



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

**Juegos Didácticos que Propician el Clima de Clase para Mejorar el
Proceso de la LECTOESCRITURA**

**Informe del Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la
Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache,
Municipio de Concepción Tutuapa, Departamento de San Marcos**

Edgar Misael Méndez Díaz

Asesor

MA. Misael Eliceo Morales Ramos

Guatemala, junio 2020



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

**Juegos Didácticos que Propician el Clima de Clase para Mejorar el
Proceso de la LECTOESCRITURA**

**Informe del Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la
Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache,
Municipio de Concepción Tutuapa, Departamento de San Marcos**

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

Edgar Misael Méndez Díaz

**Previo a conferírsele el grado académico de:
Licenciado en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en
Educación Bilingüe**

Guatemala, junio 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Luis Ernesto Oliveros Cardona	Presidente
Lic. Domingo Pérez y Pérez	Secretario
Lic. Pedro Toledo Sebastián	Vocal



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 30 junio 2020

Licenciado
Álvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la Lectoescritura correspondiente al estudiante: Edgar Misael Méndez Díaz carné: 201417848 CUI: 1703 40635 1206 de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

Misael Eliceo Morales Ramos
Nombre del Asesor
Colegiado Activo No. 23786

Vo.Bo. Nixon Rubén Soto Maldonado
Coordinador Departamental PADEP



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3862

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: *Juegos Didácticos Que Propician El Clima De Clase Para Mejorar El Proceso De La Lectoescritura*

Realizado por el (la) estudiante: *Méndez Díaz Edgar Misael*

Con Registro académico No. *201417848* Con CUI: *1703406351206*

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

95_81_201417848_01_3862



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3862

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: *Juegos Didácticos Que Propician El Clima De Clase Para Mejorar El Proceso De La Lectoescritura*

Realizado por el (la) estudiante: *Méndez Díaz Edgar Misael*

Con Registro académico No. 201417848

Con CUI: 1703406351206

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

CONSIDERANDO

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

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**

95_81_201417848_01_3862

DEDICATORIA

A Jehová Dios: Creador del universo y fuente inagotable de sabiduría, quien me ha permitido la vida y el logro de un triunfo más.

A mi padre y a mi madre: Gerardo Méndez Ramírez y María Natalia Díaz Gabriel: Por creer y confiar en mí, y apoyarme moralmente en todas las decisiones que he tomado en la vida.

A mis hermanos: Abel, Alva y Audelia, por el apoyo que siempre me han brindado.

A mis compañeros de estudio: Les deseo triunfos en su carrera profesional.

A mi Asesor de Seminario y/o docentes: Agradecimientos sinceros por su orientación, paciencia y dedicación.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala: Tricentenaria casa de estudios, por haberme brindado un proceso de formación a través del PADEP/D.

A mis estudiantes: Porque fueron la motivación en mi vida para continuar mis estudios y con quienes apliqué los conocimientos adquiridos.

A mis amigos: Por el apoyo incondicional en la etapa de mi carrera

AGRADECIMIENTO

Al Ministerio de Educación de Guatemala: Por dar la oportunidad de ampliar mis conocimientos.

A la Tricentennial Universidad de San Carlos -USAC- casa de estudios: por haberme brindado un proceso de formación a través del PADEP/D.

A la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, EFPEM: Por brindarme una formación constante y actualizada que ha contribuido en mi desempeño docente.

A la EORM: Por su cariño, amor y por la oportunidad de compartir con ellos los nuevos aprendizajes de mi carrera profesional.

Al STEG: Agradecimientos sinceros por el esfuerzo y la valentía en todas las actividades en beneficio de la educación.

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas de quinto grado de primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos, Guatemala. El Proyecto de Mejoramiento Educativo permitió involucrar al juego como actividad de inicio para completar cada juego didáctico, no obstante, el PME se desarrolló bajo una investigación acción la cual le permitió al docente intervenir en el contexto y aplicar las actividades con eficacia. Se involucraron 22 estudiantes, quienes hacen parte de la sección de quinto primaria.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se realizó de manera efectiva en un periodo de cinco meses, los primeros tres meses se realizaron en la comunidad educativa y los dos meses restantes por el covid 19 se realizó mediante la difusión radiofónica en una emisora local, como tal la aplicación de las actividades permitieron establecer resultados favorables, que muestran que la estrategia pedagógica impacta motivacionalmente en la población estudiantil, generando aprendizajes significativos en los mismos y rompiendo los esquemas rutinarios en el aula de clases para la enseñanza de la lectoescritura.

De igual forma es importante mencionar que la estructura del proyecto fue la fundamentación teórica, presentación de resultados y análisis y discusión de resultados. Palabras claves: juego didáctico, clima de clase, lectoescritura.

ABSTRACT

The purpose of this research is to demonstrate the effectiveness of didactic games to overcome difficulties in learning to read and write in fifth grade boys and girls from the Official Rural Mixed School, Huispache village, Concepción Tutuapa, San Marcos, Guatemala. Said Educational Improvement Project allowed to involve the game as a starting activity to complete each didactic game, however, the PME was developed under an action research which allowed the teacher to intervene in the context and apply the activities effectively. 22 students were involved, who are part of the fifth grade section.

The Educational Improvement Project was carried out effectively in a period of five months, the first three months were carried out in the educational community and the remaining two months by covid 19 was carried out by radio broadcast on a local station, such as the application of the activities allowed establishing favorable results, which show that the pedagogical strategy motivationally impacts the student population, generating significant learning in them and breaking routine schemes in the classroom for literacy teaching.

Likewise, it is important to mention that the structure of the project was the theoretical foundation, presentation of results and analysis and discussion of results. **KEY WORDS:** Didactic game, classroom climate, literacy.

SEK'OJTZ YOL (MAM)

Aju xpich'b'il aq'untl ma kub' b'inchet tu'n tkub' yek'it aju kyoklen qe saqchb'il tuntzun mi' ttzaj junjun nya' b'a'ntoj xnaq'tzb'il tu'n tb'ant qyolin ex qu'jin iktzen qe k'wal te jwe'yin koltoj tja xnaq'tzb'il, te koj'b'il de Wixpach, Te Tnam Chna', Te t-xe Chman, Toj tnan Pa'xil. Aju tba'nelxix aq'untl xb'ant toj tja Xnaq'tzb'il ma tz'onin kyi'j qek'wal tu'n tk'amet jun xnaq'tzbi'l kyu'n tuk'e saqchb'il ajt-xitzyet junjun aq'utl te xnaq'tzb'il, naqtzun tu'nj aju PMT ma kub' ket tze'n jaku tz'oninxix xnaq'tzal ja tumel naq'nan ex jaku b'ant taq'unet toj tumelxix.

Ma b'ant jlu kyuk'e kab' k'al ajxnaqtzal, ayeqe jte'kx te tjwe'yin kol te ch'enin k'wal. Aju aq'untl te xpich'bil toj tja xnaq'tzb'il ma txe ti'n jweyin xjaw tu'n tb'ant, a'yiqe oxin xjaw ma chi b'ant toj tjaxnaq'tzbi'l ex a'yiqetl ka'be xjaw te b'ajsb'il tu'n tlaj tx'ujyab'ilcovid 19 ma che aq'unet toj aju xob'il yol te tzalu, tuk'e aju aq'untl x'bant ma tz'el nik'b'aj ti'j tb'anelxix toklen, ma tz'ok ket qanimxix toklen saqchab'il toj kywitz qe k'wal, ex nelxix kyni'k k'wal ti'j qa nim toklen ex tu'n jlu nb'ant junjun ch'expub'il toj tja xnaq'tzb'il tu'ntzun tb'ant kyujin ex kytz'ib'en qek'wal.

Ax ikx nimxix toklen tu'n t-xi q'amet qa aju tze'n xkub b'inche aq'untl ma kub' b'inchet tuk'eqe nimyol, yek'b'il kyi'j qe ma che b'ant, ma txeximet ex ma chex yolin qeju xb'ant. QE YOL NIM KYOKLEN: Xnaq'tzb'il kyuk'e saqchb'il, ti'chq at toj tjaxnaq'tzb'il, ujb'il ex tz'ib'b'il.

ÍNDICE

Contenido	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	3
1.1. Marco organizacional	3
1.2. Análisis situacional.....	25
1.3. Análisis estratégico	31
1.4. Diseño del proyecto	37
CAPÍTULO II	55
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	55
2.1 Condiciones necesarias para la Educación de calidad	55
2.2 Causas del bajo nivel de lectoescritura.....	57
2.3 Entorno socio cultural y lingüístico y su incidencia en el aprendizaje	59
2.4 Las políticas educativas y su implicancia en le educación local	60
2.5 Técnicas de administración educativa	61
2.6 Proyectos de mejoramiento Educativo.....	64
2.7 Teoría del Proyecto.....	66
CAPÍTULO III	71
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	71
3.1 Título.....	71
3.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo	71
3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo	72
3.4 Objetivos.....	72
3.5 Justificación	72
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente	73
3.7 Plan de actividades.....	77
CAPÍTULO IV	89
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	89
CONCLUSIONES	95

PLAN DE SOSTENIBILIDAD	99
REFERENCIAS	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1. Estudiantes matriculados nivel pre primario, etapa 5	7
Tabla 1.2. Estudiantes matriculados nivel preprimario, etapa 6	7
Tabla 1.3. Estudiantes matriculados nivel primario primer grado.....	7
Tabla 1.4. Estudiantes matriculados segundo grado	7
Tabla 1.5. Estudiantes matriculados tercer grado	8
Tabla 1.6. Estudiantes matriculados cuarto grado	8
Tabla 1.7. Estudiantes matriculados quinto grado	8
Tabla 1.8. Estudiantes matriculados sexto grado	8
Tabla 1.9. Cantidad de docentes y su distribución de grados y niveles	9
Tabla 1.10. Repitencia por grado o nivel.....	12
Tabla 1.11. Deserción por grado o nivel	13
Tabla 1.12. Matriz de Priorización.....	26
Tabla 1.13 Relacionados con el problema a Intervenir	29
Tabla 1.14 Actores Principales	30
Tabla 1.15 Fuerza de los actores.....	30
Tabla 1.16 DAFO	31
Tabla 1.17 MINI-MAX.....	32
Tabla 1.18 Actividades a desarrollar	40
Tabla 1.19 Cronograma de Actividades	41
Tabla 1.20 Criterios e instrumentos de monitoreo.....	45
Tabla 1.21 Evaluación de proyecto	50
Tabla 1.22 Presupuesto del Proyecto	53
Tabla 3.1 Readecuación de actividades del PME	74
Tabla 3.2. Guion de clase	76
Tabla 25 Plan de sostenibilidad	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1. Árbol de problemas	27
Figura 3.1 Solicitud de divulgación.....	75
Figura 3.2 Solicitud del proyecto con el director	78
Figura 3.3 Lanzamiento del Proyecto Juegos Didácticos.....	78
Figura 3.4 Suscripción del acta sobre Juegos didácticos Folio 112	79
Figura 3.5 Redacción de acta Folio 113 Sobre los Juegos didácticos	79
Figura 3.6 Socialización del Proyecto con el Director	80
Figura 3.7 Organización de Junta directa para dirigir actividades.....	80
Figura 3.8 Socialización del Proyecto con el personal docente	81
Figura 3.9 Formación de palabras con los dados	82
Figura 3.10 Escritura de palabra por los niños después de jugar con los dados	82
Figura 3.11 Los niños jugando lotería de palabras	84
Figura 3.12 Los niños de quinto primaria jugando crucigramas	85
Figura 3.13 Programa Radial La Nueva 100.1	86
Figura 3.14 Póster Académico	87
Figura 3.15 Evidencias de la divulgación del proyecto educativo	87
Figura 4.1 Póster Académico	97

INTRODUCCIÓN

El presente informe de Graduación de la carrera de Licenciatura de Educación Primaria Bilingüe Intercultural del estudio de Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D, está enmarcado, redactado y realizado en base a las experiencias vividas en el aula con los estudiantes, docentes, padres de familia, tomando como eje central la nueva metodología activa y sus habilidades.

El informe tuvo como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa San Marcos. Éste proyecto se ejecutó en base a los indicadores educativos establecidos en la escuela, ya que gran parte de la población estudiantil tiene problemas en los procesos de lectoescritura, debido a ello surge la deserción y repitencia por no alcanzar la competencia lector de aprendizaje, especialmente en el área de Comunicación y Lenguaje L2.

La dificultad en la lectoescritura, que se ha generado, impide una buena formación en los educandos, se observó en las aulas de clase, al momento de partir desde una actividad de acuerdo a la materia, sea matemáticas, ciencias naturales, comunicación y lenguaje L2, el desconocimiento acerca de temas de interés por parte del niño permite suplantar o encontrar una alternativa de dar a conocer que sabe escribir.

