado que se pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento	
Utilización adecuado de los juegos para lograr el aprendizaje constructivo	10 semanas	Los estudiantes lograron el desarrollo intelectual	Cuadro de registro de rendimiento académica Boletín de calificaciones	Entrevista	Entrevista	
Objetivo. Especifico.No.4 Desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto						
Resultado que se pretende	parámetro	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento	
Con la manipulación de los materiales se logró la creatividad.	1 mes docente	Desarrollaron su habilidades y destrezas	Cuadro de registro de académica Boletín de calificaciones	Entrevista	Entrevista	

Fuente. Elaboración propia

Fotografía. No. 3

Este instrumento está dirigida a los docentes para analizar y evaluar la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje del nivel preprimario.

Entrevista dirigida a docentes

 **USAC**
TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala
escuela de formación de profesores de enseñanza media
programa académico de profesionalización docente
Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe

 **PROGRAMA ACADÉMICO DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**

Cuestionario de opinión dirigido a docentes

1. Parte informativa

1.2. Nombre del docente: Sotera Chúm López
1.3. Establecimiento: EODP anexa a EORM.
1.4. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla
1.5. área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
1.6. Grado: Preprimaria
1.7. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje
1.8. Instrucciones: con base de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje.
1.9. Responde los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio.

1. ¿Qué opina sobre el tiempo que se utilizó para el desarrollo de los círculos de calidad?

2. ¿Cuál fue la ventaja en el uso y manejo de juegos después de realizado los círculos de calidad?

3. ¿Los recursos y materiales didácticos que se utilizaron en la implementación de los juegos lúdicos con los para mejorar el aprendizaje de los alumnos?

4. ¿cuáles son las actividades lúdicas que se utilizaron para facilitar la enseñanza aprendiza en el área de Destrezas de Aprendizaje?

5. ¿La manipulación de los objetos facilitó el desarrollo psicomotor de los estudiantes?

6. ¿Cree usted que los juegos facilitaron el aprendizaje significativo de los niños?

7. ¿Los materiales reciclables fueron adecuados?

8. ¿Usted cree que la motricidad fina facilitó los movimientos adecuado en la preparación del aprestamiento en el área de Destrezas de Aprendizaje?

¿Cree usted que la motricidad gruesa ayudó el equilibrio de la concentración de mental del estudiante y que ayudará para el pensamiento lógico?

¿mencione alguno de los juguetes que fueron diseñados por los estudiantes o por la docente que fue interesante para usted?

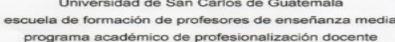
¿La implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa ha sido un proyecto productivo para el aprendizaje significativo dentro del aula del nivel preprimario?

Fuente. Elaboración propia

Este instrumento está dirigida a los padres de familia para evaluar el proyecto, sobre la implementación de las actividades lúdicas, y las manualidades de juegos elaborados con los diferentes materiales expuestos dentro del aula, para facilitar el aprendizaje y el mejoramiento del rendimiento escolar de sus hijos.

Fotografía. No. 4

Entrevista dirigida a padres de familia


Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe

Cuestionario de opinión dirigido para padres de familia

1. Parte informativa

1.2. Nombre del docente: Sotera Chúm López

1.3. Establecimiento: EODP anexa a EORM.

1.4. Dirección: Cantón la Laguna Ciementoro del municipio de Chiantla

1.5. Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje

1.6. Grado: Preprimaria

1.7. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje

1.8. Instrucciones: con base de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje.

1.9. Responde los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio.

9. ¿Qué opina sobre la implementación de los juegos lúdicos dentro del aula?

10. ¿Cuál fue la ventaja de la implementación de las diferentes manipulaciones de objetos para desarrollar las habilidades y destrezas de su hijo?

11. ¿Cree usted que los materiales reciclables que se utilizaron en la implementación de los juegos lúdicos fueron interesantes por qué?

12. ¿cuáles son las actividades lúdicas que le llamó más la atención que facilitó la enseñanza aprendiza en el área de Destrezas de Aprendizaje?

13. ¿Qué opina usted sobre la manipulación de los diferentes objetos moldeables para para desarrollar los movimientos de los cinco sentidos de su hijo en el aprendizaje?

14. ¿Cree usted que los juegos facilitaron el aprendizaje significativo de los niños?

15. ¿Menciones algunos materiales reciclables que fue coleccionado por su hijo con la ayuda de usted?

16. ¿Usted cree que la motricidad fina facilitó los movimientos adecuado de los dedos, brazos y los cinco sentidos de los estudiantes?

¿Cree usted que la motricidad gruesa ayudó el equilibrio de la concentración de mental del estudiante y que ayudará para el pensamiento lógico?

¿mencione algunos juegos que su hijo le contó cuando llegó a casa y cuál fue su comentario, criterio para mejorar las actividades dentro del aula?

¿La implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa ha sido un proyecto productivo para el aprendizaje significativo y constructivo según su punto de vista?

Fuente. Elaboración propia

1.4.9. Presupuesto

Tabla. 20
Presupuesto

Recursos Humanos	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
Expositor	Charla	1	Q. 100.00	Q. 100.00
Horas utilizadas	Realización de la guía.	1	Q. 300.00	Q. 300.00
Horas utilizada para la elaboración del PME	Horas invertidas en el proyecto por el estudiante PADEP	24	Q. 10.00	Q. 240.00
Recurso Materiales	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
Tinta	Elaboración de planes	3	Q. 100.00	Q. 300.00
Hojas		10	Q. 0.40	Q. 4.00
Cartulina	Elaboración de recursos didácticos con materiales concretos y semiconcreto	12	Q. 1.50	Q. 18.00
Marcadores		12	Q. 3.50	Q. 42.00
Cartoncillo		10	Q. 10.00	Q. 100.00
Tapones		3	Q. 10.00	Q. 30.00
Invitaciones	Elaboración de invitaciones	30	Q. 1.00	Q. 30.00
Manta	Elaboración de una manta	1	Q. 150.00	Q. 150.00
Trifoliar	Elaboración de un Trifoliar	30	Q. 1.00	Q. 30.00
Recursos Operacionales	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
Adornos	Arreglo del aula de clases para el lanzamiento	1	Q. 100.00	Q. 100.00
Alquiler de sillas	Mobiliario para el círculo de calidad	50	Q. 3.00	Q. 150.00
Alquiler de audio	Colocación del aparato de audio	1	Q. 200.00	Q. 200.00
Posible fuentes de financiamiento.	Aportes propios			Q. 1,006.00
Recursos institucionales	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
OPEF	Limpieza de todo el establecimiento	4	Q. 40.00	Q. 160.00
Autoridad educativa del establecimiento	Autorización para la ejecución del proyecto	1	Q. 200.00	Q. 200.00
Resumen	Recursos humanos			Q. 640.00
	Recursos materiales			Q. 704.00
	Recursos operacionales			Q. 1,456.00
	Recursos institucionales			Q. 360.00
Total				Q. 3,160.00

Fuente. Elaboración propia

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa.

2.1.1. Juegos de mesa

Normalmente encontramos juegos que ayuda a que los estudiantes desarrollen sus capacidades motoras mentales y sectoriales dentro los juegos de loterías, memorias, tableros. Son juegos que ayuda la concentración, imaginación creatividad y resolución problema aprendizaje.

La Aplicación de los Juegos de Mesa como Estrategia para Facilitar, el Aprendizaje en la Educación Inicial, se convierte en una táctica o adiestramiento que permite a los niños y a las niñas el adquirir la capacidad de acercarse al pensamiento lógico, intuitivo, imaginario por medio de la observación de actitudes concretas, pues aun no simbolizan o imaginan jugadas abstractas. (Rodríguez, 2014, p. 5).

La aplicación de los juegos de mesa son estrategias que facilita el aprendizaje acerca del pensamiento lógico a través de la concentración, imaginación y curiosidad de los estudiantes.

2.1.2. Lanzamientos de juegos

Lanzar, coger, atrapar, son movimientos que ayuda a los estudiantes para desarrollar sus habilidades y destrezas en las diferentes actividades lúdicas que se practica dentro del aula para conocer los movimientos adecuados de las partes de su cuerpo.

Según. Ovando (2016)

Son aquellos juegos aptos para desarrollar capacidades motrices y volitivas, que se realizan en forma colectiva mediante la movilización de diferentes segmentos corporales y que han logrado trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitidos de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto. (p.6)

Los juegos lúdicos se centran más en el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los estudiantes en las actividades corporales, encontrando la importancia y el significado de los juegos. Son herramientas muy conocidos para facilitar el proceso de la enseñanza aprendizaje de los alumnos/as.

2.1.3. Los tableros de mesa

Son juegos de mesas que desarrolla las habilidades cognitivas de los estudiantes, seguir instrucciones resolver cantidades, seguir formatos de diferentes trazos.

Según Cardeñoso (2019).

Cualquier docente que desee implementar una situación de aprendizaje de las matemáticas en el aula basada en un juego de mesa ha de buscar juegos que, por un lado, conecten con los intereses y gustos lúdicos de su alumnado, y que, por otro lado, presenten verdaderas oportunidades para el aprendizaje de las matemáticas. (p.62)

La implementación de los juegos lúdicos de tableros motiva al estudiante en la experimentación de colorar o seguir instrucciones en el juego, es una oportunidad de diversión, comunicación conversación sobre el aprendizaje matemático.

Los materiales concretos son herramientas que sirven para facilitar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, despierta la creatividad y la imaginación de ellos al momento de manipular los diferentes materiales a utilizar.

Afirma Moreno (2013).

Los materiales y recursos que se utilizan en las primeras etapas educativas, como el conocimiento de todo los materiales y recursos disponibles, la realización de una buena clasificación y selección del material en el aula, contribuirá a un mejor aprendizaje y proporcionará una fuente educativa donde poder acudir para ofrecer a los infantes una educación de calidad y en vías a la excelencia. Palabras clave: materiales, recursos, educación infantil y aprendizaje. (p. 329).

Los materiales y recursos facilitan el proceso de la enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas. Es muy importante la utilización de los diferentes recursos que se pueden conseguir en el contexto del estudiante.

La aplicación de los distintos juegos ayuda el desarrollo de las habilidades de los estudiantes, es una actividad natural y espontánea, los estudiantes se emociona cuando se hable de jugando y aprendo con los objetos.

El juego es un buen instrumento para evaluar los conocimientos obtenidos por los niños en las diferentes áreas, pues cuando los niños participan en los juegos nos muestran destrezas motoras, habilidades manipulativas, regulan su expresión, sentimientos y emociones, se muestran actitudes de colaboración y ayuda mutua entre los compañeros y los diferentes juegos, se puede valorar su participación y utilización de las normas que rigen los propios juegos... Además, a través de la observación del juego del propio niño,

podemos darnos cuenta de los conocimientos que estos han adquirido ya que, si los niños introducen estos conceptos en el juego de manera cotidiana, es un buen indicador de que han interiorizado estos contenidos. (Ruiz 2017, p.24)

Las habilidades manipulativas regulan la expresión, emociones y autoestima de los estudiantes, aprende a valorarse y valorar los esfuerzos de los demás, a través los juegos motiva a los alumnos aprender algo diferente que explora sus curiosidades y experimentación.

2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo

2.2.1. Conductista

La teoría conductista se basa en las actitudes de los estudiantes, observando los comportamientos, sus relaciones intrapersonales con sus compañeros, con sus padres y en la sociedad, en este caso el proyecto brinda actividades lúdicas para determinar los comportamientos negativos.

Según Pavlov (1936)

La finalidad del conductismo es condicionar a los alumnos para que por medio de la educación supriman conductas no deseadas, así alienta en el sistema escolar el uso de procedimientos destinados a manipular las conductas, como la competencia entre alumnos. (p.1)

Analizar las conductas no adecuadas de los estudiantes, el docente trata la manera cómo resolver a través de los juegos lúdicos, convivencias armónicas, actividades de deportes o actividades socioculturales, para ayudar algunos estudiantes que no tienen la capacidad de controlar sus emociones y autoestima.

2.2.2. Constructivismo

Es una corriente educativa en donde los estudiantes aprenden día con día sobre las diferentes actividades prácticas que se realiza durante el proceso aprendizaje, sin embargo, construye su propio aprendizaje.

Una definición tentativa hace relación al hecho de que el sujeto interiorice una acción o un concepto desde el exterior ya sea producto de la explicación de un semejante o por observación directa del fenómeno, sin embargo, desde el constructivismo se habla de que el sujeto construye sus conceptos a partir de la interacción con el fenómeno y por la mediación del lenguaje (Vera, 2009, p.26)

Quiere decir que el constructivismo es más práctico que teoría, se utiliza diferentes materiales para que los estudiantes construyen su propio aprendizaje

con los materiales y los juegos lúdicos que se realiza dentro del aula, el saber hacer y ser.