De esta manera, no solo se busca fomentar en los niños y niñas el aprendizaje de la lectura y la escritura, sino que además se pretende generar en ellos el

amor hacia estos temas relevantes, e incluso asumir desde un aprendizaje significativo, la afectividad, que permitirá el desenvolvimiento libre de cada sujeto para crear satisfacción personal y de formación educativa hacia lo que realmente se busca, abriendo nuevos caminos significativos y que de alguna manera facilite un impulso para que leer y escribir, se conviertan en algo habitual, de gran agrado y que aporte comprensión a lo que lee y a lo que aprende, de manera que sea un mediador para acceder al mundo del conocimiento, el cuál brinda la posibilidad de dejar de ser esclavo y pasar a ser dueño de su propio aprendizaje liberador.

El informe de graduación realizado con los estudiantes de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa San Marcos tuvo por objetivo brindar una perspectiva en primera instancia de lo que son los juegos didácticos y con esto ir explicando diferentes puntos que ayuden a comprender mejor su implementación dentro del entorno educativo, de tal forma que puedan ser utilizados como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que permitan una mejora en el rendimiento académico por parte de los estudiantes de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa San Marcos.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional

1.1.1 Diagnóstico institucional

A. Parte informativa

Nombre del establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Dirección: Aldea Huispache

Naturaleza de la institución

Sector: Oficial (público)

Área: Rural

Plan: Diario (regular)

Modalidad: Bilingüe

Tipo: Mixto

Categoría: Pura, Anexa

Jornada: Matutina

Ciclo: Anual

Cuenta con Junta Escolar: Si

Cuenta con Gobierno Escolar: Si

Visión: Ofrecer un servicio educativo que asegure a sus educandos, una educación suficiente y de calidad que contribuye como factor estratégico de justicia social, que les forme como sujetos competentes en donde se favorezca el desarrollo de sus habilidades, para acceder a mejores condiciones de vida, que aprenda a vivir en forma solidaria democrática y que sean capaces de

transformar su entorno básicamente formar a seres humanos capaces de desarrollarse en todas las áreas de la vida.

Misión: Consolidar a la educación primaria como eje fundamental para otros niveles de educación, hasta alcanzar niveles de excelencia, conjuntando con valores como responsabilidad, sobre todo contar con esfuerzos de autoridades educativas y la sociedad en general, para brindar un servicio eficiente y eficaz, que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de los educandos logrando su desarrollo armónico e integral.

Estrategias de abordaje: Las estrategias del abordaje que se observó en la comunidad educativa y se utiliza en la escuela en todos los grados educativos del nivel de educación primaria, es la constructivista, ya que se refieren a las estrategias de mediación pedagógica en el aula, en donde estas incluyen tanto las estrategias de enseñanzas, metodológicas como las estrategias y procedimientos de evaluación, de acuerdo al contexto.

La ambientación escolar, las estrategias metodológicas: Son el punto de partida entre las competencias y los contenidos. Por ello no existe un método mejor que otro en términos concretos, todos los métodos depende de la situación concreta. Lo que se desea aplicar, de acuerdo al grado y nivel educativo, apegado al área curricular de aprendizaje. En términos relativos, una estrategia metodológica es más adecuada cuanto más se ajusta a las necesidades y realidad de los niños y niñas de manera que el aprendizaje sea fácil para los alumnos. Por medio de las cuales, se convierte el salón de clase en una verdadera aula inclusiva, donde se educa a los estudiantes fácilmente con respeto a su diversidad en que viven.

Modelos educativos: En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, el modelo que se observó y que se utiliza es el significativo porque se percibe un ambiente de respeto y dedicación. De esa manera se está aplicando los modelos por cada uno de los docentes que estamos recibiendo una formación para

elevant el nivel académico. En donde también los padres de familia se deben involucrar en la educación de sus hijos y que deben recibir continuamente una formación de escuela para padres.

Es indispensable que se forman regularmente para que sus hijos mantengan el privilegio de estudiar en las escuelas. Sin discriminación de familias de escasos recursos económicos. Ellos deben recibir una base sólida de valores, positivas a su autoestima y una preparación académica adecuada que los prepara para ingresar a nivel medio para ser personas productivas en la sociedad.

Programas que actualmente estén desarrollando: Alimentación Escolar, gratuidad, leamos juntos, contemos juntos y yo decido.

Los proyectos desarrollados en la comunidad educativa son: Proyecto de aulas. Proyectos en desarrollo: Leamos juntos, contemos juntos, Alimentación escolar. Y proyectos por desarrollar: Becas municipales para estudiantes de escasos recursos económicos.

B. Indicadores de diagnóstico

a. Indicadores de contexto

Aspecto de educación: La primera escuela estuvo situada en lo que hoy se encuentra la cancha de basquetbol, cerca de la Iglesia Católica; la primera maestra fue Pantaleona vecina y originaria del Municipio de Tacaná en el año 1950, después la educación estuvo a cargo de la maestra Rutila Reyes Ruiz originaria del Municipio de San Pedro Sacatepéquez, Departamento de San Marcos. La segunda escuela estuvo ubicada en el lugar que ocupa la auxiliatura actual y laboraron los profesores Pedro Ismael Tomás Flores vecino y originario del Municipio de Concepción Tutuapa y Nicolás Maldonado originario del Municipio de San Cristóbal Cucho, Departamento de San Marcos.

En el año 1985 se inauguró el establecimiento oficial actual, el cual fue ampliado mediante una ceremonia en el mismo año. Actualmente se imparte desde la sección parvulario hasta sexto grado de educación primaria. En 2,005 gracias al entusiasmo de don José Cipriano Chún y otros miembros de autoridades, se fundó el Instituto Nacional de Educación Básica de Telesecundaria que funciona actualmente en el edificio de la Escuela de Educación Primaria para la aldea.

Dentro de los progresos que la comunidad ha tenido, podemos mencionar los siguientes: construcción de aulas, carretera terracería como vía de comunicación y que parte en dos a la aldea, facilitando el comercio y locomoción de los habitantes; así mismo, cuentan con los servicios de energía brindada por la Distribuidora de Energía Eléctrica de Occidente Sociedad Anónima (DEOCSA) agua potable, adoquinamiento de calle, campo de futbol, juzgado auxiliar, salón comunal, cementerio, iglesias y equipo de cómputo proporcionado a los niveles de primaria y ciclo básico por el Fondo de Desarrollo Guatemalteco (FODIGUA).

En la comunidad, existe escuela del pre-primario, primario, básico y Diversificado por lo que sus habitantes tienen opciones para crecer académicamente.

Existe aproximadamente un 60%.

De establecimientos educativos:

Escuela Oficial Rural Mixta Anexa Párvulos.

Escuela Oficial Rural Mixta Nivel Primaria.

Instituto Nacional de Educación Básica de Telesecundaria, INEBTEL.

Instituto Diversificado Por Cooperativa, IDC.

b. indicadores de recursos

Los estudiantes matriculados en el nivel de preprimaria con la cantidad de 26 hombres y 24 mujeres haciendo un total de 50 estudiantes. En el nivel primario cuenta con 200 hombres y 168 mujeres haciendo la totalidad de 368 estudiantes,

ahora en el 2018 se inscribieron 226 hombres y 192 mujeres haciendo la totalidad de 418 estudiantes.

Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles
Datos estadísticos.

Tabla 1.1. Estudiantes matriculados nivel pre primario, etapa 5

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos etapa 5 años		Retirados		FINALIZARON	
				H	M	H	M	H	M
1	1206028541	COPB. ANEXA A EORM.	Aldea Huispache	6	9	1	0	5	9

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.2. Estudiantes matriculados nivel preprimario, etapa 6

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos etapa 6 años		Retirados		FINALIZARON	
				H	M	H	M	H	M
1	1206028541	COPB. ANEXA A EORM.	Aldea Huispache	20	15	0	0	20	15

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.3. Estudiantes matriculados nivel primario primer grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en primer grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
1	1206030343	EORM	Aldea Huispache	35	44	4	1	0	0	29	39	2	4

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.4. Estudiantes matriculados segundo grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en segundo grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
	1206030343	EORM	Aldea Huispache	42	45	2	0	0	0	38	42	2	3

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.5. Estudiantes matriculados tercer grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en tercer grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
	1206030343	EORM	Aldea Huispache	27	31	2	1	0	0	24	28	1	2

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.6. Estudiantes matriculados cuarto grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en cuarto grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
	1206030343	EORM	Aldea Huispache	40	20	1	0	0	0	38	18	1	2

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.7. Estudiantes matriculados quinto grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en quinto grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
1	1206030343	EORM	Aldea Huispache	27	14	0	1	0	0	23	12	4	1

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.8. Estudiantes matriculados sexto grado

No.	CÓDIGO	Nombre del centro educativo	Dirección	Inscritos en sexto grado		Retirados		En rezago		Promovidos		No Promovidos	
				H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
1	1206030343	EORM	Aldea Huispache	27	16	0	0	0	0	27	16	0	0

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento año 2018.

Tabla 1.9. Cantidad de docentes y su distribución de grados y niveles

No.	Grado	Docentes	Cantidad de estudiantes
1	PREPRIMARIA A	Blanca Eulogia Méndez Nolasco	25
2	PREPRIMARIA B	Marcial Eduardo Pablo Téraj	25
3	PRIMERO A	Maynor Roberto Aguilón Jacobo	26
4	PRIMERO B	Gricelda Aydé Chún Tomás	25
5	PRIMERO C	Nibia Marily Gabriel Ramírez	23
6	SEGUNDO A	Eddy Marin Ambrocio Pérez	29
7	SEGUNDO B	Regino Ismael Jacobo Matías	28
8	SEGUNDO C	Rolfi Agripino Aguilar Aguilón	28
9	TERCERO A	Edgar Misael Méndez Díaz	30
10	TERCERO B	Cruz José Jacobo Vásquez	25
11	CUARTO A	Ovidio Wilfredo Juárez Jacobo	30
12	CUARTO B	Noé Efrén López Reynoso	29
13	QUINTO A	Ramiro Morales de León	20
14	QUINTO B	Erica Méndez Díaz	20
15	SEXTO A	Irma Graciela Jacobo Méndez	24
16	SEXTO B	Luis Roberto López Agustín	19

Fuente propia, elaborado con datos de la estadística inicial 2019.

La relación alumno docente en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache es cercana, armónica, amigable ya que los involucrados forman enlaces de amistad y cariño además un ambiente agradable. El año 2018 la cantidad de matriculados fueron 418 estudiantes los cuales fueron distribuidos en los diferentes salones de clases, los grados que atendieron mayor número de estudiantes fueron los de cuarto grado de 60 estudiantes se dividieron en dos secciones con 30 estudiantes cada docente.

También los de segundo grado con 87 estudiantes, dividido en tres docentes cada docente atendió la cantidad de 29 estudiantes. Los grados que atendieron menor número de estudiantes fueron los de sexto primaria con 43 estudiantes divididos en dos secciones la sección A de sexto grado atendió 24 estudiantes y la sección de B 19. También, el grado de quinto primaria con menor número de estudiantes, los cuales se dividieron en dos secciones con 20 estudiantes cada sección. Estos números, nos indican que la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, atendió adecuadamente los estudiantes sin recargos a los docentes.

c. Indicadores de proceso

La cantidad de estudiantes inscritos en el ciclo escolar del año 2,018 fue de 418 en sus dos niveles preprimario y primario que funcionan en la comunidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa San Marcos. De acuerdo a la visita que se realizó en la comunidad educativa pudimos observar que un 95% de estudiantes asisten regularmente a clases formales, mientras que el 5% de estudiantes no asiste a clases por diverso factores tale como: enfermedad, ocio, trabajo infantil entre otros.

Según el libro de asistencia del personal docente que labora en la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, se cumplió un 99% de días de clase de los 180 días establecidos por el Ministerio de Educación, el 1% de días de clases que no se cumplió, se utilizaron para capacitaciones, talleres y charlas en diferentes áreas de los diferentes grados. También en llamadas o tramites de actualización de documentos de docentes. Otro factor de la instancia en los centros educativos de docentes y estudiantes fuera del establecimiento fue por actividades deportivas y actividades extraescolares.

En la Escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache, el 99.9% de la población estudiantil es maya hablante por ser una de las comunidades más lejanas del municipio ya los padres de familia no contaron con una preparación académica.

Disponibilidad de textos y materiales. La Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de los docentes en la Escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache, se ha recibido por parte del Ministerio de educación algunos textos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje para algunos grados, mismos que no son suficientes, por lo que el docente busca la forma de agenciarse de recursos del contexto. En cuantos a los materiales el Ministerio de Educación proporciona en valija didáctica Q 220.00 por lo que no es suficiente para contar con los materiales necesarios del aula ya que el mismo docente tiene que invertir sus propios recursos financieros para dar calidad educativa.

En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, existen 3 organizaciones la de comité de padres de familia denominada Patronato, la función es velar y ayudar a la asistencia de niños a controlar la circulación del establecimiento, ayudar a la alimentación de los niños entre otros. También están los 2 consejos de Padres de familia de los dos niveles preprimaria y primaria, las funciones de las mismas son liquidar los programas de apoyo por el MINEDUC, para ejecutarlos adecuadamente.

d. Indicadores de resultado de escolarización

El porcentaje de lectura de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, según la evaluación intermedia proporcionado por el MINEDUC, y aplicado por los docentes en las secciones y de acuerdo a los cuadros de evaluaciones finales el 86% logró positivamente los resultados de lectura y el 8% no lograron los resultados, debido a falta de interés y abandono de las clases y la inasistencia en la escuela.

Escolarización Oportuna. Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas en la población del mismo rango. Escolarización por edades simples. Incorporación a primaria en edad esperada. El 95% está en su edad escolar estipulado por el Ministerio de Educación de Guatemala.

Proporción de los alumnos de siete años inscritos en primaria, entre la población total de siete años. 69 niños de 7 años ingresaron a primer grado mientras que 10 estudiantes estaban fuera del rango de edades. Sobre edad. Proporción que existe entre la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes grados de la enseñanza primaria y secundaria con dos o más años de atraso escolar, por encima de la edad correspondiente al grado de estudio.

Total 20 estudiantes a nivel de escuela que deberían estar en otros grados. Tasa de Promoción Anual. Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron, del total de alumnos inscritos al inicio del año.

En el nivel primario 334 preprimaria 49 estudiantes promovido. Por lo que el 90% promocionó para el siguiente ciclo escolar. Fracaso escolar: Los alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año 22 estudiantes no aprobaron y 13 estudiantes no finalizaron por lo que indica el 10%. Conservación de la matrícula. Estudiantes inscritos en un año base y que permanecen dentro del sistema educativo completando el ciclo correspondiente en el tiempo estipulado para el mismo.

Los que conservaron matrícula en la Escuela Oficial Rural Mixta fueron 405 que finalizaron el ciclo escolar. Finalización de nivel. El número de promovidos en el grado final de un nivel o ciclo por cada 100 alumnos de la población de la edad esperada para dicho grado 97 estudiantes de cada 100 finalizaron el ciclo escolar 2018 y el 5.5 por ciento no lograron promocionarse para el grado inmediato superior.

Tabla 1.10. Repitencia por grado o nivel

No.	Grado	Repitentes por grado.
1	Preprimaria	0
2	Primero	6
3	Segundo	5
4	Tercero	3
5	Cuarto	3
6	Quinto	5
7	Sexto	0

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento.

Tabla 1.11. Deserción por grado o nivel

No.	Grado	Deserción Escolar
1	Preprimaria	1
3	Primero	5
6	Segundo	2
9	Tercero	3
11	Cuarto	1
13	Quinto	1
15	Sexto	0

Fuente propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento.

e. Indicadores de resultado de aprendizaje

Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º). Porcentaje de estudiantes por criterio de logro o no logro. Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1º). Porcentaje de estudiantes que lograron y no lograron el criterio de Matemáticas. El 86% logró los criterios de matemáticas y el 8% no lo logró. Y el resto de porcentaje se debe a la deserción escolar. Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º). Porcentaje de estudiantes que lograron y no lograron el criterio de Lectura. El 90% del estudiantado del grado de tercero primaria logró el criterio de lectura, mientras el 5% no lo hizo también el resto del porcentaje es por deserción escolar. Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º). Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas.

El 90% del estudiantado del grado de tercero primaria logró el criterio de Matemática, mientras el 5% no lo hizo también el resto del porcentaje es por deserción escolar. Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura. El porcentaje de lectura de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, según la evaluación intermedia proporcionado por el MINEDUC, y aplicado por los docentes en las secciones y de acuerdo a los cuadros de evaluaciones finales el 100% logró positivamente los resultados de lectura y el 0% no lograron.

Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas. El 100% de los

estudiantes de sexto primaria lograron los criterios de matemáticas como prueba la promoción de estudiantes. Resultados SERCE: 3º y 6º Primaria, Lectura y Matemáticas. (SNIE, 2013, p.p. 9-13). En tercer grado primaria no se lograron los criterios que se requerían de lectura y matemáticas mientras que en sexto primaria se logró el 100%.

1.1.2 Antecedentes

La aldea Huispache se encuentra ubicada al norte del municipio de Concepción Tutuapa, en donde se ha superado al paso del tiempo, actualmente cuenta con una auxiliatura de dos niveles construida de Block, una cancha polideportiva construida recientemente, un salón comunal con techo de lámina moderna, cuenta también con un mercado, comedores para todo público: cinco escuelas, aulas móviles, unos con un aula, otros con dos, otros con tres otros con tres aulas y una dirección, y el más grande de seis aulas de dos niveles construida de block y terraza, un campo de futbol, una terminal de automóviles, un puesto de salud, cementerio comunal y las calles están pavimentadas. La comunidad se encuentra organizado por parajes, entre ellos: Toj Sabio, las Caleras, Ojo de Agua, Las Mercedes, Chacoque, Las ventanas, Tuitzchim, Tuicioj, Toj Cham, las Nubes y el centro. Cada paraje cuenta con un buen número de habitantes entre ellos niños, jóvenes, adultos y ancianos.

Su aspecto económico proviene en una temporada del durazno, hortalizas, manzanas, aguacate, el cultivo de maíz, y una buena cantidad de habitantes ha emigrado a los Estados Unidos como fuente de ingreso. Como influye el contexto de la comunidad en el aprendizaje de los estudiantes, más en forma positiva porque la mayoría apoya a sus hijos para la compra de los materiales y hay una minoría en el porcentaje que no apoyan a sus hijos e hijas.

El sistema educativo en la comunidad de Huispache, hasta ahora para algunas familias es importante estudiar porque tienen la visión de que sus hijos sean profesionales algún día, para otras no es importante porque lo único que piensan

es de que el niño o niña aprenda a firmar o leer y escribir, ya que el pensamiento de ellos es trabajar o ir a los Estados Unidos para obtener los recursos económicos para el sustento de sus familia.

Dentro de los aspectos físicos de la escuela se encuentra ubicado dentro de las once aulas del módulo dos del establecimiento, al lado norte de la comunidad, en el centro se encuentran dos aulas móviles y al lado sur se encuentra ubicada cuatro aulas, la dirección, cocina escolar, bodegas, baños, una cancha de básquet bol y enfrente de la alcaldía comunitaria se ubica la cancha polideportiva que está al servicio de la escuela y de la comunidad.

La comunidad Educativa: La escuela cuenta con 35 años aproximadamente de trayectoria que abarca los niveles de pre primario y primario, actualmente cuenta con diecisiete docentes de diferentes lugares que con mucho entusiasmo desarrollan su profesión en la comunidad. Dentro de las funciones que se cumplen están las comisiones de: cultura, deporte, aseo, finanzas, evaluación, disciplina, adorno, refacción y el director liberado, dentro de la dirección se encuentran diferentes archivos como: cuadros prim, expedientes de estudiantes, libros de almacén, actas, libro de caja, registro de asistencia, acta de conocimientos, entre otros.

1.1.3 Fundamentación: Marco epistemológico, marco del contexto educacional y marco de políticas

A. Marco epistemológico

a. Circunstancias Históricas

En la escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, se recabó los siguientes datos: tiene una población escolar de 418 estudiantes y el idioma utilizado como medio de enseñanza. Indicador que mide el uso de un idioma maya en el proceso de enseñanza-aprendizaje en escuelas cuyos estudiantes son mayoritariamente maya hablantes. En la Escuela Oficial Rural Mixta aldea

Huispache, el 99.9% de la población estudiantil es maya hablante por ser una de las comunidades más lejanas del municipio ya los padres de familia no contaron con una preparación académica.

En la escuela comunidad educativa del año 2018 laboraron 16 docentes 1 docente director y liberado 12 docentes imparten educación bilingüe mientras que 3 docentes imparten educación monolingüe según las plazas optadas por cada docente por lo cual afecta el proceso de enseñanza y aprendizaje en los educandos en su lengua L1. Y otros por falta de experiencia y fluidez del habla en el idioma basándose en la gramática general del idioma, al mismo tiempo un gran porcentaje de los padres de familia priorizan la formación de sus hijos en el idioma español por lo que en años anteriores quedó marcado a los habitantes por la discriminación y marginación de los ladinos por eso prefieren más la formación en español y no en su lengua materna. Y otros docentes por su mentalidad e influencia no enseñan formación bilingüe.

b. Circunstancias Psicológicas

En la Escuela Oficial Rural Mixta, se diagnosticó el bajo rendimiento de los estudiantes en matemáticas especialmente en las operaciones básicas y la lectoescritura los niños llegan a tener problemas de baja autoestima, frustración y muchas veces debido a este problema tienden a abandonar su proceso de estudio. Este problema es más visible en los grados de primero a tercero primaria ya que varios niños por no lograr estas competencias de la habilidad numérica y la velocidad lectora se retiran del establecimiento educativo.

c. Circunstancias Sociológicas

En la Escuela Oficial Rural Mixta, se observó que 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. La educación es necesaria en todos los sentidos. Para alcanzar mejores niveles de

bienestar social y de crecimiento económico; para nivelar las desigualdades económicas y sociales; para propiciar la movilidad social de las personas; para acceder a mejores niveles de empleo; para elevar las condiciones culturales de la población; para ampliar las oportunidades de los jóvenes; para vigorizar los valores cívicos y laicos que fortalecen las relaciones de las sociedades

La educación siempre ha sido importante para el desarrollo de esta comunidad, pero ha adquirido mayor relevancia en el mundo de hoy que vive profundas transformaciones, motivadas en parte por el vertiginoso avance de la ciencia y sus aplicaciones, así como por el no menos acelerado desarrollo de los medios y las tecnologías de la información.

En lo relacionado a los padres de familia de la Escuela Oficial Rural Mixta, de la aldea Huispache, en una minoría no apoyan a sus hijos debido al desconocimiento, sobre la importancia de la educación en los diferentes ámbitos de la vida. Lamentablemente la escasez de recursos económicos, la desintegración familiar, el alcoholismo, trabajo infantil, la emigración de los padres de familia hace que los niños no tengan una buena formación ya que desafortunadamente afecta en el rendimiento académico y las capacidades formativas de los educandos debido a esta situación los alumnos en un 45% no tienen desarrolladas todas las capacidades intelectuales. Y esto en consecuencia afecta la deserción escolar en la comunidad educativa.

d. Circunstancias Culturales

En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, se observó que va de la mano con las tradiciones y costumbres, también tienen que ver con la educación y creencias de su gente. En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, se puede observar que los padres de familia no están inmersos a la formación sistemática de sus hijos a la misma vez no cumplen con sus obligaciones en cuanto a la formación de valores en sus hijos. Cabe destacar que lo dejan todo a la responsabilidad del docente, y dan prioridad más a los hijos que a las hijas.

B. Marco del contexto educacional

a. Área Administrativa

Recursos: los recursos que se observaron fueron los siguientes: Los recursos económicos que recibe la comunidad educativa vienen del Ministerio de Educación mismas que son ejecutados por el Consejo Educativo. Los recursos humanos que cuenta la comunidad educativa forman el director, los docentes, comités de padres de familia, estudiantes, madres de familia, padres de familia, en el caso de los docentes se encuentran organizados en diferentes comisiones mismas que vienen a fortalecer las distintas actividades en el transcurso del ciclo escolar.

Programas de apoyo escolar: En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, se vio que cuenta con dos etapas dentro de la Educación, como son Preprimaria y Primaria, pero un mismo colectivo, es decir, alumnos que tienen poco hábito de estudio y escaso rendimiento escolar, los apoyos de gratuidad y alimentación escolar son vitales para el buen funcionamiento del logro de aprendizaje significativo en los educandos.

b. Área técnica pedagógica

En la comunidad educativa local se visualizó que cuenta con centros de computación implementado por la institución FODIGUA por lo que los docentes y educandos tienen que sacar provecho a dicho proyecto. En la administración del centro educativo el director es el responsable del funcionamiento de las actividades pedagógicas. Su trabajo suele implicar supervisar a los demás; también dirige actividades, procesos, recursos materiales e información.

Encargarse de los procesos operativos supone la gestión de recursos materiales que, según sea el papel del director y el volumen y actividades de la empresa, pueden ir desde el material de oficina más pequeño hasta ordenadores. Los directores suelen ser responsables de las finanzas, por ejemplo, asegurándose

de que se puedan alcanzar los objetivos dentro del presupuesto. Posiblemente sean responsables del rendimiento económico de la empresa, o bien deben preparar solicitudes de financiación, como por ejemplo subvenciones.