2.2.3. Escuela nueva

Una escuela nueva es aquella que está completa con su edificio, recursos pedagógicos, programas que apoya los recursos didácticos o proyectos tecnológicos para crear una escuela paralela tiene que tener el servicio de internet y computadora para los estudiantes.

La escuela Nueva es un movimiento amplio, complejo y contradictorio. La cual se construyó con múltiples y variadas aportaciones de experiencias y autores de diversos países que, partiendo del trasfondo histórico, social y cultural, donde cada nación procura encontrar respuestas que solucionasen sus problemas, de acuerdo a su particularidad; pues el desarrollo de un sistema nacional de educación, está limitado y determinado por esos factores de trasfondo en la vida de cada nación. (Alvarado, 2017, p.79)

Una escuela nueva requiere recursos pedagógicos innovadora, metodología avanzada, con un aprendizaje constructiva y significativa para el desarrollo integral de niñez.

2.3. Técnicas de administración aplicadas al análisis situacional del proyecto

2.3.1. Matriz de priorización

Es una herramienta de gestión de un proyecto, analizar, reflexionar los problemas a bordar para dar posible de determinación con todas las debilidades y amenazas que está afectando la calidad de la educación.

La matriz de priorización pretende contribuir a establecer prioridades en la toma de decisiones, con relación a nuevos temas que pueden ser objeto de desarrollo de una oferta innovadora. La necesidad de jerarquizar asuntos estratégicos es uno de los temas fundamentales para el desarrollo de capacidades institucionales de pensamiento estratégico, junto a la construcción de visiones de futuro integrales e innovadoras, la gestión de redes y el desarrollo de proyectos complejos, entre otros. (Equipo Universidad de la Salle. 2010. p.1)

Quiere decir que la priorización es la herramienta que sirve para tomar decisiones sobre los temas que se va a desarrollar dentro del proyecto para mejorar las estrategias, metodología y recursos didácticos, de la calidad del proyecto.

2.3.2. Árbol de problemas.

Es una ayuda para entender todos los problemas abordar, analizar y describir los aspectos de las causas y consecuencias del proyecto, para luego dar soluciones del problema.

Según Martínez y Fernando. (2011)

Es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican. Esta técnica facilita la identificación y organización de las causas y consecuencias de un problema. Por tanto, es complementaria, y no sustituye, a la información de base. (p.1)

Quiere decir que son tácticas y estrategias importantes que sirve para determinar los problemas y necesidades para mejora la calidad de la educación basando desde el árbol de problema.

2.3.3. Demandas

A. Demandas Sociales

Es un problema muy grande, abarca todas las necesidades y problemas que afecta el desarrollo humano, el desarrollo económico, político y cultura.

El abordaje teórico de las demandas sociales es factible de realizarse desde diferentes plataformas, las cuales pueden ser integradas gracias a que ofrecen ángulos analíticos complementarios. (bis) podemos afirmar que en la construcción de la demanda social se encuentra inscrita una solicitud hacia otro (frecuentemente el sistema político). (Remotazo 2019, p. 116)

Abarca todos los movimientos sociales, partiendo de las necesidades de desarrollo sostenible, el desarrollo sostenibilidad, es necesario estudiar y analizar los factores que amenaza el desarrollo social.

B. Demandas institucionales

Son los problemas que afecta el proceso de la educación y de los padres de familia en el ámbito inserción escolar la confusión y obstáculos que enfrente el centro educativo.

Para comprender el término demanda institucional es importante tener en clara una serie de conceptos que abarca el mismo. El autor señala que cada institución se caracteriza por sus objetivos específicos y una organización propia en la cual busca satisfacer dichos objetivos. Mientras que el concepto motivo de consulta refiere a una descripción de síntomas o problemas objetivos, el concepto de demanda implica el reconocimiento de pedir ayuda. (Bleger, 2007, p.1)

La educación se encuentra en una situación difícil por la falta cobertura en las áreas rurales, por las autoridades educativas no tienen la capacidad de cubrir las necesidades que problemas que padece la calidad de educación de los estudiantes

C. Problemas poblacionales

El problema es la pobreza extrema, la migración, el desempleo afecta la población infantil a nivel de salud y educación, el crecimiento de la población está afectando en todo, porque no hay un desarrollo sostenible para las familias.

Que el órgano de coordinación despierte interés de la comunidad en actividades del Consejo comunitario de Desarrollo. Mejorar la capacidad de participación de hombres, mujeres, jóvenes y la niñez. Apoyo financiero por parte de entidades para la implementación de capacitaciones que fortalezcan al Consejo Comunitario de Desarrollo (COCODE). Qué el órgano de coordinación funcione con eficacia en beneficio de la comunidad. (Carrillo, 2013, p.16)

Crecimiento población no es un problema cuando hay un gobierno que sepa manejar la economía y que tengo un perfil de líder positivo, implementar proyectos y programas para todos, para que tenga un empleo seguro para cubrir los gastos familiares, tanto salud como educación para no migrar y abandonar a sus hijos.

2.3.4. Identificación de actores

Son los participantes estudiantes, padres de familia y docentes y algunos padres de familia de la comunidad, es un grupo que trabajan por el bien común de la comunidad educativa, los gestores del desarrollo integral de la educación del nivel preprimario.

Según Cifuentes (2015).

Los actores del proceso educativo en el contexto de la crisis escolar actual, buscando en las narrativas de los actores, en este caso estudiantes, madres y padres de familia y profesores; esas representaciones que a diario acompañan no solo sus discursos, sino sus diferentes formas de manifestarse, frente a esa realidad que en apariencia parece no encontrar un punto de fuga que le permitiera ver un camino más apropiado para transitar. (p.1)

La responsabilidad es todos, tanto estudiantes, docentes y padres de familia tiene la obligación de colaborar con la educación, para lograr la calidad de

aprendizaje para los estudiantes, saber guiar, encaminar los niños por el buen camino hacia el desarrollo personal y sociedad.

2.3.5. Matriz DAFO

En ella está plasmada todas las debilidades las oportunidades de los actores del aprendizaje, cada uno de ellos dar sus aportes para dar una posible solución de los diferentes factores que está afectando la enseñanza aprendizaje. Según Ponce (2006). Como instrumento viable para realizar análisis organizacional, en relación con los factores que determinan el éxito en el cumplimiento de metas, es una alternativa que motivó a efectuar el análisis para su difusión y divulgación. (p.2) Analiza las debilidades y amenazas, evalúa los factores que está afectando el centro educativo y la calidad de aprendizaje, buscar estrategias y recursos didácticos para dar soluciones de las debilidades del aprendizaje del estudiante.

2.3.6. Técnica Mini- Max

Sirve para seleccionar reflexiona y analizar las líneas de acciones que se va dar en los posibles proyectos que se va a ejecutar en el centro educativo.

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

Es una técnica que evalúa las actividades que ayuda para mejora las debilidades de la enseñanza aprendizaje en el nivel preprimario, buscar estrategia por medio de juegos lúdicos para determinar los problemas.

2.3.7. Vinculación estratégica

Es una alianza de asociaciones de una organización, con sus definiciones, actividades, recursos para vincular con las líneas de acciones para alcanzar los objetivos. Es necesario investigar a fondo los diferentes factores y fenómenos que está afectando la calidad educativa.

Muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o

vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado. (Paredes 2013 p. 41)

Las vinculaciones se conectan con las líneas de acciones, para determinar los problemas detectados en las debilidades y amenazas dar posibles soluciones sobre los diferentes factores sociales y fenómenos que está afectando la educación infantil.

2.3.8. Líneas de acciones

Son acciones que están relacionadas con el cronograma de acciones y actividades planeadas dentro del proyecto para cumplir en el tiempo de ejecución tomando en cuenta los objetivos y estrategias planificadas.

Estas líneas de acción permitirían que la institución alcance buenos resultados a partir de su estrategia planteada, sin embargo, no se cuenta con el recurso económico ni humano necesario para llevarlas a cabo, a partir de esta necesidad se ha construido una estrategia de gestión financiera que a su vez incluye el perfil del recurso humano que tendría a su cargo ejecutar las acciones. (Jorge, 2008, p.3)

2.4. Componentes del diseño del proyecto

2.4.1 Título del proyecto

El título del proyecto es la identificación de las problemáticas y necesidades para determinar y dar una posible solución. Respecto de Ramírez (2006) planea que el título "una especie de envoltura de un producto, ya que es lo primero con lo que se entra en contacto el potencial consumidor del mismo" (p. 46) Es muy importante analizar, pensar bien sobre qué nombre se pone al proyecto para empezar redactar el proyecto, para que, para quienes con quienes se va a desarrollar la implantación del proyecto,

2.4.2. Descripción

Describir lo que pretende conseguir con el proyecto Mejoramiento Educativo, explicar el contenido de la intervención que se va a desarrollar con los beneficiarios del proyecto. Según Figueroa (2005). "Se trata de una descripción, lo más detallada y sucinta posible de las acciones ordenadas en el tiempo (bs) es una exposición de los pasos que seguiremos en la fase de ejecución o

implementación del proyecto”. (p. 25). Se describe lo que se pretende alcanzar del proyecto sus contenidos, los objetivos y las actividades del proyecto para dar ejecución de los mismos.

2.4.3. Concepto

Está relacionado de acuerdo al ámbito de desarrollo y la perspectiva al proyecto, sus definiciones, actividades, recursos didácticos y las estrategias para lograr los objetivos planificados.

Es un conjunto autónomo de inversiones, actividades, políticas y medidas institucionales o de otra índole, diseñado para lograr un objetivo específico de desarrollo en un período determinado, en una región geográfica delimitada y para un grupo predefinido de beneficiarios, que continúa produciendo bienes y/o prestando servicios tras la retirada del apoyo externo y cuyos efectos perduran una vez finalizada su ejecución (Fernández 2010, p.6)

Está relacionado de acuerdo con el ámbito de la inversión, políticas y medidas institucionales diseñado para lograr los objetivos, con todas las actividades de herramientas estrategias para combatir el problema detectada.

2.4.4. Objetivos

Los objetivos son los guías hacia dónde se dirige el proyecto y cuál será su fin, qué actividades y contenidos se necesitan para ejecutar el proyecto en el establecimiento seleccionado. Según García (2015). “son los resultados deseados que se esperan alcanzar con la ejecución de las actividades que integran un proyecto, empresa o entidad”. (p.4) Es la guía de las actividades a realizar, con base de los objetivos se evalúa las debilidades y fracasos del proyecto o el éxito del proyecto Mejoramiento Educativo.

2.4.5. Justificación

Es un argumento que apoya la idea sobre el proyecto, trata dar una explicación sobre las necesidades y los problemas que se encuentra en el contexto de la comunidad donde se va elaborar el proyecto. Según Sabaj.y Balin (2012). “La justificación es una operación racional mediante la cual fundamentamos nuestros actos, creencias y conocimientos. Por su estrecha vinculación con el

conocimiento, el estudio de la justificación ha tenido un papel central en la filosofía de la ciencia”. (p. 316)

2.4.6. Plan de actividades

Es una herramienta que sirve para llevar el orden de los pasos del proyecto basando con los objetivos, las diferentes actividades planificadas, así como las tareas y los sub tareas para la ejecución del proyecto.

Según Pérez (.2017) es el término de carácter más global. Un plan hace referencia a las decisiones de carácter general. Desde el punto de vista de la Administración, por ejemplo, el plan tiene por finalidad trazar el curso deseable del desarrollo nacional o del desarrollo de un sector (p.2) El principal es el objetivo que globaliza todas las fechas de actividades, con la finalidad cumplir las actividades del cronograma. (s. p)

En el está plasmada todas las actividades, tareas y subtareas, los recursos, humanos, tiempo del proyecto principalmente los objetivos del proyecto.

2.4.7. Cronograma

Es un calendario donde está planificada las fechas el tiempo y los meses de la ejecución de las diferentes actividades del proyecto, sirve como una guía para llevar las etapas del proyecto. Sánchez (2015)

El cronograma se hace presente generalmente en el desarrollo o gestión de proyectos, lo importante es del cronograma es que plasma cada una de las tareas y fechas previstas desde el principio hasta el final de las actividades que se van a realizar. (p.1).

El cronograma consiste de una serie de tareas y pasos diseñados para ayudar a manejar las restricciones de tiempo del proyecto.

2.4.8. Monitoreo y evaluación

Monitoreo es un conjunto de actividades de gestiones que permite verificar si el proyecto va marchando según lo planificado

Dentro del artículo se define al monitoreo como el procedimiento en el cuál se va a constatar el logro y desacierto de un plan, con la recopilación de información para lograr correcciones necesarias. Resalta que los indicadores a considerar son: el tiempo, uso de recursos, espacios, impacto de los resultados en diferentes áreas. (Sánchez 2017, p.2)

Revisa los procedimientos de las actividades, identifica el logro los avances del proyecto. monitorea los recursos, los materiales y el tiempo que impactaron los resultados del proyecto.

La evaluación. Es un proceso por el cual se determina el cambio generados por un proyecto a partir de la comparación entre el estado actual y el estado previsto en la planificación.

Se concentra en los objetivos, en las actividades del proyecto para mejorar las debilidades, desventajas del proyecto. Se basa en los objetivos, plan de actividades y cronogramas de actividades para lograr la calidad del proyecto. Si a través de la aplicación de la evaluación se llega a conocer si los objetivos han sido logrados, o lo han sido en un grado menor que el esperado ó no se han realizado, inmediatamente surgirá una revisión de los planes, de las actividades que se desarrollan. (López,2008, p.22)

2.4.9. Indicadores educativos

Brinda información verídicos, la estadística educativa, la matrícula cada año y los factores y fenómenos que está afectando el aprendizaje de los estudiantes.

Como parte de una tendencia generalizada a la cuantificación, en relación con las políticas sociales; en seguida, se hacen precisiones sobre la noción, en especial cuando se aplica a la evaluación de la calidad de los sistemas educativos. Luego, se incluyen sugerencias para una sistematización de la metodología para la construcción de indicadores, y se hacen consideraciones sobre los alcances y las limitaciones de este tipo de herramientas, para prevenir el peligro de esperar demasiado de los indicadores. (Martínez, 2010, p. 1)

Los indicadores dan a conocer los problemas necesidades que está afectando la calidad educativa, es importante aplicar metodología actualizados para mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, buscar estrategias para determinar las debilidades de la educación de la niñez.

2.4.10. Plan de sostenibilidad

Resumen todos los recursos del contexto ambientales, tecnología, cultural para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes y el tiempo de duración del proyecto para un desarrollo sostenible de la educación infantil.

Según Gasparri (2015) afirma

La sostenibilidad de un proyecto incluye diferentes aspectos tales como lo Institucional, el financiero, el ambiental el tecnológico y el social y cultural. Todos estos aspectos constituyen las dimensiones de la sostenibilidad que deberían ser consideradas, con el objetivo de dar continuidad a las acciones y que éstas no afecten la capacidad de desarrollo futuro. Dependiendo de cada proyecto algunas dimensiones son más importantes que otras, pero todas son importantes para alcanzar la sostenibilidad. (p.1)

La sostenibilidad da a conocer los diferentes aspectos que necesita el proyecto los recursos naturales, humanos, tecnológicos e institucionales para lograr el aprendizaje constructivo y significativo.

2.4.11. Presupuesto del Proyecto

La suma total de los recursos utilizado en la estructura del proyecto, los materiales, el recurso económico en la compra de algunos materiales que va servir en la ejecución del proyecto.

El presupuesto en las entidades tiene un rol importante, permite tomar medidas para enfrentar situaciones difíciles de decisiones financieras y de gestión, por eso el presupuesto nace con la finalidad de controlar las actividades de una entidad, como un proceso lógico y normal del desarrollo económico y social. Los presupuestos sirven de medio de comunicación de los planes de toda la organización, proporcionando las bases que permitirán evaluar la actuación de los distintos segmentos, o áreas de actividad. El proceso culmina con el control presupuestario, mediante el cual se evalúa el resultado de las acciones emprendidas permitiendo, a su vez, establecer un proceso de ajuste que posibilite la fijación de nuevos objetivos. (Vega,2010, p.30)

El recurso económico es indispensable en la ejecución de un proyecto por lo que se debe contar con la cantidad indicada para cada actividad para ello es importancia contar con el apoyo de varias instituciones.

Consiste en la fase dentro del proyecto de gestión de un proyecto, las etapas involucradas en el proyecto y los recursos humanos que han trabajado en él.

Estos procesos son aplicables a todas las actividades de cierre que pueden ocurrir repetidamente en diferentes etapas de un proyecto. Pero el cierre más importante y a su vez el más descuidado de las etapas de un proyecto, corresponde a su finalización y tiene lugar en la etapa final de su ciclo de vida. Al cierre del proyecto, el director del proyecto revisará toda la información anterior procedente de los cierres de las fases previas para asegurarse de que todo el trabajo del proyecto está completo y que el proyecto ha alcanzado sus objetivos. (Figuerola,2008, p.2)

Finalizar las actividades a través los grupos de proceso de dirección de proyecto, completar formalmente.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título

Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa.

3.2. Descripción de PME

Mediante la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa se pretendió desarrollar las habilidades y destrezas en los niños a través de los diferentes materiales reciclables y materiales semiconcreto, para facilitar el proceso del manejo del aprestamientos, los trazos de los números, las letras y las elaboraciones de las manualidades que sirvió para desarrollar la estimulación cognitivo y pensamiento lógico de los estudiantes en el área de Destrezas de Aprendizaje del nivel preprimario de la escuela Oficial Rural Mixta Cantón la Laguna, Climentoro Chiantla.

Con la utilización de los recursos del contexto se apoyó la economía del padre de familia, al mismo tiempo se colaboró con la contaminación ambiental, es una forma de educar a los estudiantes y padres de familia, enseñarles que los materiales reciclables son recursos importantes que pueden usarse en cualquier actividad didáctica disminuyendo el gasto económico de los padres de familia que tienen que acudir a una librería a comprar algunos materiales. El propósito del proyecto es ayudar la economía del padre de familia, la docente buscó estrategias de recursos para no pedir materiales comprados a los niños, sino conseguir recursos reciclables, como tapitas, botellas plásticas y otros materiales que se pueden conseguir en la comunidad.

Todos estos recursos se a utilizó en la motricidad fina y gruesa, fueron coleccionados y clasificados como recursos que sirvieron para la psicomotricidad

y para los juegos lúdicos, se elaboró juguetes, tableros, tarjetas de números, rompecabezas, dados, formatos de aprestamiento etc., facilitó el desarrollo del pensamiento lógico matemática y el desarrollo de vocabulario de los estudiantes, y también la estimulación cognitivo y psicomotora manipular diferente objetos para resolver problemas de aprendizaje, fue un resultado exitoso para los estudiantes.

Según los indicadores, actualmente la Educación es un derecho del niño y un desarrollo personal, reconocido en la constitución Política de la República de Guatemala. La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos contribuye a lograr una sociedad justa, productiva y equitativa.

En el desarrollo del proyecto se tomó en cuenta los actores directos; alumnos, docentes, y padres de familia, los actores potenciales; municipalidad, empresas privadas, con el fin de contribuir con el proyecto de Mejoramiento Educativo que se titula como, la Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje con el objetivo desarrollar las habilidades y destrezas y facilitar el proceso de la enseñanza aprendizaje mediante los materiales concretos y semiconcreto para lograr la calidad de aprendizaje en los alumnos del nivel preprimario.

El análisis DAFO es una herramienta que se utilizó para conocer la situación en que se encuentra el proyecto, las características internas, fortaleza, debilidades, que se encuentra y el externo las amenazas y oportunidades, permitiendo realizar la vinculación estratégica priorizando las líneas de acción. Para resolver o minimizar el problema de los procesos de aprendizaje es importante capacitar a los niños tener bases para desarrollar el pensamiento lógico matemático, al no ser tratado a tiempo, les dificultara en el aprendizaje lo peor es que ocasionara

problemas en sus estudios superiores sin tener ni idea de cómo resolver ejercicios simples.

Para determinar las debilidades del aprendizaje es necesario tomar cuenta todos los recursos del contexto, los materiales reciclables, los textos y materiales concretos que cuenta el establecimiento para dar una posible solución.

3.3. Concepto de PME

Implementa juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje en el nivel preprimario de la Escuela Oficial de párvulos anexa a Escuela Oficial Rural mixta, Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla.

Las actividades lúdicas son estrategias que se diseñó para crear un ambiente de armonía con los estudiantes que estuvieron inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante las actividades divertidas, creativas y amenas en las que pudieron incluir contenidos, temas formativos y compatibles con los valores. Los juegos son medios que facilitó el aprendizaje de los estudiantes, les permitió desarrollar sus vocabularios, conocimientos experiencias y sus relaciones con el entorno social, ambiental, comunitario y sus personalidades, permitiéndoles conocer el mundo de la enseñanza aprendizaje.

La motricidad fina y gruesa son actividades motrices que surgieron filogenéticamente en la evolución humana, tales como caminar, correr, girarse, brincar, lanzar, manipular objetos. Las actividades motrices contribuyeron adecuadamente en el desarrollo físico, emocional y sociales de los estudiantes. Permitted desarrollar la capacidad para coordinar la movilidad en las extremidades y diferentes segmentos del cuerpo, y el desarrollo integral del pensamiento lógico a través de las actividades lúdicas, mejoró la concentración mental, la imaginación, pensamiento, interpretación, concentración y resolución de problema de aprendizaje.

3.4. Objetivos

A. General

Promover los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, a través de los materiales reciclables, materiales concretos y semiconcreto, propiciando un aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años del nivel preprimario.

B. Específicos.

a. Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia

b. Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables

c. Elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes.

d. Desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto

3.5. Justificación

La aplicación de los juegos lúdicos pretendió desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes mediante la utilización de los materiales reciclables, los materiales concretos y semiconcreto para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos/as en el área de Destreza Aprendizaje, la manipulación de objetos mejoró la concentración mental, la experimentación y la facilidad de resolver las operaciones básicas del área, las técnicas y estrategias lúdicas, ayudó el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y la práctica de los valores dentro del establecimiento y sociedad.

El aprovechamiento de los recursos del contexto motivó la participación de los estudiantes, despertó el interés sobre los distintos juegos y manualidades expuestas dentro del aula para resolver problemas de aprendizaje en el área de Destrezas de Aprendizaje, es muy importante promover diferentes actividades

unos de los juegos es la compra y ventas para practicar la suma y la resta de un dígito utilizando tablero de tapitas y canicas, con la ayuda de la docente y del padre de familia coleccionar materiales reciclables así como tapaderas de botellas, cartones, semillas de plantas, vasos etc. todos estos materiales servirán para facilitar el aprendizaje, y lograr un aprendizaje de calidad.

El propósito del proyecto es promover las actividades de motricidad fina y gruesa para la estimulación temprana, con la manipulación de los objetos los estudiantes comenzaron a manejar sus movimientos y ritmos en la preparación de los diferentes formatos, patrones de trazos, laberintos, formatos grandes y pequeños, donde los estudiantes utilizaron su concentración, imaginación, fantasías para resolver sus problemas emocionales, autoestima, para determinar las debilidades y amenazas que afectará el aprendizaje.

Para el nivel Preprimario es necesario promover los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina, porque es la base en la preparación del aprestamiento, haciendo ejercicios con los dedos, manos y brazos para facilitar el proceso de la escritura y la concentración sobre las diferentes instrucciones que se planteó en el proceso de aprendizaje, la docente debe dar énfasis sobre la motricidad fina y gruesa para que los estudiantes se preparen para resolver problemas personales y aprendizaje.

Para la ejecución del proyecto del Mejoramiento Educativo, se tomó en cuenta los actores directos e indirectos para mejorar la calidad en el aprendizaje se tomó en cuenta el contexto de la comunidad desde la economía, cultura, política, idioma, psicología, para lograr el desarrollo integral de la niñez y el desarrollo sostenible de la comunidad. Es necesario preparar los estudiantes para ser competentes dentro de la comunidad y sociedad, que sepa utilizar todos los medios para resolver sus dudas e inquietudes, capaces de enfrentar los desafíos y retos que se presentará en el futuro.

Con la implementación de juegos lúdicos se mejoró el rendimiento, el abandono escolar y el fracaso escolar, desde la estimulación temprana de las destrezas de aprendizaje. Por medio de las actividades lúdicas algunos estudiantes compartieron sus momentos de alegría y tristezas que tienen guardado en su corazón y mente causados por el abandono de sus padres según las demandas sociales hay diversos factores que está afectando la educación del nivel preprimario. Al abordar el problema priorizado del Proyecto de Mejoramiento Educativo, se pretendió determinar las debilidades y amenazas que se pudieron detectar en la técnica DAFO mediante las fortalezas y oportunidades, para mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

El proyecto Mejoramiento educativo fue ejecutada en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a Escuela Oficial Rural Mixta. Cantón la Laguna aldea Climentoro está ubicada a 60 kilómetros de la cabecera del municipio de Chiantla del departamento de Huehuetenango. cuenta con el nivel preprimario y preprimario es una escuela multigrado de preprimario a sexto. Cuenta con el gobierno escolar y organización de padres de familia (OPF) quienes son los encargados de apoyar con los programas de la alimentación escolar y los cocodes que colaboren en las gestiones de programas y proyectos de la comunidad.