En todos los niveles, los directores habitualmente deben tener presente un número considerable de normas y directrices, que afectan a cuestiones como la prevención de riesgos laborales, la gestión ambiental y los métodos de trabajo.

El sistema de acompañamiento escolar, SINAIE, se perfila el aula en dos componentes. Uno, el acompañamiento pedagógico que se dedicaría a brindar asesoría técnico pedagógica al docente, como facilitador del aprendizaje de sus alumnos en el aula. Dos, el acompañamiento en la gestión educativa que daría asesoría a directores y administradores educativos para todos aquellos procesos técnico administrativos que tienen que ver con la dotación de la acreditación y certificación de los estudiantes para que no tengan dificultad en su avance educativo dentro del sistema y asegurar su permanencia en el mismo.

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

En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa San Marcos, a influenciado en la actitud de la población de los medios de comunicación social, lo realizan por medio de métodos y técnicas propias del periodismo, aplicados a la televisión, a los medios escritos y medios radiales, los cuales, lo presentan como información, opiniones, investigaciones y declaraciones que salen a luz pública.

d. Factores culturales y Lingüísticos.

En la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa San Marcos, se observó que la diversidad cultural y lingüística es carácter distintivo de la cultura y la lengua ha constituido los fundamentos sobre los cuales las sociedades humanas han mantenido sus relaciones con otras comunidades sobre la base de estas mismas o diferentes características distintivas.

Hasta ahora, esa diversidad tiene, en general, pocas explicaciones. Las lenguas son una auténtica mina de oro informativa sobre las posibilidades de comunicación de los seres humanos entre sí, tanto dentro de la misma comunidad lingüística como entre comunidades de lenguas (y culturas) diferentes. En lo relacionado a la comunidad de Huispache se hablan principalmente el idioma Mam y el castellano.

e. Realidad Educativa Nacional

El desarrollo del currículo en la escuela se vio que el ausentismo tiene un porcentaje menor que los otros años anteriores por lo que es un gran logro en comparación de otros años que fue en un 5% y en lo concerniente a la deserción escolar del año pasado que fue un porcentaje de 7% puesto que varios estudiantes por factores económicos se trasladaron a otro país y en base a ello afectó a la comunidad educativa reflejando la deserción escolar en el ciclo escolar 2,018.

En cuanto al acoso escolar no se tuvo ningún problema o inconveniente por lo que se presentó en un porcentaje bajo de 0% dichos registros vienen a resolver la problemática que se ha detectado en el próximo año escolar 2,019 y dar mayor realce y solución de estos problemas mediante charlas educativas con padres de familia docentes y autoridades educativas acerca de la importancia de la formación integral de los educandos. El índice que mide la proporción de alumnos que asisten a la escuela en el día de una visita aleatoria a la escuela, del total de niños inscritos en el ciclo escolar.

La cantidad de estudiantes inscritos en el ciclo escolar del año 2018 abarcó un cobertura de 418 en sus dos niveles preprimario y primario que funcionan en la comunidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa San Marcos. De acuerdo a la visita que se realizó en la comunidad educativa pudimos observar que un 95% de estudiantes asisten regularmente a clases formales, mientras que el 5% de estudiantes no asiste a

clases por diverso factores tales como: enfermedad, ocio, trabajo infantil entre otros.

C. Marco de políticas

a. Análisis como las Políticas Educativas impactan a nivel Local

- Política 1. Cobertura

Garantizar el acceso, permanencia y egreso de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar. En la comunidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, se vio que ha dado mayor cordialidad al acceso y la formación de los educandos siempre y cuando cumplan con las normas establecidas por el Ministerio de Educación del país, en cuanto al egreso de la niñez en la comunidad educativa ha sido de formación integral debido a la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje dando mayor realce y cobertura de educación que ha sido brindado sin discriminación alguna y de ningún sexo.

Esta política ha logrado el propósito por la cual fue implementado en todas las regiones del país y se ha logrado un porcentaje del 90% de la población ya que en la mayoría de las comunidades tiene cobertura en todos los niveles, tales como: preprimaria bilingüe, preprimaria párvulos, primaria completa y nivel medio en sus ciclos básico y diversificado, estos son logros que han venido a cambiar el sistema educativo tanto dentro como fuera de los establecimiento. Sin embargo existe aún un porcentaje donde no se cumple la política de cobertura debido a los siguientes factores: pobreza, distancia, emigración, desintegración familiar, trabajo infantil, violencia intrafamiliar.

- Política 2. Calidad Educativa

Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante. Esta política promueve la igualdad y equidad, en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, según lo establece la normativa nacional, en base a la convivencia

armónica, esta política se está cumpliendo de acuerdo al contexto de cada comunidad, hoy en día se observa desde el ámbito local la participación de niños y niñas. Sin embargo aún existen factores culturales, sociales y patrones que limitan la participación de la mujer en un 100% en el proceso aprendizaje. Factores como la discriminación de género y la violencia hace que las niñas no tengan acceso a una educación de calidad.

- Política 3. Modelo de Gestión.

Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional. En la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache se observó que esta política es la que no cumple con todas las expectativas, debido a la falta de atención a la infraestructura del establecimiento, falta de implementación de tecnología educativa. Aunque existen programas educativos en la mayoría de establecimientos, lamentablemente en varias comunidades no ha priorizado la implementación de los mismos, debido al desinterés del MINEDUC y la aplicación de modelos y nuevas fórmulas pedagógicas.

- Política 4. Recurso Humano.

Fortalecimiento de la formación evaluación y gestión del recurso humano del sistema educativo nacional. Esta política a nivel nacional y en el ámbito local, se vio en la comunidad educativa que en relación a la selección del personal no está cumpliendo con la ubicación de los docentes según el contexto y el lugar de origen, sin embargo hacen falta actualizaciones de acuerdo al nivel en el que se desenvuelve cada docente, de acuerdo a los diseños curriculares que respondan a la realidad del contexto. Y hace falta un incremento salarial de acuerdo a la especialidad que motive al docente a realizar un trabajo eficiente. La motivación, el apoyo del personal son factores de suma importancia favorables para desarrollar un trabajo significativo dentro del proceso educativo.

- Política 5. Educación Bilingüe, Multicultural e Intercultural.

Fortalecimiento de la educación bilingüe, multicultural e intercultural.

En la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, se observó que esta política se está cumpliendo, ya que en la escuela los docentes en su mayoría inician el proceso aprendizaje en el idioma materno del alumno y existe una armonía en la interacción con la comunidad en general por pertenecer a la misma comunidad étnica, quizá ha faltado el apoyo del MINEDUC en la promoción de folletos bilingües en su totalidad, sin embargo existe la facilidad de hablar y crear textos producidos por los mismos educandos, docentes y comunidad en general. También existe un respeto a la diversidad cultural que se practica en la comunidad.

También existen factores como: aculturación y transculturación que han venido a relegar el avance desde el propio contexto y esto de una o de otra forma afectan el avance de la propia cultura y es algo que se está luchando a través de la educación, para contrarrestar los «modelos» de exclusión y dominación social .

- Política 6. Aumento de la Inversión Educativa.

Incremento de la asignación presupuestaria a la educación hasta alcanzar lo que establece el artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del Producto Interno Bruto). El presupuesto a la educación por parte del Ministerio de Educación para cumplir con todas las necesidades educativas, especialmente en la dotación de materiales pedagógicos, remozamiento de la infraestructura escolar, actualización docente y ampliación de cobertura educativa son deficientes en su mayoría, lamentablemente la escuela está inmersa en este problema debido a que muchos niños reciben una educación en condiciones precarias, con un ambiente inadecuado.

Muchos padres reclaman las condiciones inadecuadas, pero no está en nuestras manos mejorar las condiciones y programas educativos. Lamentablemente la poca inversión a la educación y la tardanza de los programas educativos como:

útiles escolares y la alimentación escolar hace que muchos niños abandonen la escuela y no tengan oportunidades de superación personal y social.

- Política 7. De equidad.

Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo sus contextos y el mundo actual. En la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, se observó que esta política no se ha logrado cumplir en su totalidad en la comunidad, debido a que existen estereotipos que limitan la participación de la mujer; sabiendo que la educación es un derecho humano sin embargo aún prevalecen patrones culturales de desigualdad social y la falta de programas de orientación a padres de familias. En la comunidad aún no prevalece la educación incluyente, cultural y lingüísticamente acorde a las necesidades de la niñez, especialmente en los casos de los hogares distantes y vulnerables a la discriminación social y la falta de una identidad y la práctica de una cultura de paz.

- Política 8. Fortalecimiento Institucional y Descentralización.

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

En lo que se refiere esta política comprendió que, en la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, en los aspectos administrativos ha faltado acompañamiento y capacitación para realizar un trabajo eficiente y así poder garantizar una descentralización institucional con éxito, en otros aspectos como el financiero ha sido un obstáculo debido a que la institución no tiene la facultad de manejar recursos económicos y tomar decisiones en la facilitación de programas educativos. Lamentablemente las poblaciones beneficiarias en los diferentes programas de apoyo por varias instituciones se concentran en el área

urbana, marginando de esta forma el área rural que son los sectores más vulnerables y necesitados de apoyo por el MINEDUC.

Esta política no cumple con las demandas ya que no se distribuye de manera equitativa entre las diferentes escuelas y comunidades del país debido a un capital social y de experiencias particulares del MINEDUC y se añade la poca participación de la comunidad en los diferentes quehaceres de la educación y la distribución de los recursos se toma desde la sede central del MINEDUC.

1.2. Análisis situacional

1.2.1 Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir (Listado de problemas)

- a) Dificultad de Memoria
- b) Bajo nivel de escritura
- c) Bajo nivel de lectura
- d) Deserción escolar
- e) Inasistencia Escolar
- f) Bajo nivel de pensamiento lógico
- g) Bajo nivel de valores
- h) Déficit de atención
- i) Uso inadecuado de la tecnología