En el plan de actividades del proyecto de mejoramiento educativo se contempló las actividades lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje a través del uso de los materiales del contexto, se tomó en cuenta los objetivos como guías para poner en marcha las distintas actividades. Todas las actividades contempladas en dicho plan se llevaron a cabo, algunas actividades no se pudo realizar por motivo de la suspensión de actividades escolares a nivel nacional, a partir del día dieciséis de marzo, debido a las medidas optadas por el gobierno central para la prevención de la pandemia COVID-19 en el país. Se buscó otro medio para continuar con las actividades planificada.

Por lo que se optó por continuar con la realización de las actividades referidas al desarrollo de implementación de juegos lúdicos, se realizó estrategias alternativas a través de la elaboración de hojas de trabajo, que los alumnos tomaron como base y guía con el apoyo de los padres de familia en casa durante este tiempo de 10 días por juego; este proceso ayudó a obtener los resultados de las actividades planificada, como producto de la propuesto del proyecto de mejoramiento educativo.

Fotografía No. 5
Jugando y contando



Fuente. Elaboración. propia

Se puede ver en la fotografía la niña está elaborando su propio juego con los materiales reciclables, utilizando su creatividad y habilidad, de esta manera se cumplieron la realización de las tareas, subtareas y los objetivos en la ejecución de los juegos lúdicos en casa, debido a la circunstancia en que está viviendo el país se hizo de esta manera con los estudiantes y padres de familia. fue una experiencia inolvidable porque al final se realizaron todas las actividades sin ningún problema, los padres de familia agradecieron por el esfuerzo y la oportunidad recibir clases por medio de video llamada, de esta forma se ejecutó todas las actividades de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje.

3.7. Plan de actividades

Nº	Duración	Actividad a realizar	Sub-tareas	Recursos				responsable
Fase de inicio								
1	8 semanas	Socialización del proyecto al director y personal docente de la escuela. Reunión de padres de familia del aula y/o escuela Lanzamiento del proyecto	Solicitud al director Solicitud a institución Elaboración de Trifoliar Convocatoria de reunión	H Docente Docente Docente Director docentes padres de familia	M Computadora hojas papel bond. Impresión Hojas Tintas Trifoliar, equipo de sonido, adornos	Q 40.00 40.00 200.00 100.0 300.00	FF Propia Propia gestión gestión	Docente director Padres de familia estudiantes
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 Elaboración del plan de sostenibilidad	Docente	Hojas papel bond Computadora Impresión	40.00 400.00 88.00	Propia Propia Propia	Docente Docente Docente
Fase de ejecución								
3	3. Semanas	Estructura de los juegos lúdicos	Elaboración de los juegos lúdicos	Docente	Internet. Materiales	300.00 104.00	gestión	Docente Librería
4	3. semanas	Aplicación de los distintos juegos para mejorar la motricidad fina y gruesa	Elaborar manualidades con los distintos materiales	Docente Estudiantes	Materiales reciclables Materiales concreto	200.00	Docente estudiantes gestión	Padres de familia Institución
5	4.	Circulo de	Dar a	Docente	Guías,	356.00	Propia	docente

	semanas	calidad con docentes	conocer los juegos como una guía didáctica para mejorar el aprendizaje	estudiantes	refacción			
Fase de monitoreo								
6	2. semanas	De monitoreo	Elaboración de los instrumentos Aplicación de los juegos lúdicos.	docente Asesora pedagógica	Impresiones Hojas de papel bond Internet.	100.00 100.00	Propia Propia	Docente Docente
Fase de evaluación								
8	1	Evolución del PME	Cumplimiento de los objetivos y las actividades planificadas	Docente	Impresión	100.00	propia	docente
Fase de sostenibilidad								
	1	Plan de sostenibilidad Presupuesto	Elaboración del plan de sostenibilidad y la elaboración del presupuesto dicho plan	Docente	Impresión internet	350.00	Propia	docente
Frase del cierre del proyecto.								
9	2 semanas	Cierre del proyecto	Elaboración del póster y plan de divulgación por medio de correo electrónico	Docente	Internet	342.00	propia	Docente
Total								3,160.00

Fuente. Elaboración propia

El plan está dividido por fases, duración, actividades, subtareas, recursos y responsable. Primera fase está la socialización del proyecto ante el director, docente y padres de familia del centro educativo, se realizaron reuniones con los padres de familia con la autorización del director por medio de una solicitud anticipadamente. Se elaboró solicitudes a instituciones para apoyar con donaciones de diferentes juegos para la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, se elaboró Trifoliar para la invitación de los padres de familia, estudiantes y docente para dar inicio el lanzamiento del proyecto.

Se utilizaron los siguientes materiales y recursos; computadora, resma de papel bond, impresión de Trifoliar, solicitudes, adornos, tintas para computadora, equipo de sonidos con la colaboración de gestión, padres de familia y docente. Fase de planificación, se elaboraron planes, instrumentos para las diferentes actividades planificadas, así como el plan de monitoreo, el plan de evaluación, el plan de sostenibilidad, para su elaboración se utilizó computadora, resma de papel bond, impresiones, tintas para computadora, la mayor parte fue recursos propia del estudiante.

Fase de ejecución. Se realizó la estructura de los juegos lúdicos, la elaboración de los diferentes juegos con los diferentes materiales concretos, semiconcreto y reciclables, desde luego se dieron la aplicación de los distintos juegos para mejora la motricidad fina y gruesa con los estudiantes del nivel preprimario, con la ayuda de los padres de familia, estudiantes, y docente, también se realizó círculo de calidad con los docentes del establecimiento para dar a conocer los juegos como una guía didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, por medio de un Trifoliar.

Fase de monitoreo, se elaboró instrumentos para entrevistar a los docentes y padres de familia, qué opinan sobre la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, sus ventaja y desventaja para mejorar la

calidad del aprendizaje de los estudiantes, para la elaboración se utilizó computadora, hojas de papel bond, internet, con la colaboración de gestores y recursos propios del estudiante. Fase de Evaluación, se analizaron los resultados de los objetivos, las actividades y recursos que se utilizaron en la ejecución del proyecto.

Fase de sostenibilidad, se planificó el presupuesto del proyecto, los recursos, las actividades específicas realizadas, la justificación de los productos a considerarse en la estrategia y las recomendaciones para su fortalecimiento. Fase del cierre del proyecto. Se elaboró un poster donde se plasmaron el resumen del proyecto, y la elaboración del plan de divulgación del proyecto por medio de Trifoliar y repartir a los actores directos e indirectos.

3.7.1. Fases del proyecto

El proyecto está dividido por fases se dará a conocer de una forma detallada cada una de las distintas fases que comprendió la realización del proyecto mejoramiento educativo en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM. Cantón la Laguna Climentoro, las mismas se llevaron a acabo cumpliendo con las actividades planificadas hasta la fecha dieciséis de marzo del año en curso que por motivo de la pandemia ya no se pudieron ejecutar algunas actividades planificadas para las dos últimas semanas del mes de marzo, por lo que se tomaron las estrategias mencionadas anteriormente para culminar el proyecto en el centro educativo, en el nivel preprimario.

A. Inicio

En esta fase se desarrollaron las actividades programadas, fueron ejecutadas sin ningún contratiempo y en las fechas establecidas en el cronograma correspondiente, siendo éstas la elaboración de una solicitud al director del establecimiento educativo para socializar el proyecto ante la dirección personal docente y padres de familia. En esta actividad todo el personal de la escuela y

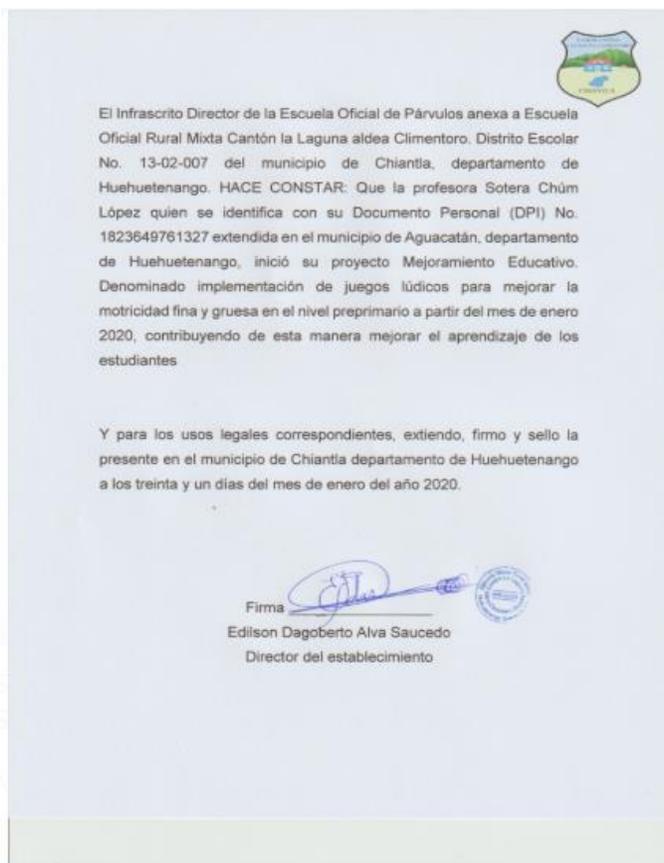
padres de familia se enteraron del proyecto de mejoramiento educativo, y se motivaron por su realización, indicando que serán colaboradores y ejecutores para la propuesta pedagógica dada a conocer, que tenga resultados favorables en el aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario

Se entregó una solicitud al director del establecimiento para que diera permiso realizar reunión con los padres de familia y los estudiantes del centro educativo, en la cual se utilizó computadora, hojas de papel bonde tuvo un costo de cuarenta quetzales, se compraron hojas de papel bond con un costo de cuarenta quetzales, se imprimieron solicitudes a instituciones y Trifoliar con un costo de cien quetzales, se compraron tintas para computadora con un costo de doscientos quetzales, se compraron adornos y alquiler de sonido con un costo de trecientos quetzales, como resultado se tuvo participación de los padres de familia, estudiantes, docentes en el inicio y la inauguración del proyecto Mejoramiento Educativo.

Para el lanzamiento del proyecto, se desarrollaron las siguientes actividades: se redactaron solicitudes pidiendo el apoyo a dos instituciones para apoyar los recursos financiero a través de los materiales concretos para los juegos lúdicos, también se elaboraron las invitaciones para la divulgación del proyecto, un Trifoliar que se le entregó a cada padre de familia que incluye los objetivos, el nombre del proyecto, las distintas actividades que se llevaron a cabo como también las conclusiones y recomendaciones, a partir de la primera semana de enero se llevó a cabo el proyecto la implementación de juegos de los juegos lúdicos, y en las tres últimas semanas del mes de abril la elaboración del informe final y la reproducción del contenido del proyecto.

Fotografía.No.6

Constancia del lanzamiento del proyecto.



Fuente. Elaboración propia

Fotografía. No. 7.

Solicitud dirigida al director del establecimiento.

Chiantla 10 de enero de 2020.



A. Director: Edison Dagoberto Alva Saucedo
Escuela Oficial de Párvulos, anexa a EORM. Cantón la Laguna, Climentoro, aldea Chochal del municipio de Chiantla, departamento de Huehuetenango.

Por este medio reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus actividades diarias.

EXPONGO.

Por este medio yo Sotera Chùm López, me identifico con mi No. DPI 1831702611327 extendida en el municipio de Aguacatán, Huehuetenango, actualmente labora como docente en la Escuela Oficial de párvulos anexa a EORM. Cantón la Laguna Climentoro, aldea Chochal, soy estudiante de la carrera de Licenciatura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, como requisito de dicha carrera se me exige realizar un proyecto de Mejoramiento Educativo en el establecimiento donde me encuentra laborando por tal razón.

SOLICITO

Para que me autorice realizar dicho proyecto de Mejoramiento Educativo en el nivel preprimario con el fin de contribuir a mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Sin otro particular y a espera de una resolución favorable Me suscribo de usted.
Atentamente

F.  _____
Profesora. Sotera Chùm López

F.  _____
Director. Edison Dagoberto Alva Saucedo



Fuente. Elaboración propia

Se entregó una solicitud al director del establecimiento para que autorizara la realización del Proyecto Mejoramiento Educativo, con los estudiantes del nivel Preprimario, y las reuniones con padres de familia, para compartir información sobre el mismo, se solicitó colaboración en las actividades de la implementación de los juegos lúdicos, y el apoyo a los docentes en las diversas actividades planteadas en la ejecución del proyecto, indicando que las mismas mejoraran la preparación académica de los educandos.

Fotografía. No. 8
Solicitud dirigida a. Empresa Teaching Tools SA

Chiantla 7 de enero de 2020.

Licenciada. Margarita Mansilla

Gente de la Empresa Teaching Tools SA

Recibe un atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actividades diarias, al mismo tiempo que todo marche bien en su prestigiosa empresa, brindando servicio a la sociedad con bendiciones y éxito.



EXPONGO.

Soy Sotera Chúm López, me identifico con mi número de DPI 1827649761327 extendida en el municipio de Aguacatán, soy estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, del nivel Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, en esta carrera me exigen realizar un proyecto Mejoramiento Educativo en el establecimiento donde laboro, se necesita distintos materiales para para la elaboración del proyecto, implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario.

SOLICITO

Se me pueda apoyar con algunos materiales para los juegos lúdicos para la motricidad fina y gruesa, en el área de Destrezas Aprendizaje (matemática) del nivel Preprimario, para mejorar el rendimiento aprendizaje del estudiante, con los siguientes juegos: rompecabezas de números, memorias de números o animales, bloques para construcción, dados, cubos, materiales manipulables, como plastilinas, otros materiales que me puede colaborar con el proyecto.

Sin otro particular y a espera de una resolución favorable Me suscribo de usted.
Atentamente

F. 
Profesora. Sotera Chúm López


Recibido
07/01/2020

Fuente. Elaboración propia

Se entregó solicitud a la Empresa Teaching para apoyar los recursos del proyecto, se solicitaron materiales concretos y semiconcreto para la elaboración de los diferentes juegos y las manualidades al mismo tiempo se pidió la colaboración a los padres de familia por medio de una charla sobre la importancia de los juegos lúdicos y la utilización de los materiales reciclables, se entregó un Trifoliar a cada padre de familia, a los estudiantes y docentes, se dio a conocer los pasos y las actividades del proyecto por medio del Trifoliar, leyendo los objetivos, las actividades, conclusiones y recomendaciones del Trifoliar ante los padres de familia, estudiantes y docentes.

Fotografía. No.9
Lanzamiento del Proyecto.



fuentes. Elaboracion de un com pañero

B. Planificación

Para la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo se realizaron varias actividades con la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes, se elaboró un cronograma de actividades que está conformado por varias actividades y duración, desde luego se elaboró el plan de actividades está conformada de tareas, subtarea duración, responsable y objetivos des luego el plan de monitoreo y evaluación de las actividades. también está conformada por fases. Fase de inicio, planificación, ejecución sostenibilidad y el cierre del proyecto.

En cuando a la fase de monitoreo se realizó un plan tomando en cuenta los objetivos planteados para la ejecución del proyecto y para dar a conocer los avances de todas las diferentes actividades, así como parámetros, metas de desarrollo, indicador, fuentes de información, técnicas e instrumentos para monitorear las actividades del proyecto. Como resultado para la realización del proyecto implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, se tiene el plan de actividades el plan de monitoreo, el plan de evaluación, el plan de sostenibilidad y el plan de la divulgación

C. Ejecución

En esta fase se describieron las actividades realizadas del proyecto se elaboró la estructura de los juegos lúdicos, se elaboraron varias manualidades de juegos con los materiales reciclables coleccionados del contexto de la comunidad con la ayuda de los padres de familia, se elaboraron tableros de número, tablero de aprestamientos, botellas de suma y resta para facilitar el proceso de aprendizaje en el área de Destrezas de Aprendizaje y se aplicaron los juegos donados por la institución Woldivisión y librería, se logró un aprendizaje significativo en los estudiantes y se mejoró el rendimiento escolar de los estudiantes.

En base a los objetivos elaborados se desarrollaron las siguientes actividades de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en los estudiantes del nivel preprimario, se desarrollaron las habilidades y destrezas de los estudiantes facilitándoles el aprendizaje, al momento de la aplicación de las actividades lúdicas se pudo determinar las debilidades y amenazas que está afectando la calidad de aprendizaje, con la aplicación de los juegos se logró un aprendizaje constructivo y significativo en los estudiantes del nivel preprimario.

Fotografía. No. 10
Solicitud dirigida a Woldivisión.

Chiantla 8 de enero de 2020.

Licenciada. Luisa Alejandra Ralda Rodríguez

De la institución Woldivisión de Guatemala



Recibe un atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actividades diarias, al mismo tiempo que todo marche bien en su prestigiosa institución que ha ayudado a la niñez de país de Guatemala, gracias por su colaboración con la educación de los niños y niñas pobres

EXPONGO.

Soy Sotera Chúm López, me identifico con mi número de DPI 1827649761327 extendida en el municipio de Aguacatán, soy estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, del nivel Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, en esta carrera me exigen realizar un proyecto Mejoramiento Educativo en el establecimiento donde laboro, se necesita distintos materiales para para la elaboración del proyecto, implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario.

SOLICITO

Se me pueda apoyar con algunos materiales para los juegos lúdicos para la motricidad fina y gruesa, en el área de Destrezas Aprendizaje (matemática) del nivel Preprimario, para mejorar el rendimiento aprendizaje del estudiante, con los siguientes juegos: rompecabezas de números, memorias de números o animales, bloques para construcción, dados, cubos, materiales manipulables, como plastilinas, otros materiales que me puede colaborar con el proyecto.

Sin otro particular y a espera de una resolución favorable Me suscribo de usted.
Atentamente

F. 

Profesora. Sotera Chúm López


Recibido
28/01/2020

Fuente. Elaboración propia

Fotografía. No.11
Librería Dany

Chiantia 8 de enero de 2020.

Librería Danny

Chiantia, Huehuetenango.

Recibe un atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actividades diarias, al mismo tiempo que todo marche bien en su prestigio negocio brindando ese servicio a la población de utensilio escolares le deseo bendiciones y éxito.

EXPONGO.

Soy Sotera Chúm López, me identifico con mi número de DPI 1827649761327 extendida en el municipio de Aguacatán, soy estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, del nivel Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, en esta carrera me exigen realizar un proyecto Mejoramiento Educativo en el establecimiento donde laboro, se necesita distintos materiales para para la elaboración del proyecto, implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel preprimario.

SOLICITO

Se me pueda apoyar con algunos materiales de resmas de papel bond carta y oficio, goma, silicones, Plasticinas, papeles de fomy, papel arcoiris, para la elaboración del proyecto implementación de los juegos lúdico con respecto a la estimulación de las habilidades y destreza de los estudiantes del nivel preprimario.

Sin otro particular y a espera de una resolución favorable Me suscribo de usted.
Atentamente

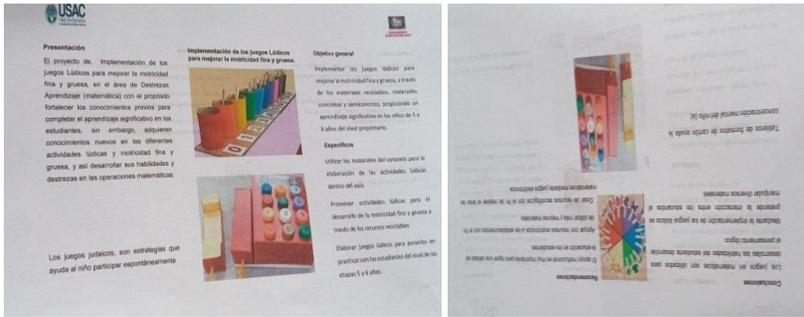
F. 
Profesora. Sotera Chúm López


Recibido
09/01/2020

Fuente. Elaboración propia.

Fotografía. No.12

Trifoliar



Se alabó un Trifoliar está conformado por objetivos, conclusiones, recomendaciones, actividades y el nombre del proyecto, se entregó un Trifoliar a cada uno de los padres de familia desde luego se dio una lectura y explicación sobre las actividades, los recursos y la duración del proyecto, será cinco meses del año en curso, enero a junio, con este Trifoliar se dio ejecución del proyecto.

El proyecto se basó en los objetivos elaborar las actividades lúdicas a través de los materiales reciclables para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto desarrollar el pensamiento lógico, y el desarrollo cognitivo de los alumnos en el área de Destrezas de Aprendizaje, fue un gran ayuda económica para el padre de familia, los estudiantes construyeron sus propios aprendizajes con la utilización de los diferentes materiales manipulables, elaboraron sus propios tableros de números, siguiendo las instrucciones de la docente, con estas actividades se fomentó la práctica de los valores entre ellos, compartieron conocimientos y experiencias entre ellos.

Fotografía. No.13

Construir mi aprendizaje con los materiales reciclables



Fuente. Elaboración propia

Según el primer objetivo. Utilizar los recursos del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo del padre de familia, coleccionaron diferentes materiales reciclables para elaborar manualidades con los materiales conocidos por ellos, fueron herramientas y estrategia importantes para resolver las diferentes actividades de operaciones en el área de Destrezas de Aprendizaje, de esta manera se logró el resultado del primer objetivo.

Fotografía. No.14

Materiales reciclables para psicomotricidad



Fuente. Elaboración propia

Segundo objetivo. Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables de del contexto de los

estudiantes para desarrollar sus habilidades en el proceso de la enseñanza aprendizaje en el área de Destrezas de Aprendizaje, mostraron interés y motivación en la ejecución de las diferentes actividades que se realizaron con materiales conocidos por ellos, convirtiéndolos como recursos didácticos para resolver problemas de aprendizaje, jugando y aprendo con los recursos reciclables.

Fotografía. No.15
Materiales del contexto



Fuente. Elaboración propia

El tercer objetivo. Elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes. Los juegos fueron herramientas importantes para motivar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, todos participaron en los juegos, algunos pudieron resolver la suma y resta a través de los juegos de tableros y botellas, con la práctica de los juegos se logró un aprendizaje significativo en los estudiantes, se practicó los valores, la armonía, la solidaridad en equipos y la socialización de conocimientos nuevos a través de las actividades lúdica.

Fotografía. No.16

Actividades lúdicas



Fuente. Elaboración propia.

El cuarto objetivo. Desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes generando en ellos la seguridad en la realización del aprestamiento, conocimiento de sí mismos. Se ejecutaron todas las tareas y subtareas que están plasmadas en el plan de actividades tomando en cuenta los objetivos, los recursos didácticos y los materiales para determinar las debilidades de la educación del nivel preprimario, buscar técnicas y estrategia para mejorar la calidad aprendizaje a través de los diferentes materiales.

Unos de los juegos son los formatos de cartones, se puede observar en la fotografía la niña está concentrada en seguir las instrucciones del formato utilizando papel china para seguir los diferentes trazos del aprestamiento con este juego facilitó la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, seguir diferentes líneas grandes y pequeños, se elaboraron memorias de números con materiales accesibles de manipulación para los estudiantes tales como como cajas de cornflakes diferentes clases de papeles de china, papel iris y otros materiales que se utilizó para dar cumplimiento a los objetivos planificadas desde el inicio del proyecto Mejoramiento Educativo.

Fotografía. No.17
Manipulación de materiales



Fuente. Elaboración propia

D. Monitoreo

El proyecto desde su primera fase se empezó a monitorear todas las actividades que están contempladas para su ejecución, por lo que se utilizó con una entrevista dirigida a los padres de familia, estudiantes y docentes, sobre la importancia de las actividades lúdicas que se desarrolló en el transcurso del proyecto con los estudiantes del nivel preprimario, con la pregunta qué ventajas tiene la enseñanza del área de Destreza Aprendizaje a través de los juegos, la mayoría contestaron que es una estrategia excelente, y están de acuerdo con la implementación de los juegos lúdicos.

Con el monitoreo se pudo obtener un resultado favorable para los niños y niñas a partir de la aplicación de los juegos, fue un beneficio excelente para los estudiantes según comentarios de los padres de familia y estudiantes, porque se les facilitó el aprendizaje en el proceso de los números contando y restando a través de los objetos y materiales expuestos dentro del aula, este plan sirvió como guía para ver el cumplimiento de los objetivos, las técnicas y estrategias que se utilizó en la ejecución del proyecto, unas de las técnicas son las diferentes tableros de formatos de aprestamiento, tableros de sumando restando con tapaderas de botella, pajillas y canicas sirvieron para lograr el aprendizaje significativo y constructivo.

El plan se basó sobre los objetivos, el primer objetivo se utilizaron los materiales del contexto de la comunidad para la elaboración de las diferentes actividades lúdicas que se realizaron dentro del aula con los estudiantes, para facilitar el proceso de la enseñanza aprendizaje, como fuente de información están los estudiantes, padres de familia, docentes para la revisión de los juegos, se utilizó la guía de entrevista y revisión de documental respectiva.

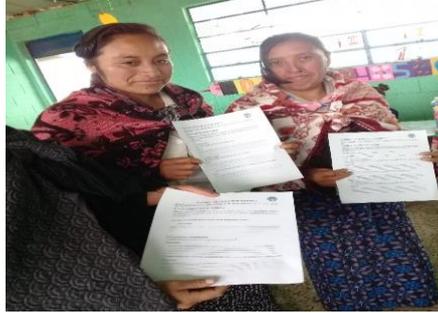
El segundo objetivo se promovieron las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables, se implementó actividades creativas para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes, desarrollar las capacidades cognitivas para mejorar la enseñanza aprendizaje, como fuentes de información están los estudiantes, padres de familia y estudiantes, se utilizó la guía de entrevista y revisión documental. En el tercer objetivo se practicaron los juegos dentro del aula con los estudiantes para lograr el aprendizaje significativo, un aprendizaje constructivo, consiente y eficiente.