1.2.2 Priorización de problemas

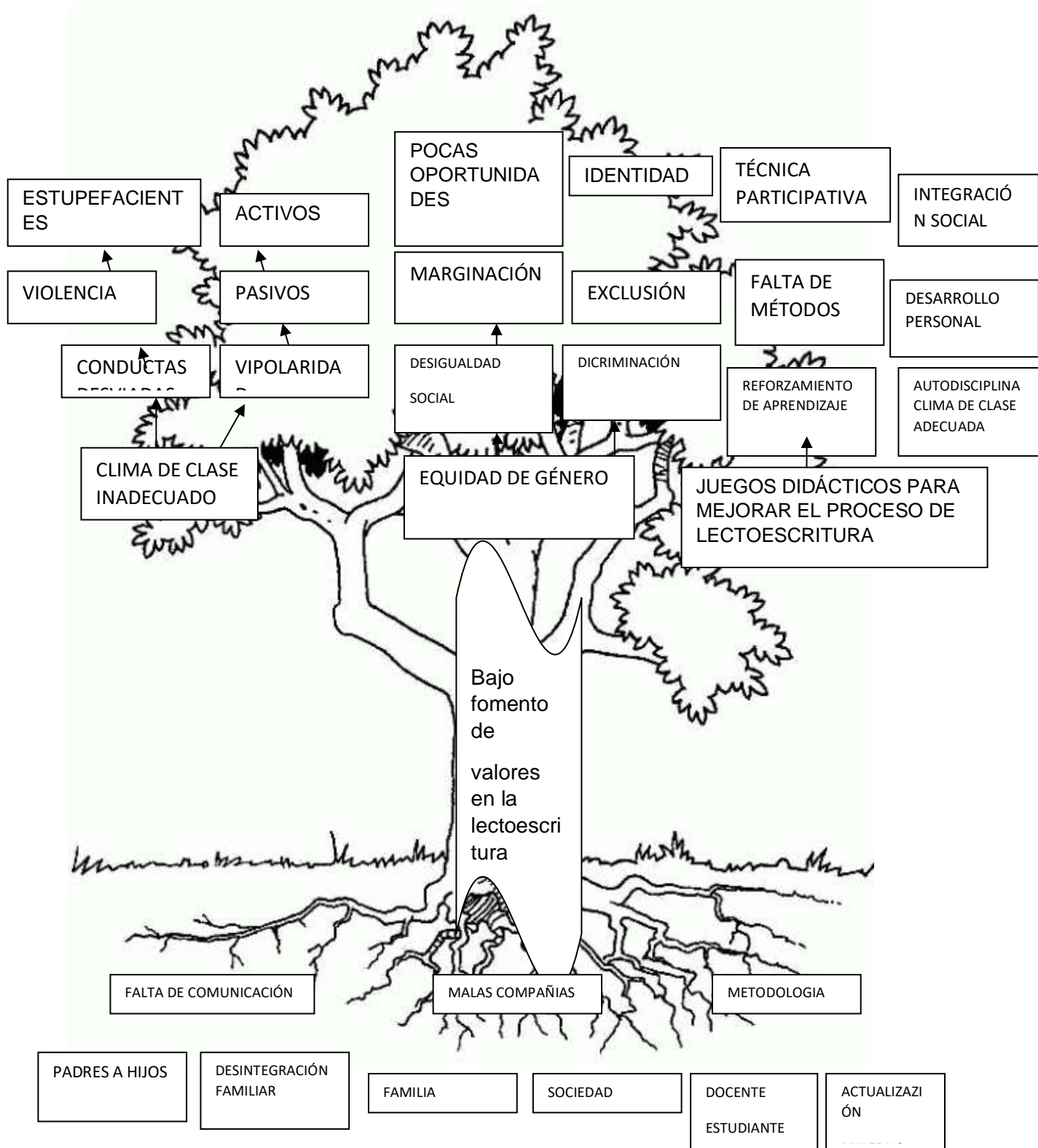
Tabla 1.12. Matriz de Priorización

Puntuación obtenida por cada problema=(A+B+C+D+E) x (F+G)										
Listado de Problemas	CRITERIOS					Subtotal 1(A-E)	CRITERIOS			Subtotal 1 x Subtotal 2) TOTAL
	A.-Magnitud y gravedad	B.- Tendencia	C.- Modificable	D.- Tiempo	E.- Registro		F.- Interés	G.- Competencia	Subtotal 2(F-G)	
PROBLEMAS										
Dificultad de Memoria	1	2	1	1	2	7	1	1	2	4
Bajo nivel de escritura	1	0	2	1	2	6	1	2	3	18
Bajo nivel de lectura	1	0	2	1	2	6	1	2	3	18
Deserción escolar	2	2	1	0	2	7	2	1	3	21
Inasistencia Escolar	1	1	2	1	2	7	2	1	3	21
Bajo nivel de pensamiento lógico	1	0	2	1	2	6	1	2	3	18
Bajo nivel de valores	2	2	2	2	2	10	2	1	3	30
Déficit de atención	2	2	1	0	2	7	2	1	3	21
Uso inadecuado de la tecnología	1	1	2	1	2	7	2	1	3	21
falta de desarrollo de atención	1	0	2	1	2	6	1	2	3	18

Fuente Propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento.

1.2.3 Análisis de problema prioritario (Árbol de problemas)

Figura 1.1. Árbol de problemas



1.2.4 Identificación de demandas sociales, institucionales y Poblacionales

Demandas sociales

- a) Educación integral, científica
- b) Fortalecimiento de la educación bilingüe intercultural
- c) Valoración y aceptación de nuestra cultura de acuerdo al contexto
- d) Promover la igualdad de oportunidades tanto hombre y mujeres
- e) Programas sobre nutrición
- f) Profesionalización del recurso humano
- g) Implementación sobre fomento de valores
- h) Educación inclusiva y participativa
- i) Promoción de programas ambientales

Demandas institucionales

- a) Necesidades de nuevos profesores en rea como: Educación física, expresión artística e inglés.
- b) Centro de ocupación educacional tales como: albañilería, carpintería, de acuerdo al contexto de la comunidad.
- c) Alfabetización para padres de familia
- d) Personal específico para la elaboración de la refacción escolar
- e) Contador para cada centro educativo.
- f) Personal operativo (conserje y guardián).
- g) Áreas de recreación para los niños.
- h) Implementación de recursos visuales para cada aula o grados. (mp3, mp4, cañoneras instrumentos musicales.
- i) Concreción curricular del CNB por pueblos.
- j) Talleres para la transformación del proceso educativo.
- k) Comunidades de aprendizaje entre escuelas
- l) Circulo de calidad entre docentes de la misma escuela.
- m) Centro de recursos tecnológicos (laboratorio de computación, cañoneas, e internet.

Demandas poblacionales.

- a) Programa de orientación ambiental.
- b) Escuela para Padres de Familia.
- c) Higiene y salud para niños.
- d) Servicios de Educación para niños especiales.
- e) Implementación de Biblioteca Escolar.
- f) Talleres sobre el aprovechamiento de los recursos del contexto.
- g) Concientización sobre la importancia del Idioma Materno en el contexto.
- h) Implementación de Educación virtual; aula y hogar.
- i) Programas para mejorar las áreas de Matemáticas y Comunicación y Lenguaje.
- j) Fomento a los juegos tradicionales.
- k) Talleres a Docentes en las áreas de Mam e inglés.
- l) Implementación de Rincones de Aprendizaje en el aula.
- m) Orientación sobre el uso adecuado de las redes sociales.
- n) Programas para erradicar la discriminación.
- o) Rescate de las costumbres y tradiciones en las Comunidades.
- p) Programas sobre la productividad y Desarrollo.

1.2.5 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir.

Tabla 1.13 Relacionados con el problema a Intervenir

Actores	Características	Altas o baja Influencia
Docentes	Pedagogo, mediador: imparten docencia, su objetivo es mejorar la calidad educativa.	Alta
Estudiantes	Receptor: eje principal del proceso educativo, su objetivo es alcanzar metas académicas.	Alta
Padres de Familia:	Responsabilidad: inculcar valores, su objetivo es acompañar y fortalecer la formación de su hijo (moral,	Baja

Autoridades Educativas	social y económico). Administración de actividades educativas: responsables del buen funcionamiento y velar para que se cumplan los programas y velar para que se cumplan los programas y elevar la calidad educativa.	Baja
Autoridades comunitarias	Organización humana, con liderazgo: representar y velar por la comunidad e informar sobre acontecimientos.	

Fuente: Elaboración propia

1.2.6 Identificación de actores potenciales

Tabla 1.14 Actores Principales

Indirectos	Directos	Potenciales
Alcaldía comunitaria COCODE Consejo de padres de familia Iglesias Líderes comunitarios Comité de agua Comisión contra la prevención del delito Personal operativo	Estudiantes Docentes Director Padres de familia Gestor educativo CTA Asesores administrativos y pedagógicos Tutores	SANTOLIC USAC DIGEFOCE MAGA MSPAS FAO Municipalidad PRODESA

Fuente: Elaboración propia

1.2.7 Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales

Tabla 1.15 Fuerza de los actores

Actores	Características	Altas o baja Influencia
Docentes	Pedagogo, mediador: imparten docencia, su objetivo es mejorar la calidad educativa.	Alta
Estudiantes	Receptor: eje principal del proceso educativo, su objetivo es alcanzar metas académicas.	Alta
Padres de Familia:	Responsabilidad: inculcar valores, su objetivo es acompañar y fortalecer la formación de su hijo (moral, social y económico).	Baja
	Administración de actividades	

Autoridades Educativas	educativas: responsables del buen funcionamiento y velar para que se cumplan los programas y velar para que se cumplan los programas y elevar la calidad educativa.	Baja
Autoridades comunitarias	Organización humana, con liderazgo: representar y velar por la comunidad e informar sobre acontecimientos.	

Fuente Propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento.

1.3. Análisis estratégico

1.3.1 Análisis del problema seleccionado (FODA o DAFO)

Tabla 1.16 DAFO

DEBILIDADES	FORTALEZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Problemas de comportamiento. 2. Falta de autonomía en el alumno. 3. Actitudes negativas. 4. Carencia de metodología específica para el fomento de valores. 5. Falta de aplicabilidad de valores. 6. Aplicación de normas limitadas. 7. Clima de clase inadecuada. 8. Conductas inadecuadas del alumno. 9. Desigualdad social en el aula. 10. Pocas oportunidades. 11. Limitación en la participación. 12. Falta de actividades culturales que involucren a los educandos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Socialización de normas de convivencia. 2. Reglamentos internos. 3. Actividades socioculturales. 4. Contar con una comisión de disciplina. 5. Gobierno escolar. 6. Comunicación asertiva. 7. Escuela para padres. 8. Charlas Motivacionales. 9. Disponibilidad de los niños en el aprendizaje de normas. 10. Diversidad cultural en el niño. 11. Eje del CNB educación en valores.
AMENAZAS	OPORTUNIDADES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Influencia de malas compañías 2. Malas compañías. 3. Bullying escolar. 4. Falta de competencias. 5. Desinterés de los padres de familia en la formación de sus hijos. 6. Falta de recursos económicos. 7. Influencia negativa de programas televisivos. 8. Sociedad decadente en valores. 9. Desintegración familiar. 10. Falta de comunicación entre padres e hijos 11. Inexistencia de recursos en el contexto. 12. Vulnerabilidad a problemas de aprendizaje. 13. Conflictos familiares. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programa vivamos en armonía. 2. Acompañamiento pedagógico 3. Programa “Yo decido”. 4. Apoyo de padres de familia. 5. Apoyo de autoridades comunitarias. 6. Fomento de buenos principios por parte de instituciones. 7. Metodología activa de parte del MINEDUC. 8. Conciencia sobre la importancia de la práctica de valores por parte de ONGS. 9. Establecer un plan estratégico Inter Institucional 10. Importancia de la práctica de valores por líderes comunitarios. 11. Motivar a los educandos en actividades extracurriculares.

Fuente Propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento

1.3.2 Relación de Fortalezas-Debilidades Oportunidades –Amenazas. (Técnica MINI-MAX)

Tabla 1.17 MINI-MAX

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES Externas-positivas	AMENAZAS Externas-negativas
Internas-positivas	<p>FORTALEZAS –OPORTUNIDADES</p> <p>F1 Socialización de normas de convivencia. O1 Programa vivamos en armonía</p> <p>F2 Reglamentos internos. O3 Programa “Yo decido”.</p> <p>F3 Actividades sociocultural. O4 Apoyo de autoridades comunitarias.</p> <p>F4 Contar con una comisión de disciplina. O 10 Importancia de la práctica de valores por líderes comunitarios.</p> <p>F5 Gobierno escolar O Fomento de Buenos principios de parte de instituciones</p> <p>F6 Comunicación asertiva O6 Metodología activa de parte del MINEDUC. F7 Escuela para padres. O4 Apoyo de padres de familia.</p> <p>F8 Charlas Motivacionales O8 Conciencia sobre la importancia de la práctica de valores por parte de ONGS</p> <p>F9 Disponibilidad de los niños en el aprendizaje de normas O11 Acompañamiento pedagógico.</p> <p>F10 Diversidad cultural en el niño. O11 Motivar a los educandos en actividades curriculares.</p>	<p>FORTALEZAS- AMENAZAS</p> <p>F1 Socialización de normas de convivencia A1 Influencia de malas compañías.</p> <p>F2 Reglamentos internos. A7 Influencia negativa de programas televisivos</p> <p>F3 Actividades sociocultural. A6 Falta de recursos económicos.</p> <p>F4 Contar con una comisión de disciplina. A8 Sociedad decadente en valores.</p> <p>F Gobierno escolar. A10 Falta de comunicación entre padres e hijos</p> <p>F6 Comunicación asertiva A 3Bullying escolar</p> <p>F7 Escuela para padres. A5 Desinterés de los padres de familia en la formación de sus hijos.</p> <p>F8 Charlas Motivacionales A6 Falta de recursos económicos para realizar actividades con valores</p> <p>F9 Disponibilidad de los niños en el aprendizaje de normas A9 Desintegración familiar</p> <p>F10 Diversidad cultural en el niño. A11 Inexistencia de recursos en el contexto</p>
Debilidades Internas negativas	<p>DEBILIDADES-OPORTUNIDADES</p> <p>O1 Problemas de comportamiento O1Programa vivamos en armonía</p>	<p>DEBILIDADES-AMENAZAS</p> <p>D1 Problemas de comportamiento A1 Influencia de malas compañías</p>

	<p>D2 Falta de autonomía. O3 Programa “Yo decido”.</p> <p>D8 Conductas inadecuadas O 10 Importancia de la práctica de valores por líderes comunitarios</p> <p>D11 Limitación en la participación de parte de los educandos. O6 Fomento de Buenos principios de parte de instituciones</p> <p>D5 Falta de aplicabilidad de valores. O Metodología activa de parte del MINEDUC.</p> <p>D9 Desigualdad social en el aula. O4 Apoyo de padres de familia.</p> <p>D8 Conductas inadecuadas del alumno. O8 Conciencia sobre la importancia de la práctica de valores por parte de ONGS</p> <p>D7 Clima de clase inadecuada. O Acompañamiento pedagógico.</p> <p>D12 Falta de actividades culturales que involucren a los educandos. O11 Motivar a los educandos en actividades curriculares.</p>	<p>D2 Falta de autonomía en el alumno. A7 Influencia de programas televisivos.</p> <p>D8 Conductas negativas inadecuadas. A8 Sociedad decadente en valores.</p> <p>D11 Limitación en la participación de parte de los educandos. A10 Falta de comunicación.</p> <p>D5 Falta de aplicabilidad de valores. A3 Bullying escolar.</p> <p>D9 Desigualdad social en el aula. A5 Desinterés de los padres de familia en la formación de sus hijos.</p> <p>D8 Conductas inadecuadas A6 Falta de recursos económicos para realizar actividades con valores</p> <p>D7 Clima de clase inadecuada. A9 Desintegración familiar.</p> <p>D Falta de actividades culturales que involucren a los educandos. A 11 Inexistencia de recursos en el contexto</p>
--	--	--

Fuente Propia, elaborado con datos según archivos del establecimiento.

1.3.3 Identificación de Líneas de acción estratégica – LAE (5 líneas)

La primera línea de acción consistió en, la construcción de normas de convivencia que permitan desarrollar el fomento de valores éticos humanos y sociales a través del programa vivir en armonía.

La segunda línea de acción se realizó en base a la comunicación asertiva lo cual es la clave para lograr el éxito en la vida, tomando en cuenta que dicha comunicación se fortalece mediante la metodología activa de parte del MINEDUC lo cual llega a fortalecer y desarrollar clases significativas.

La tercera línea de acción consistió en la implementación de los reglamentos internos por parte del docente para tener una buena actitud en los educandos evitando la influencia negativa de los programas televisivos, bullying y las malas compañías para no afectar la actitud de los educandos en su desarrollo humano, a través del programa vivir en armonía.

En consecuencia la cuarta línea de acción fue la construcción de normas de convivencia que son un conjunto de normas sociales que nos aseguran convivir en paz y en armonía, evitando la discordia lo cual permite desarrollar el programa “Yo decido” implementado por el Ministerio de Educación.

La quinta línea de acción constó de la implementación de estrategias didácticas por parte del docente a través de la metodología activa establecida en el por el ministerio de educación y la concreción curricular.

1.3.4 Identificación de posibles proyectos (5 posibles proyectos por cada LAE).

Línea de acción 1

Se realizó la construcción de normas de convivencia que permitió desarrollar el fomento de valores éticos humanos y sociales a través del programa vivir en armonía. Posibles proyectos: Contar con una comisión de disciplina formado por los estudiantes del establecimiento educativo. Implementación de reglamentos internos por parte del docente a los educandos. Contemplar actividades socioculturales con los estudiantes de quinto primaria de la comunidad educativa. Generar conocimientos sobre el fomento de valores los cual viene a desarrollar valores humanos a través del gobierno escolar organizado en la comunidad educativa. Creación de metodología de parte del docente para un aprendizaje constructivo y un ambiente agradable.

Líneas de acción 2

Se realizó la comunicación asertiva lo cual es la clave para lograr el éxito en la vida, tomando en cuenta que dicha comunicación se fortalece mediante la metodología activa de parte del MINEDUC lo cual llega a fortalecer y desarrollar clases significativas. Posibles proyectos. Impartir charlas motivacionales sobre la comunicación asertiva con los educandos entre docentes y padres de familias a través de ONGS. Implementación de clases significativas en donde dignifique al estudiante a través de un buen clima por parte del docente como eje principal de la formación del educando. Generar conocimientos sobre la necesidad de aprender a comunicarse asertivamente para la prevención de problemas con las malas compañías, por parte del gobierno escolar organizado.

Capacitar a los docentes en el tema de comunicación asertiva por parte del MINEDUC utilizando la metodología activa. Charlas motivacionales y la conciencia sobre la importancia de valores por parte de docentes a padres de familia para formar niños asertivos en cuanto a práctica de valores y la conciencia social.

Línea de acción 3

Fue la implementación de los reglamentos internos por parte del docente, para tener una buena actitud en los educandos evitando la influencia negativa de los programas televisivos, bullying y las malas compañías para no afectar la actitud de los educandos en su desarrollo humano, a través del programa vivir en armonía. Posibles proyectos: Implementación de rincones de reglamentos internos con materiales lúdicos que desarrollen los valores con materiales del contexto.

Organizar un comité a nivel del establecimiento conjuntamente con la directiva del aula, para la elaboración de un plan que plasme los reglamentos internos. Elaboración de imágenes donde diferencien actitudes positivas y negativas en las imágenes realizado con materiales lúdicos. Implementación de estrategias

para disminuir las malas actitudes en la población que es parte de la Comunidad educativa. Capacitar a la junta directiva del aula en el tema de reglamentos internos.

Línea de acción 4

Fue la construcción de normas de convivencia: que son un conjunto de normas sociales que nos aseguran convivir en paz y en armonía, evitando la discordia lo cual permite desarrollar el programa “Yo decido” implementado por el Ministerio de Educación. Posibles proyectos: Elaboración e implementación de herramientas didácticas para fortalecer los valores y normas de convivencia en el aula de los niños y niñas de cuarto primaria.

Implementación de rincones de aprendizaje con las normas de convivencia con materiales reutilizables para desarrollar las normas sociales. Formar niños autónomos en la socialización de normas de convivencia asegurando convivir en paz y en armonía, evitando la discordia lo cual permite desarrollar el programa Yo decido. Socialización de normas de convivencia por parte del docente con otros grados a fin de asegurar la participación armonía. Contemplar actividades socioculturales normas de convivencia con los estudiante de cuarto primaria de la comunidad educativa.

Línea de acción 5

Se realizó la implementación de estrategias didácticas por parte del docente a través de la metodología activa establecida en el por el ministerio de educación y la concreción curricular. Posibles proyectos: Creación de juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños.

Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias para disminuir la falta de clima de clase. Implementación de estrategias de clima de clase para disminuir la falta de calidad educativa. Generar conocimientos sobre la

necesidad de aprender a comunicarse asertivamente para generar un ambiente ilustre y agradable. Capacitar a los docentes sobre clima de clase de parte de los acompañamientos pedagógicos de parte del MINEDUC.

1.3.5 Selección del proyecto a diseñar

Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos.

1.4. Diseño del proyecto

1.4.1 Nombre del Proyecto de mejoramiento educativo

Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos.

1.4.2 Descripción del proyecto

El presente informe tiene como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa San Marcos. La dificultad en la lectoescritura, que se ha generado, no obstante, impide una buena formación en el niño o la niña, se observó en las aulas de clase, al momento de partir desde una actividad de acuerdo a la materia, sea matemáticas, ciencias naturales, lengua castellana, entre otras vistas en primaria, el desconocimiento acerca de temas de interés por parte del niño permite suplantar o encontrar una alternativa de dar a conocer que sabe escribir.

Lo mismo sucede con la lectura. A lo anterior, se suma el modo tradicional del maestro conducir la clase, porque conlleva a analizar que las actividades, la metodología que usa, no ayuda de ninguna manera a superar las dificultades que presentan los niños, es más, solo los induce a caer en el aprendizaje forzoso

de cumplir con las expectativas de la escuela. De acuerdo con la situación problemática mencionada, se plantea una alternativa de solución la cual consiste en desarrollar diversas actividades lúdico-pedagógicas en relación a juegos didácticos para aprender a leer y escribir, necesariamente se hará uso del juego, para motivar al niño o la niña, de igual forma la evaluación se correlaciona con actividades dinámicas que promuevan no solo el aprendizaje de la misma, sino que además, desarrolle un sentido social y afectivo para el ejercicio de su formación educativa.

De esta manera, no solo se buscó fomentar en los niños y niñas el aprendizaje de la lectura y la escritura, sino que además se pretende generar en ellos el amor hacia estos temas relevantes, e incluso asumir desde un aprendizaje significativo, la afectividad, que permitirá el desenvolvimiento libre de cada sujeto para crear satisfacción personal y de formación educativa hacia lo que realmente se busca, abriendo nuevos caminos significativos y que de alguna manera facilite un impulso para que leer y escribir, se conviertan en algo habitual, de gran agrado y que aporte comprensión a lo que lee y a lo que aprende, de manera que sea un mediador para acceder al mundo del conocimiento, el cuál brinda la posibilidad de dejar de ser esclavo y pasar a ser dueño de su propio aprendizaje liberador.

1.4.3 Objetivos

General:

Crear juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.

Específicos:

Mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta a través de los juegos didácticos.

Propiciar el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos didácticos.

Implementar juegos didácticos para propiciar el clima de clase de los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.

1.4.4 Justificación

Basados en los nuevos criterios pedagógicos, de la realidad de la educación nacional y la necesidad del rescate de las orientaciones en el tema y la pérdida de los valores en donde se motivó a seleccionar el siguiente tema de investigación lo cual se describe como: “Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura el aula de los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa Departamento de San Marcos”.

Como docentes en educación estamos llamados a facilitar, orientar, proponer las ventajas de la formación en valores, partiendo de urgencia desde ahí los cambios de un aprendizaje significativo para el educando. Enfocados en la realidad del contexto, analizando y poniendo en práctica el valor de los juegos didácticos que se contribuye en la consolidación de un sistema educativo integral que satisfaga las necesidades de la población cambiante, al mismo tiempo contribuyendo de forma eficiente hacia la presentación de todos los niños y niñas del aula logrando con ello un ambiente armónico agradable y satisfaciente.

1.4.5 Actividades a desarrollar organizadas por fases

Tabla 1.18 Actividades a desarrollar

N°	Duración	Actividad	Sub – Tareas	Equipo
1	1 semana	Presentación de PME a USAC	Plan de actividades	Estudiante y asesor
2	1 semana	Socialización y aprobación con autoridades educativas con el personal	Aprobación del proyecto	Estudiante, Coordinador Distrital y Director
3	1 semana	Socialización del PME con el personal docente y administrativo	Lanzamiento del proyecto	Personal docente y director
4	1 semana	Elaboración de juegos didácticos propiciando el clima de clase rompecabezas loterías dominós entre otros.	Presentación de materiales	Docente
5	1 Semana	Elaboración crucigramas para fomentar el clima de clase.	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
6	1 Semana	Creación de historietas para fomentar el clima de clase	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
7	1 Semana	Crear una Bolsa mágica para fomentar el clima de clase	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
8	1 Semana	Realizar Sopa de letras para fomentar el clima de clase	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
9	1 Semana	Hacer Separación de palabras en sílabas	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
10	1 Semana	Crear Palabras picadas para fomentar el clima de clase	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
11	1 Semana	Llevar dados para fomentar el clima de clase	Ejecución del PME	Docente y estudiantes
12	1 semana	Proceso de aplicación de juegos didácticos que propician el clima de clase para el proceso de la lectoescritura	Ejecución del PME	Docente
13	1 semana	Taller sobre la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de clase significativa fomentando la lectoescritura	Psicomotricidad gruesa – fina entre otros.	Docente y estudiantes
14	1 semana	Círculo de reflexión sobre los juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura.	Socialización de los materiales para juegos didácticos	Docente y estudiantes
15	1 semana	Festival sobre los juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura.	Retroalimentación Clasificación de juegos didácticos para fomentar el clima de clase	Docente y estudiantes

Fuente Propia, elaborado con datos según investigación realizada.