En el cuarto objetivo se aplicó la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los diferentes materiales para desarrollar los movimientos de las partes del cuerpo y el desarrollo intelectual de los estudiantes. Como resultados se contó con el apoyo de los padres de familia, estudiantes y docente del nivel preprimario en la elaboración de la implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa que se aplicaron a los estudiantes, se facilitó la enseñanza aprendizaje a los alumnos mediante la aplicación de las distintas actividades lúdicas y manualidades de juegos para un mejor comprensión al procedimiento de la escritura, pronunciación, el conteo y el comienzo de sumar y restar objetos sin esforzar la mente del estudiante.

como fuentes de información están los estudiantes, padres de familia y estudiantes, se utilizó la guía de entrevista y revisión documental. fue un proyecto constructivo y significativo para los beneficiarios directos.

Fotografía. No. 18

Entrevista a madres de familia.



E. Evaluación

Se evaluaron los objetivos de la implementación de los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, a través de los materiales reciclables, materiales concretos y semiconcreto, fue un aprendizaje significativo y constructivo, con la aplicación del proyecto se pudo determinar las debilidades del aprendizaje, se mejoró el rendimiento escolar de los estudiantes la mayoría alcanzaron el 90%, según los cuadros de rendimiento y boletín de los alumnos.

Según el primer objetivo. Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula, se hizo uso de materiales del contexto muestra de ello es el interés y la diversión de los alumnos por el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades de cada uno de ellos. Los padres de familia manifestaron que el rendimiento académico de sus hijos es mucho mejor que el año pasado, el aprendizaje es más práctico que teorías, muestra de ellos son los boletines y el cuadro de calificaciones de los estudiantes.

El segundo objetivo menciona que es muy importante promover actividades lúdicas dentro del aula para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa utilizando materiales reciclables, para mejorar los movimientos del cuerpo y el desarrollo cognitivo y físico de los estudiantes. con la colaboración de los padres de familia,

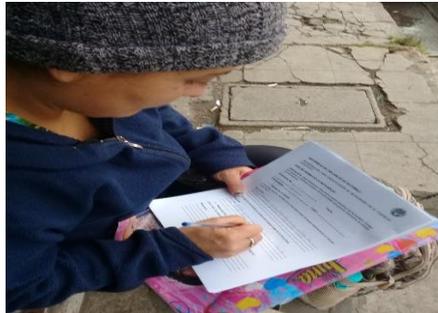
estudiante y la docente se mejoró los objetivos y la aplicación de las actividades lúdicas.

El tercer objetivo se refiere la elaboración de juegos lúdicos para ponerlos en práctica dentro del aula con los estudiantes para facilitar la enseñanza aprendizaje a través de los juegos de mesas, tableros, títeres, tarjetas de memorias. Los padres de familia manifestaron que la aplicación de los juegos facilitó el aprendizaje de sus hijos, cuando llegaron a casa comentaron que las actividades son interesante y motivante para ellos.

El cuarto objetivo menciona que es necesario desarrollar la manipulación de objetos, utilizando materiales concretos y semiconcreto, en el proceso del aprendizaje para desarrollar la imaginación, creatividad de los estudiantes. Los padres de familia colaboraron con la elaboración de estos juegos ellos manifestaron que es una buena herramienta para motivar a los estudiantes y a la vez se le facilitó el aprendizaje. Los padres de familia indicaron que los materiales reciclables coleccionados en la comunidad que se utilizaron en los juegos y las manualidades fueron interesante y creativos fue un aprendizaje significativo despertó la inteligencia, la curiosidad y la creatividad de los estudiantes del padre de familia y docente según las entrevistas.

Fotografía. No. 19

Entrevista a docente



F. Sostenibilidad

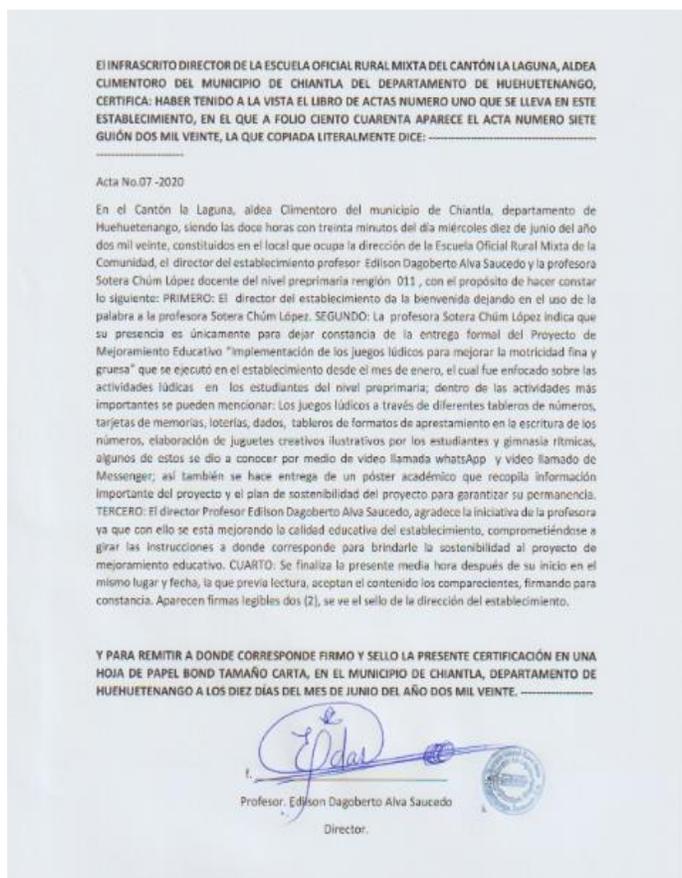
En esta fase se elaboró el plan respectivo, el cual se ejecutará en próximo ciclo escolar tomando en cuenta los resultados obtenidos en el proyecto ejecutado.

G. Cierre del proyecto

Esta fase no se pudo realizar, por motivo de la pandemia COVID-19 que está afectando el país, se suspendió las clases para prevenir el contagio personal, no se pudo realizar de una forma normal, por lo que se optó realizar por medio de un Trifoliar donde está plasmado los objetivos, actividades, conclusiones, recomendaciones, lo más esencial, principalmente los logros obtenidos después de haber realizado el proyecto de mejoramiento educativo la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa fue entregado a los actores directos del centro educativo.

Se elaboró el plan de divulgación conteniendo los objetivos, las descripciones de la estrategia, las actividades, los recursos y la evolución del proyecto, se elaboró el poster para dar a conocer los resultados del informe final ante las autoridades de la universidad.

Fotografía. No.20
Acta del cierre del proyecto.



Fuente. Elaboración propia

a. Plan de divulgación

Se dio a conocer a los actores directos e indirectos por medio de un Trifoliar que recopila toda la información del proyecto elaborado, donde van los objetivos, las actividades, colusiones y recomendaciones de la implementación de juegos lúdicos que se dio durante la ejecución del proyecto, se utilizó estrategia que consistió en distribuir los materiales impresos como Trifoliar, poster académico a los actores directos e indirectos del proyecto del mejoramiento educativo.

Las actividades de gestión de recursos necesarios para realizar la divulgación del proyecto, fueron: humanos, docente, estudiantes, padres de familia y autoridades locales, los materiales que se utilizaron son las siguientes: tintas, hojas, impresora, marcador, internet, celular, WhatsApp, se evaluó a través de la conversación analítica y reflexivo entre los diferentes actores para dar las sugerencias para mejorar el proyecto Educativo.

Fotografía. No.21

Entrega Trifoliar a los actores directos e indirectos.



Fuente. Elaboración propia



Fuente. Elaboración propia.

Plan de divulgación

1. Parte informativa

Nombre de la escuela: Escuela Oficial de párvulos anexa a Escuela Oficial Rural Mixta. Cantón la Laguna aldea Climentoro del municipio de Chiantla departamento de Huehuetenango.

Medio de divulgación: Página Web. Fecha: 10/06/2020

Responsable: Sotera Chúm López

2. Parte operativa

2.1. Objetivos

2.1.1. General: Dar a conocer los resultados del proyecto de la Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa con los actores directos e indirectos.

2.1.2. Específicos

C. Utilizar los medios de comunicaciones para divulgar los resultados de la ejecución del proyecto educativo

B. Elaborar materiales impresos para distribuirlos a las autoridades educativas

C. Crear espacio de análisis y reflexión para emitir opinión en relación al proyecto realizado.

3. Descripción de la estrategia de divulgación

La estrategia consiste en distribuir los materiales impresos como Trifoliar, y poster académico a los actores directos e indirectos del proyecto del mejoramiento educativo.

4. Actividades

4.1. Gestión de recursos necesarios para realizar la divulgación del proyecto

4.2. Elaboración de los materiales impresos

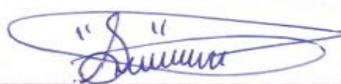
5. Recursos

5.1. Humanos: docente, estudiantes, padres de familia autoridades locales

5.2. Materiales: tintas, hojas, impresora, marcador,

5.3 Tecnológicos: internet, computadora, celular y WhatsApp

6. Evaluación: a través de la conversación analítica y reflexivo entre los diferentes actores se obtendrán las sugerencias para mejorar el proyecto Educativo.

f. 
Sotera Chúm López

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La institución seleccionada es la Escuela Oficial de párvulos anexa a EORM jornada matutina, que queda a 60 KM de la cabecera municipal del Municipio de Chiantla, del departamento Huehuetenango. Es una escuela pequeña, tiene nivel pre-primario y el nivel primario. La escuela tiene un gobierno escolar bien organizado y la organización de padres de familia ha realizado acercamiento para apoyar la gestión educativa

Al revisar los indicadores educativos se encontró la falta de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar el rendimiento de la enseñanza aprendizaje en el área de Destrezas de Aprendizaje, en los estudiantes del nivel preprimario, Se profundizó los problemas y los factores que está afectando el aprendizaje de los alumnos. Se elaboró el árbol de problema para analizar y reflexionar los problemas des luego se buscó estrategias técnicas para determinarlos, se utilizó la técnica de DAFO para profundizar las debilidades y amenazas que está afectando el aprendizaje. fueron diferentes técnicas, metodologías, actividades lúdicas y materiales didácticos que se utilizaron para logra el aprendizaje constructivo y significativo en los estudiantes.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucraron los actores directos e indirectos. Las actividades desarrolladas que incluyeron concursos de juegos lúdicos, manualidades con los estudiantes se logró en ellos la calidad de aprendizaje. Se dio un resultado de 90% en el área de Destrezas de Aprendizaje, las actividades lúdicas fueron estrategias exitoso en el proceso del proyecto, con el apoyo de los padres de familia y estudiantes se lograron los objetivos. Fue importante la participación de los actores directos e indirectos en la ejecución del proyecto Mejoramiento Educativo.

En la fase de inicio se tuvo como resultado la participación de los actores docentes, padres de familia y estudiantes por lo que todos tienen conocimiento de las actividades que se llevó a cabo durante la ejecución del proyecto. Los padres de familia se sienten motivados en participar en todas las actividades ya que el proyecto mejoramiento educativo es de mucho beneficio para los alumnos de preprimaria. Por su parte de los docentes están dispuestos en apoyar todas las actividades que se realizan en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo.

Por lo tanto, la participación de los actores en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo es indispensable para alcanzar los objetivos propuestos para mejorar la calidad del aprendizaje de los educandos del nivel preprimario para mejorar el rendimiento escolar. Afirma Cifuentes (2015) Los actores del proceso educativo son los ejecutores del cualquier proyectos o programas son los responsables del aprendizaje no solo sus discursos sino la forma apropiada de transitar el aprendizaje. Es importante destacar la participación de los actores para mejorar la cobertura de la educación infantil, colaborar en la determinación de las debilidades y los factores que está afectado la calidad de la educación.

En la fase de planificación se tiene como resultados la realización del proyecto implementación de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa, se tiene el plan de actividades el plan de monitoreo, el plan de evaluación, el plan de sostenibilidad y el plan de la divulgación. En la realización de cualquier proyecto es indispensable realizar una planificación debidamente estructura que contenga todas las actividades que se realizaran en la ejecución del proyecto.

Como dice Pérez (2017) un plan hace referencia a las decisiones de carácter general también tiene por finalidad trazar el curso deseable del desarrollo de un sector. Es indispensable reconocer que para alcanzar los objetivos propuestos en este caso de un proyecto es indispensable realizar una buena planificación que contengan todas las actividades que se llevan a cabo. En la fase de

ejecución como resultado al momento de la aplicación de las actividades lúdicas se pudo determinar que los alumnos mientras jugaban se interesaban más sobre el aprendizaje de los números, les facilitaban la pronunciación, el conteo y la escritura de los números.

Según el primer objetivo, Utilizar los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia, con estas actividades se facilita el aprendizaje de los estudiantes, fortalecen sus conocimientos, experiencias y el desarrollo cognitivo. Afirma Moreno (2013) aprovechar los materiales y recursos disponibles en el contexto para las actividades que se realizan dentro del aula.

El segundo objetivo menciona que es importante realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables, para lograr el aprendizaje constructivo y significativo. Según Ruiz (2017) A través del juego los estudiantes exploran sus imaginaciones, desarrolla una buena comunicación con los demás al compartir conocimientos sobre el aprendizaje.

Según el tercer objetivo es importante elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes. Es muy importante para implantar juegos creativos para facilitar el aprendizaje jugando y aprendo sin gastar energía intelectual. Según Rodríguez (2014) la aplicación de los juegos facilita el aprendizaje, permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades lógicas.

Según el cuarto Objetivo es importante desarrollar la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto. Según Moreno (2013) los materiales tienen una gran relevancia en la enseñanza aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos nuevos en las distintas manipulaciones con los materiales para desarrollar sus habilidades y destrezas en el aprendizaje. Las actividades lúdicas facilitan los diferentes juegos que se

realizó dentro del área de Destreza de Aprendizaje, fueron herramientas que facilitó el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, sobre todo el desarrollo de los movimientos de manos, ojos, brazos al momento de moldear los materiales manipulables.

En la fase de monitoreo se pudo obtener un resultado favorable para los niños y niñas a partir de la aplicación de los juegos, según la guía de entrevista la mayoría manifestó fue un beneficio excelente para los estudiantes según comentarios de los padres de familia y estudiantes, porque se les facilita el aprendizaje en el proceso de los números contando y restando a través de los objetos y materiales expuestos dentro del aula, lo mismo opinan los docente fue un excelente proyecto para el nivel preprimario.

Es importante el monitoreo de cualquier actividad en este caso del proyecto de mejoramiento educativo para verificar si se cumplieron todas las actividades que estaban planificadas si se cumplieron en base a los indicado en el cronograma y poder rectificar aquellas que tuvieron alguna dificultad. Como afirma Sánchez (2017) el monitoreo es el procedimiento en el cual se va a constatar el logro y desacierto de un plan si se cumplieron todas las actividades y por qué no se alcanzaron. En la realización de un proyecto es indispensable realizar el monitoreo de todas las actividades que se realizan en cada momento permite también verificar por qué se tuvo alguna dificultad en la realización.

El primer objetivo se utiliza los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia, según la manifestados por los padres de familia la mayoría de los entrevistados en el caso de los padres de familia manifiestan que si se utilizaron los materiales del contexto por su parte los docentes también indica que se utilizaron los materiales propios de la comunidad por igual los estudiantes también manifiestan los mismo.

El segundo objetivo Realizar actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de los recursos reciclables. según la guía de entrevista los padres manifiestan que en la aplicación de los juegos lúdicos se utilizaron materiales reciclables, por su parte los estudiantes indican que si es la ejecución de los juegos se utilizaron materiales reciclables, por igual manifiestan los docentes.

En el tercer objetivo es importante elaborar juegos lúdicos para ponerlos en práctica con los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de docentes según la entrevista realizada con los padres de familia manifiestan que si los juegos se realizaron con los alumnos del nivel primario del establecimiento educativo por su parte los docentes manifiestan que si los juegos se aplicaron con los estudiantes del nivel preprimario.

El cuarto objetivo se refiere Desarrollo de la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto. En la realización de los distintos juegos se desarrolla la manipulación de los estudiantes haciéndose notar la motivación y el entusiasmo en los educandos. Según la entrevista realizada a los padres de familia los alumnos si desarrollaron la manipulación, por su parte los docentes indican que si se alcanza el objetivo.

En la fase de evaluación con la aplicación del proyecto, se mejoró el rendimiento escolar de los estudiantes la mayoría alcanzaron un buen resultado, según los cuadros de rendimiento y boletín de los alumnos, como resultado se tiene que, para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula, se hizo uso de materiales del contexto muestra de ello es el interés y la diversión de los alumnos por el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades de cada uno de ellos.

Los padres de familia manifestaron que el rendimiento académico de sus hijos es mucho mejor que el año pasado, el aprendizaje es más practico que teorías,

muestra de ellos son los boletines y el cuadro de calificaciones de los estudiantes. Por su parte los docentes indican que los materiales que se utilizaron fueron de la comunidad esto facilita la realización de los juegos.

El tercer objetivo se refiere la elaboración de juegos lúdicos poner en práctica dentro del aula con los estudiantes con el apoyo de docentes, para facilitar la enseñanza aprendizaje a través de los juegos de mesas, tableros, títeres, tarjetas de memorias. Haciendo uso del guía de entrevistas los padres de familia manifestaron que la aplicación de los juegos facilita el aprendizaje de sus hijos, por su parte los docentes indican que con la aplican de los juegos se facilita el aprendizaje a los estudiantes.

El cuarto objetivo menciona que es necesario desarrollar la manipulación de objetos, utilizando materiales concretos y semiconcreto, en el proceso del aprendizaje para desarrollar la imaginación, creatividad de los estudiantes. Como resultado los padres de familia colaboran con la elaboración de estos juegos motivando a los estudiantes y a la vez se le facilita el aprendizaje. Según las entrevistas los padres de familia y docentes indican que la manipulación de materiales concretos y semiconcreto es interesante y creativo para los estudiantes además es un aprendizaje significativo despierta la inteligencia, curiosidad y la creatividad de los educandos.

Es importe realizar la evaluación de un proyecto en este caso de mejoramiento educativo para determinar si se alcanzaron los objetivos previstos en la ejecución de dicho proyecto además conocer cuáles fueron los motivos que pudieron obstaculizar obtener los resultados deseados. Como afirma López (2008) a través de la evaluación se llega a conocer si los objetivos han sido logrados o lo han sido en menor grado esperado tomando en cuenta lo indicado en la planificación, en el cronograma de actividades. Por lo que la evaluación es indispensable cuando se ejecuta un proyecto para determinar si se ha logrado los objetivos propuestos, por lo que la participación de los actores en la

evaluación es muy importante esta información se puede recopilar mediante el uso de varios instrumentos como la guía de entrevista en este caso.

En la fase de cierre por motivo de la pandemia ocasionado por el Covid-19 no se realiza como indica el plan de actividades, por lo que se optó realizarlo por medio de un Trifoliar donde está plasmado los objetivos, actividades, conclusiones, recomendaciones, lo más esencial, principalmente los logros obtenidos después de haber realizado el proyecto de mejoramiento educativo la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa fue entregado a los actores directos del centro educativo.

Los padres de familia y estudiantes indican que el cierre del proyecto debido a la pandemia, se realiza por medio de trifoliales lo interesante hubiera sido culminar con una buena despedida, por igual los docentes indican que estuvo bien realizar el cierre del proyecto dando a conocer lo que se alcanza por medio de un Trifoliar.

Se elaboró el plan de divulgación conteniendo los objetivos, las descripciones de la estrategia, las actividades, los recursos y la evolución del proyecto, se elaboró el poster para dar a conocer los resultados del informe final ante las autoridades de la universidad. Es importante realizar el cierre de un proyecto ya que puede haber sugerencia para mejorar algunas actividades que no se pudieron llevar a cabo en su totalidad, también para analizar si se logra el propósito de su ejecución.

Como afirma Figuerola (2008) una de las etapas que es muy descuidada de un proyecto es el cierre, el director será la persona que revisará toda la información para asegurar que todo el trabajo del proyecto esté completo y que el mismo ha alcanzado sus objetivos. Por lo que el cierre de un proyecto consiste en recopilar toda la información para determinar si se ha logrado de los objetivos por lo que la participación de los actores es muy importante

4.1 Conclusiones

4.1.1. Se utilizaron los materiales del contexto para la elaboración de las actividades lúdicas dentro del aula con el apoyo de padres de familia del nivel preprimario, con los materiales del contexto enriqueciendo las distintas actividades que se realizaron dentro del aula, logrando la promoción de la totalidad de los estudiantes a las etapas inmediatas al final del ciclo escolar

4.1.2. Se realizaron distintas actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, a través de la recolección de materiales reciclables en la comunidad, se permitió fortalecer el pensamiento lógico de los estudiantes en el área de Destrezas de aprendizaje.

4.1.3. Se elaboraron juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel de las etapas 5 y 6 años con el apoyo de los docentes, a través de estas actividades se pudo fortalecer los valores y se reforzó la calidad de la enseñanza aprendizaje en los alumnos.

4.1.4. Con el desarrollo de la manipulación en los estudiantes mediante la utilización de los materiales concretos y semiconcreto, se mejoró el proceso de aprendizaje a nivel psicomotriz, intelectual y la experimentación de los alumnos en el área de Destrezas de aprendizaje.

4.2. Plan de sostenibilidad

1. Datos Generales

1.1. Escuela. EODP anexa a EORM.

1.2. Dirección: Cantón la Laguna aldea Climentoro del municipio de Chiantla departamento de Huehuetenango

1.3. Área de Aprendizaje. Destrezas de Aprendizaje.

1.4. Etapas. 5 y 6

1.5. Sección; "A"

1.6. Nivel. Preprimario

2. Información general del Proyecto

2.1. Nombre del proyecto; Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa

2.2. Beneficiarios

- Directos: estudiantes, docente, director y padres familia.
- Indirectos: Autoridades educativas, municipales.

3. Propuesta de sostenibilidad

3.1. Objetivo General

Determinar el nivel de aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Destrezas de Aprendizaje.

3.2. Objetivos Específicos.

3.2.1. Enunciar a través de círculos de calidad la implementación de los juegos lúdicos elaborado para el desarrollo del pensamiento lógico en el área de Destrezas de Aprendizaje

3.2.2. Compartir experiencias exitosas con los docentes a través de círculos de calidad

3.2.3. Identificar las oportunidades de mejora para fortalecimiento de la aplicación de los juegos para el aprendizaje significativo.

Tabla. No. 21
Plan de sostenibilidad

Productos procesos implementados	Actividades específicas realizadas	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la estrategia	Recomendaciones para su fortalecimiento
Institucional	Socialización de la implementación de los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades y destrezas en el nivel preprimario. Incluir como una guía didáctica en el aprendizaje del área de Destrezas de Aprendizaje.	Poca utilización de los procedimientos en la realización de los juegos en el proceso de la enseñanza aprendizaje. Fortalecer los aprendizajes significativos a través de la utilización de las actividades lúdicas	Utilizar los materiales del contexto para facilitar el aprendizaje Implementar los juegos para mejorar la calidad de aprendizaje Colección de materiales del contexto
Financiero	Gestionar el apoyo financiero necesario en las	El recurso económico necesario para la compra de los	Es importante el apoyo interinstitucional.

	instituciones locales y municipales	distintos materiales a utilizar.	Solicitar el apoyo de actores potenciales
Social y Natural	Involucrar a los padres de Familia en el acompañamiento a sus hijos en el proceso de la enseñanza aprendizaje Apoyo de Gobierno Escolar en la aplicación de los juegos matemáticos	Fortalecer los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje cada día en el área de Destrezas de Aprendizaje Fortalecer el liderazgo del gobierno escolar	Reuniones dos veces al mes con los actores directos Que toda la comunidad educativa se involucre en conocer el proyecto
Instrumental	Cronograma de actividades para la socialización del módulo de juegos	Seguir un orden de las actividades a realizar	Cumplir con todas las actividades para un mejor conocimiento del módulo de juegos

Fuente. Elaboración propia.

Tabla. 22
Resumen de sostenibilidad.