1.4.7 Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación del proyecto

Tabla 1.20 Criterios e instrumentos de monitoreo

Objetivos	Actividades	Monitoreo		Fuentes de verificación	Periodo de tiempo	Responsables
		Metas	Indicadores de Proceso			
<p>General:</p> <p>1. Crear juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura del grado de quinto Primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispa che.</p> <p>Específicos:</p> <p>1. Mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial</p>	<p>1. Elaboración de juegos didácticos en base a la lectoescritura utilizando loterías de palabras, tarjetas de palabras, dados, ruletas, rompecabezas, mapas conceptuales y dominós con referencia a la lectoescritura.</p> <p>2. Realización de crucigramas para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria.</p> <p>3. Creación</p>	<p>1.1. Veinte estudiantes participan activamente en la creación de lúdicos el cual se llevó a cabo oportunamente, a tiempo y respetando el presupuesto.</p> <p>2.1. Los educandos participan activamente en la realización de juegos lúdicos mejorando el aprendizaje constructivo y significativo.</p> <p>3.1 Los educandos participan activamente en la realización de crucigramas mejorando el aprendizaje constructivo y significativo.</p> <p>4.1 Los educandos</p>	<p>1.1.1. Número de docentes participantes en el modelaje de la actividad de lectoescritura "El club de lectura"</p> <p>1.1.2. Número de docentes que se empoderan de los juegos didácticos identificando áreas específicas de aplicación en la clase de lectoescritura con niños de primaria.</p> <p>1.1.3. Número de talleres de modelaje realizados.</p> <p>2.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición</p>	<p>Registro de asistencia .</p> <p>Guías de observación.</p> <p>Registro de asistencia .</p> <p>Guías de observación.</p> <p>Guías de observación.</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de asistencia .</p> <p>Guías de</p>	<p>Durante todo el proceso. Nov. 2019 may. 2020</p>	<p>Docente/estudiante</p> <p>Docente/estudiante</p> <p>Docente/estudiante</p> <p>Docente y estudiantes de quinto grado.</p> <p>Docente y estudiantes de quinto grado.</p>

<p>Rural Mixta a través de los juegos didácticos.</p> <p>2. Propiciar el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos didácticos.</p> <p>3. Implementar juegos didácticos para propiciar el clima de clase de los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.</p> <p>4. Mejorar el proceso de lectoescritura a través de los juegos didácticos.</p>	<p>de historietas para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria</p> <p>4. Elaboración una Bolsa mágica para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria.</p> <p>5. Realizar Sopa de letras para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria</p> <p>6. Hacer Separación de palabras en sílabas para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en</p>	<p>participan activamente en la realización de historietas mejorando el aprendizaje constructivo y significativo para la aplicación de la metodología activa.</p> <p>5.1 Los educandos participan activamente la realización de juegos lúdicos “Una Bolsa Mágica” mejorando el aprendizaje constructivo y significativo.</p> <p>6.1 Los educandos participan activamente en la realización de juegos lúdicos mejorando el aprendizaje constructivo y significativo, a través de la separación de palabras.</p> <p>7.1 Los educandos participan activamente en la</p>	<p>de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>3.1.11 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>4.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>5.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competenci</p>	<p>observación .</p> <p>Lista de cotejo</p>		
--	--	--	--	---	--	--

	<p>los niños de quinto primaria</p> <p>7. Crear Palabras picadas para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria</p> <p>Hacer dados para fomentar el clima de clase en base a la lectoescritura en los niños de quinto primaria</p> <p>8. Implementar rincón de juegos didácticos para el proceso de la lectoescritura en el grado de quinto primaria.</p> <p>9. Proceso de aplicación de juegos didácticos de aplicación de aprendizaje para verificar su</p>	<p>realización de juegos lúdicos mejorando el aprendizaje constructivo y significativo, mediante las Palabras Picadas.</p> <p>8.1. 100% de docentes aplican correctamente la creación de los juegos didácticos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura. Por medio de la implementación de rincones en el aula.</p> <p>9.1. El docente logra la aplicación de los juegos didácticos para lograr un aprendizaje constructivo y significativo.</p> <p>10.1 Dieciséis docentes participan activamente en el taller</p>	<p>as básicas de lectoescritura.</p> <p>6.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>7.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>8.1.1 1 Se logra el 100% de la participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

	<p>aplicación</p> <p>10. Taller de Rutas de aprendizaje para mejorar la lectoescritura.</p> <p>11. Círculo de reflexión sobre la aplicación de juegos didácticos para la lectoescritura.</p> <p>12. Festival de lectura con materiales didácticos que mejoren la lectoescritura propiciando el clima de clase.</p>	<p>de lectoescritura a “Los juegos didácticos”, el cual se llevó a cabo oportunamente, a tiempo y respetando el presupuesto.</p> <p>11.1 100% de los educandos participan en el círculo de reflexión sobre los juegos didácticos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura.</p> <p>12.1 100% de los educandos participan en el festival de lectura con materiales utilizando los juegos didácticos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura y el fomento de un buen</p>	<p>2.1.2. % de docentes que utilizan regularmente el juego como herramienta en el aprendizaje de la lectoescritura.</p> <p>8.1.3. % de docentes que utilizan adecuadamente los juegos didácticos en la clase de lectoescritura.</p> <p>9.1.1 Se logra el 100% la aplicación de los juegos didácticos para lograr un aprendizaje constructivo y significativo.</p> <p>10.1.1. El 98 % de docentes participan en el taller de la escritura “los juegos didácticos”, como herramienta en el aprendizaje de la lectoescritura.</p> <p>11.1.1 Se logra el 100% de la</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		clima de clase.	participación y aprendizaje los educandos mejorando el nivel de adquisición de las competencias básicas de lectoescritura. 12.1.1 Se logra la participación del 100% de los educandos participan en el festival de lectura con materiales utilizando los juegos didácticos de las competencias básicas de lectoescritura y el fomento de un buen clima de clase.			
--	--	-----------------	---	--	--	--

Fuente Propia, elaborado con datos recabados según investigación.

Evaluación del proyecto

Juegos Didácticos que propicien el clima de clase en el proceso de la lectoescritura.

Tabla 1.21 Evaluación de proyecto

Objetivos	Línea base	Evaluación		Instrumentos	Fuentes de verificación	Periodo de tiempo	Responsables
		Metas	Indicadores de Impacto				
1. Fortalecer el proceso de lectoescritura por medio de juegos didácticos en niños y niñas del grado de quinto Primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache.	De acuerdo al resultado de Evaluación de Lectura publicado por la Dirección General de Evaluación, Acreditación y Certificación – DIGEDUC A-, del año 2014, que se detalla a continuación, se puede observar el logro del departamento de San Marcos de los estudiantes de cuarto y sexto grados de primaria. Cuarto grado: El logro departamental de estudiantes de tercer grados	1.1. El 90% de estudiantes de quinto grado de educación primaria son fortalecidos en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura a través de la aplicación de juegos didácticos en el ciclo escolar 2020. 2.1. El 92% de los educandos de quinto primaria logran la aplicación de los juegos lúdicos para el	1.1.1. Porcentaje de estudiantes de quinto grado con niveles satisfactorio/excelente de logro en las competencias básicas de lectoescritura en el año 2020. 1.1.2. Porcentaje de promoción en niños(as) de cuarto grado de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache en el área de comunicación y lenguaje en el año	Entrevistas Árbol de problemas. DAFO. Mini-Max. Lista de Cotejo. Guía de Observación. Pretest y Postest. Entrevistas Árbol de problemas. DAFO. Mini-Max. Lista de Cotejo. Guía de Observación. Pretest y Postest. Entrevistas Árbol de problemas. DAFO. Mini-	Estadística de la Escuela. Resultados de pruebas diagnósticas de lectura del MINEDUC. Cuadros PRIM. Evaluaciones externas. Resultados obtenidos de los distintos instrumentos.	Al inicio y finalización del proyecto Nov. 2019 – may. 2020	Docente/estudiante Educandos
2. Determinar el nivel							

<p>de logro en lectoescritura en que se encuentran los niños y niñas de quinto grado.</p> <p>3. Crear juegos didácticos de aprendizaje de lectoescritura basada en metodología lúdica contextual de los estudiantes del grado quinto.</p> <p>4. Desarrollar activi</p>	<p>del 38.57% satisfactorio; por lo que aproximadamente 4 de cada 10 estudiantes no alcanzan el logro en lectoescritura.</p> <p>Sexto grado: El logro departamental de estudiantes de sexto grado es del 18.31% satisfactorio; por lo que 8 de cada 10 estudiantes no alcanzan el logro en lectoescritura.</p>	<p>fomento de un buen clima de clase en el proceso de la lectoescritura.</p> <p>3.1. El 88% de los estudiantes de quinto primaria juegan y aprenden en clases significativas por medio de materiales del contexto a través de la metodología activa y las técnicas y estrategias de enseñanza.</p> <p>4.1. El 95% de los</p>	<p>2020.</p> <p>2.1.1 Porcentaje de estudiantes de quinto grado con niveles satisfactorio/excelente de logro en las competencias básicas de lectoescritura en el año 2020 fomentando el clima de clase y aprendizaje significativo.</p> <p>3.1.1 Porcentaje de promoción en niños(as) de cuarto grado de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache en el área de comunicación y lenguaje por medio de metodología lúdica y juegos didácticos el año 2020.</p> <p>4.1.1 Porcentaje de estudiantes de quinto grado con niveles satisfactorio/excelente de logro en las competencias básicas de lectoescritura en el año 2020 por medio de la</p>	<p>Max. Lista de Cotejo. Guía de Observación. Pretest y Postest.</p> <p>Entrevistas Árbol de problemas. DAFO. Mini-Max. Lista de Cotejo. Guía de Observación. Pretest y Postest. Entrevistas Árbol de problemas. DAFO. Mini-Max. Lista de Cotejo. Guía de Observación. Pretest y Postest.</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

<p>dades lúdicas que motivan a los estudiantes del grado 5^o, a leer y escribir mejor</p>		<p>educandos logran asimilar contenidos mediante juegos lúdicos, técnicas y métodos por medio de juegos didácticos a fin de fortalecer la lectoescritura fomentando el clima de clase y el aprendizaje constructivo y significativo.</p>	<p>lectoescritura y juegos didácticos.</p>				
---	--	--	--	--	--	--	--

Fuente Propia, elaborado con datos recabados según investigación realizada.

1.4.8 Presupuesto del proyecto (Recursos humanos, materiales, y financieros, fuentes de financiamiento)

Tabla 1.22 Presupuesto del Proyecto

RECURSOS	Descripción del recurso	Cantidad	Precio unitario	Subtotales
Materiales	Fotocopias	100	Q 0.25	Q 25.00
	Cajas de dominó	25	Q 25	Q 100.00
	Hojas de papel bond	500	Q 0.10	Q 50.00
	Papel Iris	500	Q 0.10	Q50.00
	Rompecabezas	20	Q 5.00	Q 100.00
	Sopa de letras	10	Q 10.00	Q 100.00
	Laberintos	10	Q 10.00	Q 100.00
	Humanos	Talleres	2	Q150
Servicio para elaborar		2	Q 150	Q300.00
Refacciones		30	Q 10	Q300.00
Institucionales	Asesoría Autoridades Educativas	2	Q 100	Q200.00
	DIDEDUC	1	Q 300	Q300.00
	Municipalidad	1	Q 200	Q 200.00
	Monitoreo USAC PADEP/D	2	Q 200	Q 400.00
Tecnológicos	Equipo de audio	3	100	Q 300.00
	Visual (Cañonera	2	100	Q 200.00
	Internet (mensual)	5 MG	99	Q 495.00
	Impresora Multifuncional	1	Q 1400	Q 1400
	Tintas para impresora	4	Q 100	Q 400
				TOTAL

Fuente Propia, elaborado con datos recabados según investigación realizada.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Condiciones necesarias para la Educación de calidad

2.1.1 Teorías del Aprendizaje

A. Constructivismo

Según Ramírez (2016) afirma que:

Aunque la teoría del procesamiento de la información considera los procesos cognitivos esenciales en el aprendizaje, no llega a desprenderse de los principios mecanicistas y asociacionistas del conductismo, considerando al alumno como un sujeto prácticamente pasivo limitado a procesar la información que recibe. Las teorías constructivistas, basadas en los trabajos de Piaget, Vygotsky, Bartlett, Bruner y Dewey, entre otros, se alejan radicalmente de esos principios y otorgan al alumno el protagonismo del aprendizaje: participa activamente en su construcción, relacionando los nuevos mensajes con las experiencias y conocimientos que tiene almacenados en la memoria.

El papel del profesor ya no consiste en transmitir información, sino en facilitar y promover el aprendizaje cuyo contenido es construido por el propio alumno. Según Piaget, el conocimiento se construye por interacción entre la persona y el ambiente. La interacción con el medio provoca constantes desequilibrios que nos obligan a modificar y reorganizar continuamente nuestras estructuras psicológicas (esquemas). El desarrollo cognitivo y el aprendizaje se producen por adaptación mediante procesos de equilibración: La asimilación: es la incorporación de la información proveniente del medio a las estructuras conceptuales (esquemas). La acomodación: es el proceso de ajuste o modificación de las estructuras internas (esquemas) a las características particulares de la información que se asimila. (parr. 1)

Estoy de acuerdo con la información porque el constructivismo comienza en el hogar con los cambios radicales que puede hacer el ser humano y tratar de enmendar y superar las actividades con positivismo mediante excelentes hábitos y así lograr excelentes resultados.

B. Aprendizaje significativo

Según Juárez (2010) afirma que:

Ausubel considera que toda situación de aprendizaje, sea escolar o no, puede analizarse conforme a dos dimensiones continuas. La primera dimensión continua hace referencia al tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, los procesos mediante los que codifica, transforma y retiene la información, e iría del aprendizaje meramente

memorístico o repetitivo al aprendizaje plenamente significativo. La segunda dimensión se refiere a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, que iría de la enseñanza puramente receptiva, en la que el profesor o instructor expone de modo explícito lo que el alumno debe aprender, a la enseñanza basada exclusivamente en el descubrimiento espontáneo por parte del alumno.