Recursos Humanos	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
Expositor	Charla	1	Q. 100.00	Q. 100.00
Recurso Materiales	Actividad	Actividad	Costos Unitarios	Costos Total
Cartulina	Elaboración de recursos didácticos con materiales concretos y semiconcreto	12	Q. 1.50	Q. 18.00
Marcadores		12	Q. 3.50	Q. 42.00
Cartoncillo		10	Q. 10.00	Q. 100.00
Pliegos de pleibo		3	Q. 10.00	Q. 30.00
Tapones				
Invitaciones	Elaboración de invitaciones	30	Q. 1.00	Q. 30.00
Trifoliar	Elaboración de un Trifoliar	30	Q. 1.00	Q. 30.00
Recursos Operacionales	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
Alquiler de sillas	Mobiliario para el círculo de calidad	50	Q. 3.00	Q. 150.00
Alquiler de	Colocación del	1	Q. 200.00	Q. 200.00

audio	aparato de audio			
Recursos institucionales	Actividad	Cantidad	Costos Unitarios	Costos Total
OPEF	Limpieza de todo el establecimiento	4	Q. 40.00	Q. 160.00
Autoridad educativa del establecimiento	Autorización para la ejecución del proyecto	1	Q. 200.00	Q. 200.00
Resumen	Recursos humanos			Q. 100.00
	Recursos materiales			Q. 250.00
	Recursos operacionales			Q. 350.00
	Recursos institucionales			Q. 260.00
Total				Q. 960.00

Fuente. Elaboración propia

REFERENCIAS

- ALVADO, B. D. (2017). *LA ESCUELA TRADICIONAL Y LA ESCUELA NUEVA*. MEXICO: UNIVERSIDAD PEDAGOGIA NACIONAL.
- Azurdia, J. L. (2016). *VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FÍSICO RECREATIVO TRADICIONALES EN LA*. Guatemala: FACULTAD DE HUMANIDADES.
- Caelum, P. d. (2012). MATRIZ DE PRIORIZACIÓN. *REVISTA AEC*, <https://www.aec.es/web/guest/centro-conocimiento/matriz-de-priorizacion>.
- Cardeñoso, J. M. (2019). *Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar*. Cadiz: Departamento de theacher.
- CARRILLO, L. D. (2013). *DESARROLLO DE PROCESOS PARA EL FUNCIONAMIENTO EFECTIVO DEL*. Huehuetenango: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR.
- Fernández, J. G. (2017). plan de actividades. *Didactico español*, Revista.um.es>analespedagogia.
- Figuerola, N. (2008). *El Cierre de los Proyectos* . Buenos Aires: Lealtad Comercial.
- García, J. A. (2015). *Los objetivos son resultados deseados que quiere alcanzar*. Bogotá Colombia: Universidad Javeriana.
- GARCÍA., E. D. (2009). *EL CONSTRUCTIVISMO APLICADO EN LA ENSEÑANZA*. TESIS.MEDELLÍN : UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA.
- Gasparri, E. (2015). *Plan de sostenibilidad*. Mexico: Universidad de Cantabria.
- Gutiérrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el*. TESIS.CANTABRIA: UNIVERSIDAD DE CANTABRIA.
- Jorge, H. J. (2008). *Fortalecimiento de la estructura organizativa de la red de la organizacion maya.Tesis*. Santa Cruz del Quiché: Consejo de la facultad de ciencia política y sociales.

- López, H. S. (2008). *Evaluación de Aprendizaje en la Tesis. DACEA*.
BARCELONA: UNIVERSIDAD DE AUTONOMA DE BARCELONA
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA APLICADA.
- M., G. A. (2005). *LA METODOLOGIA DE ELABORACION DE PROYECTOS
COMO Tesis*. Chile: Colegio Bibliotecario.
- Martínez, R. (2011). *ÁRBOL DE PROBLEMA Y ÁREAS. Tesis*. Barcelona:
Universidad Autonoma.
- MORENO, G. A. (2015). *Los actores del proceso educativo en el contexto de la
crisis escolar actual. Informe*. Bogotá D.C.
- PAREDES, J. I. (2013). *“Técnica MINIMAX. Tesis*. Escuintla: UNIVERSIDAD
RAFAEL LANDIVAR.
- PAREDES, J. I. (2013). *“Fortalecimiento de capacidades institucionales y
comunitarias. Teisi*. Escuintla: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR.
- PAREDES, J. I. (2013). *“Fortalecimiento de capacidades institucionales y
comunitarias en la gestión del riesgo en el municipio de Guanagazapa,
Escuintla”. Tesis* Escuintla: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES.
- PAREDES, J. I. (2013). *Vinculación estrategico. Teisis*. Escuintla: Universidad
Landivar.
- Pavlov, I. P. (1936). Conductismo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol.
31, núm. 3, 1999, pp. 557-560, ISSN: 0120-0534.
- Ponce Talancón, H. (2006). *La matriz foda: alternativa de diagnóstico y
determinación de estrategias de intervención en diversas*. Artículo. Xalapa
Mexico: ISSN: 0185-1594.
- Remotazo, M. (2017). *Demandas sociales. Tesis*. Buenos aires Argentina:
Universidad Nacional de la Plata.
- Remotazo, M. (2017). *Escuela Nueva*. Colombia: federación nacional.
- Rizo, F. M. (2010). Los indicadores como herramientas para la evaluación de la
calidad de los sistemas educativos. *XML*,
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-
109X2010000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2010000200004).
- RODRIGUEZ, L. N. (2014). *APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO
ESTRATEGIA PEDAGÓGICA. TESIS*. Bogotá: FACULTAD CIENCIAS
HUMANAS Y SOCIALES.

- Sabaj Meruane, O., & Landea Balin, D. (2012). Descripción de las formas de justificación de los objetivos en artículos de investigación en. *artículos de investigación en*, <https://www.redalyc.org/pdf/1345/134524361015.pdf>.
- SÁNCHEZ, I. P. (2017). *MONITOREO PEDAGÓGICO DEL DIRECTOR Y SU INCIDENCIA EN LA METODOLOGÍA*. TESIS Quetzaltenango, Guatemala: FACULTAD DE HUMANIDADES.
- Sánchez, I. S. (2015). *Cronogramas de actividades*. TESIS. Hidalgo Mexico: Universidad Autónoma.
- Sánchez, M. I. (2015). *cronogramas de actividades*. Narcelona: Virtual.
- UDAD. (2018). *Descripción Líneas de Acción de Proyección Social y Extensión Universitaria*. Florida Estados Unidos: Universidad Nacional abierta a distancia.
- Vega, A. I. (2010). *“LA PLANIFICACIÓN PRESUPUESTARIA Y SU INCIDENCIA EN LA INFORMACIÓN FINANCIERA DE LA FUNDACIÓN PASTAZA*. Ecuador: UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CONTABILIDAD Y AUDITORÍA.

ANEXOS
 Anexo. No. 1.
 Entrevista padres de familia



Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe



Guía de entrevista dirigida a padres de familia

1. Parte informativa

- 1.1. Nombre del docente: Sotera Chúm López
- 1.2. Establecimiento: EODP anexa a EORM.
- 1.3. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantia
- 1.4. Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
- 1.5. Grado: Preprimaria
- 1.6. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje

Nombre 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

Objetivo: Cumplir el avance de las actividades planificadas para establecer el progreso que tiene las distintas fases desarrolladas en la ejecución del proyecto.

1. ¿Cuáles es su opinión sobre la implementación de los juegos lúdicos dentro del aula jugando y aprendo?

2. ¿Cuál es su opinión sobre la manipulación de diferentes materiales ayuda los movimientos de los dedos, brazos manos y ojos de los estudiantes?

3. ¿De qué manera se involucra para contribuir en el aprendizaje de su hijo haciendo uso de los materiales reciclables?

4. ¿Qué cambios ha observado en su hijo desde que ha estado aprendiendo los números a través del uso de juegos lúdicos?

5. ¿Cree que su hijo le gusta aprender la suma y la resta por medio de juegos?

6. ¿Su hijo en años anteriores han utilizados los juegos para aprender a contar objetos?

7. ¿Esta técnica de los juegos le es interesante a su hijo?

¿Qué le gustaría aprender su hija a través de juegos o con los libros de textos?

Anexo. No.2.

Entrevista a estudiantes.



Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe



Guía de entrevista para estudiantes

1. Parte informativa

- 1.1. Nombre del docente: Sotera Chùm López
- 1.2. Establecimiento: EODP anexa a EORM
- 1.3. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla
- 1.4. Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
- 1.5. Grado: Preprimaria
- 1.6. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje Nombre y apellidos: _____

Grado de escolaridad: _____ sexo: _____

Edad de la persona entrevistada				
5 años	6 años	7 años	8 años	9 años o más

Objetivo: Determinar el avance de las actividades planificadas para establecer el progreso que tiene las distintas fases desarrolladas en la ejecución del proyecto.

1. ¿Les gustaría aprendiendo y jugando a través de los diferentes materiales?

2. ¿qué otros juegos conocen para facilitar el proceso de aprendizaje en el aula?

3. ¿Qué ventajas considera que tiene la enseñanza de la matemática desde pequeña edad a través de juegos?

4. ¿Qué estrategias utilizaría para mantener una relación permanente con padres de familia, para el éxito en la aplicación de las actividades lúdicas?

5. ¿Describe los principales logros obtenidos en los alumnos a partir de la aplicación de los juegos?

6. ¿Menciona algunos juegos que practica con su hijo en su casa?

7. ¿Que recomendaría en el uso de los juegos lúdicos para el aprendizaje del área de Destrezas de Aprendizaje.

¿que otros materiales sugería usted para las actividades lúdicas?

¿Qué beneficio tiene los juegos lúdicos y la motricidad fina gruesa en la enseñanza aprendizaje?

Anexo. No.3.

Entrevista a docente


USAC
 TRICENTENARIA
 Universidad de San Carlos de Guatemala
 escuela de formación de profesores de enseñanza media
 programa académico de profesionalización docente
 Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe


 FACULTAD DE EDUCACIÓN
 DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Cuestionario de opinión dirigido a docentes

1. Parte informativa

1.2. Nombre del docente: Sotera Chúm López

1.3. Establecimiento: EODP anexa a EORM.

1.4. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla

1.5. área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje

1.6. Grado: Preprimaria

1.7. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje

1.8. Instrucciones: con base de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje.

1.9. Responde los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio.

1. ¿Qué opina sobre el tiempo que se utilizó para el desarrollo de los círculos de calidad?

2. ¿Cuál fue la ventaja en el uso y manejo de juegos después de realizado los círculos de calidad?

3. ¿Los recursos y materiales didácticos que se utilizaron en la implementación de los juegos lúdicos con los para mejorar el aprendizaje de los alumnos?

4. ¿cuáles son las actividades lúdicas que se utilizaron para facilitar la enseñanza aprendiza en el área de Destrezas de Aprendizaje?

5. ¿La manipulación de los objetos facilitó el desarrollo psicomotor de los estudiantes?

6. ¿Cree usted que los juegos facilitaron el aprendizaje significativo de los niños?

7. ¿Los materiales reciclables fueron adecuados?

8. ¿Usted cree que la motricidad fina facilitó los movimientos adecuado en la preparación del aprestamiento en el área de Destrezas de Aprendizaje?

¿Cree usted que la motricidad gruesa ayudó el equilibrio de la concentración de mental del estudiante y que ayudará para el pensamiento lógico?

¿mencione alguno de los juguetes que fueron diseñados por los estudiantes o por la docente que fue interesante para usted?

¿La implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa ha sido un proyecto productivo para el aprendizaje significativo dentro del aula del nivel preprimario?

Anexo. No. 4

Entrevista dirigida a padres de familia

 USAC <small>TRICENTENARIA</small>	Universidad de San Carlos de Guatemala escuela de formación de profesores de enseñanza media programa académico de profesionalización docente Licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe	
---	---	---

Cuestionario de opinión dirigido para padres de familia

1. Parte informativa

- 1.2. Nombre del docente: Sotera Chùm López
- 1.3. Establecimiento: EODP anexa a EORM
- 1.4. Dirección: Cantón la Laguna Climentoro del municipio de Chiantla
- 1.5. Área de aprendizaje: Destrezas de Aprendizaje
- 1.6. Grado: Preprimaria
- 1.7. Proyecto Educativo: Implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas Aprendizaje
- 1.8. Instrucciones: con base de la implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa en el área de Destrezas de Aprendizaje.
- 1.9. Responde los siguientes cuestionamientos, marcando una X en las alternativas que se le presentan, según su criterio.

9. ¿Qué opina sobre la implementación de los juegos lúdicos dentro del aula?

10. ¿Cuál fue la ventaja de la implementación de las diferentes manipulaciones de objetos para desarrollar las habilidades y destrezas de su hijo?

11. ¿Cree usted que los materiales reciclables que se utilizaron en la implementación de los juegos lúdicos fueron interesantes por qué?

12. ¿cuáles son las actividades lúdicas que le llamó más la atención que facilitó la enseñanza aprendiza en el área de Destrezas de Aprendizaje?

13. ¿Qué opina usted sobre la manipulación de los diferentes objetos moldeables para para desarrollar los movimientos de los cinco sentidos de su hijo en el aprendizaje?

14. ¿Cree usted que los juegos facilitaron el aprendizaje significativo de los niños?

15. ¿Mencione algunos materiales reciclables que fue coleccionado por su hijo con la ayuda de usted?

16. ¿Usted cree que la motricidad fina facilitó los movimientos adecuado de los dedos, brazos y los cinco sentidos de los estudiantes?

¿Cree usted que la motricidad gruesa ayudó el equilibrio de la concentración de mental del estudiante y que ayudará para el pensamiento lógico?

¿mencione algunos juegos que su hijo le contó cuando llegó a casa y cuál fue su comentario, criterio para mejorar las actividades dentro del aula?

¿La implementación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina y gruesa ha sido un proyecto productivo para el aprendizaje significativo y constructivo según su punto de vista?