Una de las aportaciones más relevantes de la posición de Ausubel es la distinción entre estos dos ejes, que serían bastante independientes el uno del otro. Además al concebir el aprendizaje y la enseñanza como continuos, y no como variables dicotómicas, Ausubel evita reduccionismos y, además, establece la posibilidad de interacciones entre asociación y reestructuración en el aprendizaje. Ello permite distinguir entre distintos tipos de instrucción en función de su colocación en ambos continuos. Aunque el aprendizaje y la instrucción interactúan, son relativamente independientes, de tal manera que ciertas formas de enseñanza no conducen por fuerza a un tipo determinado de aprendizaje. (parr. 62)

Estoy de acuerdo con el logro del el aprendizaje significativo puesto que se pretende lograr en el ámbito educativo partiendo como base los conocimientos previos, nuevos conocimientos, ejercitación y aplicación, si el docente trabaja con estos pasos en el salón de clase se logra un aprendizaje significativo con sus estudiantes.

C. Teoría de la Gestalt

Graformar (2012) dice:

Que la premisa central de la “Teoría de la Gestalt” o “Teoría de la Forma” como también se la llamó, es que “el todo es más que la suma de sus partes” (depende de las traducciones, algunos dicen: el todo es mayor o diferente a la suma de las partes). Los primeros que desarrollaron esta teoría y los conceptos relacionados con la misma, fueron KurtKoffka, Wolfgang Kohler y Max Wertheimer.

La Psicología de la Gestalt surge a principios de 1900, y su objeto de estudio son las estructuras psicológicas entendidas como totalidades organizadas y significativas, dando una total importancia a la percepción. Se encuentra dentro de las psicologías que estudian la conciencia, los procesos cognitivos.

La percepción es la impresión que obtenemos del mundo exterior, adquirida exclusivamente por medio de los sentidos. Es una interpretación significativa de las sensaciones. Si nos referimos solo a las percepciones visuales, podremos decir que es la sensación interior que nos reporta un conocimiento, reconocida por los estímulos que registran nuestros ojos. Las formas no tienen un significado único. Nuestra percepción, en determinado momento y situación, le dan una forma significativa. (parr. 1)

Este precepto manifestó que Gestalt en su conclusión menciona que por ejemplo un cubo. Si lo miramos objetivamente, en realidad son 12 líneas. La noción de cubo, nace de nuestra imaginación, y de los conocimientos que tenemos

incorporados. Esta figura o gestalt en realidad, emerge de un fondo, que en este caso es nuestro inconsciente.

2.2 Causas del bajo nivel de lectoescritura

2.2.1 Pobreza

BBA (2020) menciona que:

El desarrollo, la pobreza y la desigualdad son conceptos diferentes aunque se encuentren intrínsecamente relacionados. Están en el centro del enfoque de capacidad de Amartya Sen y del Enfoque de Desarrollo Humano del Programa de la Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), y todos tienen un notable impacto en el bienestar de las personas. Desarrollo es un término tradicionalmente asociado al crecimiento económico. Esta visión fue puesta en tela de juicio por el enfoque de capacidad de Sen, que introdujo un cambio de paradigma en la forma en que entendemos el desarrollo Su paradigma de desarrollo se apoyaba en dos cambios fundamentales con respecto al enfoque anterior.

El desarrollo se centra ahora en la persona como unidad de análisis, en lugar de la economía, y la evaluación del progreso se hace en función de las capacidades y libertades de la gente, en lugar de los ingresos. Por tanto, la pregunta esencial que se plantea al comparar diferentes sociedades es: ¿Qué es lo que cada persona puede hacer y ser?, es decir, el enfoque de Sen va más allá de la media de bienestar en una sociedad y se centra en las oportunidades disponibles para cada individuo. Como señala Nussbaum (2011), el enfoque «se centra en la elección o la libertad de elección, sosteniendo que las sociedades deben promover [...] un conjunto de oportunidades en bienes fundamentales, o libertades sustanciales, que la gente puede ejercer, o no. (parr. 2)

Estoy de acuerdo con lo que afirmó la BBA por que en el país de Guatemala existen personas con alto índice de pobreza por lo que el docente tiene que buscar maneras de lograr un trabajo eficiente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2 Emigración

La emigración consiste en dejar el país o lugar de origen para establecerse en otro país o región, especialmente por causas económicas o sociales. Forma parte del concepto más amplio de las migraciones de población, las cuales abarcan tanto la emigración salida de personas de un país o región para establecerse en otras partes como la inmigración personas llegadas de otras partes.

Según Ramírez (2020) afirma que:

Se llama emigración a la acción y efecto de emigrar. Emigrar es salir del lugar de origen para establecerse de forma temporal o permanente en uno diferente. La palabra, como tal, proviene del latín *emigratio*, *emigratiōnis*. La emigración ha existido siempre a lo largo de la historia de la humanidad. Cada vez que un grupo humano, bien por razones climáticas, bien por factores económicos, políticos o sociales, se ha visto en la necesidad de trasladarse de su lugar de origen para afincarse en uno nuevo, está produciéndose una emigración.

La emigración es un fenómeno social en el cual un grupo de personas se siente motivado a moverse hacia un nuevo lugar (país, región o ciudad), en busca de una vida mejor y de mayores posibilidades de desarrollo a nivel personal, familiar o profesional, así como económico y social. Las emigraciones pueden ocurrir dentro de un mismo país, al desplazarnos de una ciudad a otra o de una región a otra, o entre distintos países e, incluso, continentes. Por lo general, los destinos elegidos para la emigración suelen ser lugares con mejores condiciones de vida. (parr. 1)

2.2.3 Trabajo infantil

El trabajo infantil se refiere a cualquier actividad que priva a los niños de su infancia. En efecto, se trata de actividades que son perjudiciales para su salud física y mental, por lo cual impiden su adecuado desarrollo.

Según Calito (2008) afirma que:

Es toda actividad que implica la participación laboral de los niños, niñas y adolescentes, cualquiera que sea su condición laboral, asalariado, independiente, trabajo familiar no remunerado, o la prestación de servicios, que les impidan el acceso, rendimiento y permanencia en la educación, así como que se realicen en ambientes peligrosos, produciendo efectos negativos inmediatos o futuros, o se lleven a cabo en condiciones que afecten su desarrollo psicológico, físico, moral o social.

A este respecto se puede decir que: El término trabajo infantil no alude a los jóvenes que trabajan algunas horas por semana para sufragar sus gastos o ayudar a su familia, siempre y cuando ese trabajo no interfiera con la educación, la salud y el desarrollo del niño, esto no es perjudicial; pero esta situación no tiene nada que ver con los problemas que viven gran cantidad de niños que trabajan largas horas o en condiciones nocivas para asegurar su propia subsistencia y la de su familia. Se entiende por trabajo infantil aquel que priva a los niños de su infancia y su dignidad, impide que accedan a la educación, y se lleva a cabo en condiciones deplorables y perjudiciales para la salud y desarrollo. (p. 12)

La complejidad de las causas del trabajo infantil y adolescente en Guatemala dificultan aún más la aproximación de un perfil que contenga características propias al respecto, como lo expresaron los participantes en la Consulta Nacional, quienes opinaron que caracterizar el trabajo infantil en Guatemala es una tarea difícil...por las condiciones socio demográficas económicas, culturales, que hacen que los problemas sociales sean propios de la región. (p. 13)

2.3 Entorno socio cultural y lingüístico y su incidencia en el aprendizaje

2.3.1 Teoría sociocultural

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

Significados (2020) menciona que:

Esta teoría es una corriente de la psicología desarrollada por Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934), según la cual el aprendizaje y la adquisición de conocimientos resultan de la interacción social. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky, el desarrollo cognitivo de los individuos se encuentra directamente relacionado con la interacción social en el marco de la cultura dominante, es decir, que responde al proceso de socialización. Se comprende, pues, que el desarrollo de la persona es consecuencia de la socialización. Comprende al individuo y al proceso de aprendizaje desde una perspectiva evolutiva.

Toma en cuenta los instrumentos y signos que median entre el proceso de interacción social y el desarrollo del individuo, especialmente al lenguaje. Pone en evidencia la importancia de las relaciones del sujeto con la sociedad. Considera que la comprensión del desarrollo cognitivo infantil solo es posible si se atiende a la cultura en que se desenvuelve el niño. Comprende que los patrones de pensamiento responden a una construcción social y no a una condición innata del sujeto. En tal sentido, el conocimiento es fruto de la co-construcción donde participan tanto el individuo como el grupo social. (parr. 2)

2.3.2 Teoría de la información.

Esta teoría está relacionada con las leyes matemáticas que rigen la transmisión y el procesamiento de la información y se ocupa de la medición de la información y de la representación de la misma, así como también de la capacidad de los sistemas de comunicación para transmitir y procesar información.

Según Pérez (1998) afirma que:

Un antecedente obligado en el estudio de la comunicación ha sido por mucho tiempo la llamada teoría de la información, formulada a finales de los 40 por el ingeniero Claude E. Shannon. En su intención original esta teoría es de un alcance muy acotado, debido a que se refiere sólo a las condiciones técnicas que permiten la transmisión de mensajes, pero eso no impidió que lograra una amplia repercusión y terminara elevada a la calidad de paradigma. En conjunto dieron lugar a un pequeño libro que tomó el título del primero

de ellos. De este modo, la unión de dos textos y de dos disciplinas diferentes produjo una obra de referencia duradera en el campo de la comunicación. Lo habitual es que se aluda a estas concepciones como el modelo de Shannon y Weaver o como la teoría de la información.

El especialista norteamericano Bernard Berelson en una revisión sobre el estado de la investigación, ubica tempranamente esta teoría dentro de un grupo de "aproximaciones menores", para diferenciarlo de las grandes líneas que han determinado la orientación de los estudios. Este calificativo implica poner de manifiesto su escasa influencia sobre la evolución posterior de la investigación comunicacional (1959). En lo que se refiere al desarrollo teórico en el área esta afirmación puede ser aceptada. Efectivamente la teoría de la información no se ha mostrado muy fértil en cuanto a estimular nuevos desarrollos teóricos, pero hay otros aspectos en que su presencia es muy sensible. (p. 2)

2.4 Las políticas educativas y su implicancia en le educación local

2.4.1 Política de la educación

La política educativa es una herramienta que tienen los gobiernos para involucrarse en el modo en el cual se producen y distribuyen los conocimientos en una sociedad. Es imprescindible pensar que el acceso a la educación es un derecho humano en todo los Estados.

Olmedo (2018) dice que:

Hablar de educación es hablar de conocimientos, cultura, valores e ideales. Existe una manera sistemática de educar a través de la escuela y otra asistemática, mediada por el hogar, la iglesia, el trabajo o las organizaciones que forman valores. Desde esta dimensión, el ser humano es un ser en sociedad. Ha creado el Estado como organización jurídico-política, de donde se desprenden las normas que regulan nuestra conducta social. Es impensable una sociedad sin Estado, a no ser aquellas hordas primitivas en las que se agredían unas a otras irracionalmente. Pienso que, además de programas educativos y civilizatorios hacia una mejor convivencia social, también, por la naturaleza del Estado, es necesario la coercitividad de las leyes para la buena conducta ciudadana.

Obviamente, se requiere, un compromiso cívico sobre la base de valores compartidos. Es importante asegurar, por ejemplo, la armonía de las comunidades en el contexto de igualdad ante la ley. Y es en esta línea que la política, a través de los políticos, juega un papel central en la educación del ciudadano, considerando el valor de la democracia como horizonte de inclusión. Históricamente, conceptos como democracia, Estado, gobierno, libertad, igualdad, fraternidad, confianza, bien común, derechos ciudadanos, participación, tolerancia, transparencia, corrupción, han estado presentes en la vida política de todas las sociedades. La democracia ha asumido todo esto, de manera diferente. Ahora, surgen otras formas que van desde el proceso de globalización hasta el nacimiento de ideas identitarias como escenarios contrapuestos. (parr. 1)

2.5 Técnicas de administración educativa

2.5.1 Matriz de priorización

Una matriz de priorización es una herramienta de gestión y control de proyectos que se utiliza para determinar problemas clave y evaluar las alternativas apropiadas ante un objetivo determinado.

Según Deusto (2017) menciona que:

Los términos prácticos, la matriz de priorización es una tabla o figura en la que una serie de criterios se relacionan y se confrontan entre sí. La idea es obtener información sobre el valor de dichos criterios para definir cuáles son las tareas que revisten mayor importancia y qué decisiones se pueden tomar al respecto. Cada proyecto es distinto y por ello cada empresa implementa esta herramienta según sus propias necesidades. Sin embargo, a grandes rasgos podemos describir una serie de funciones asociadas a la matriz de priorización: Identificar el valor de los criterios de evaluación, pues estos son los que nos dicen qué tan relevantes son las tareas previstas. Sin ellos, serían imposibles los procesos de priorización y clasificación. Clarificar problemas o situaciones que en ocasiones no percibimos con la nitidez con que deberíamos. Analizar soluciones o alternativas.

La tabla también nos ayuda a plantear soluciones a los problemas y a establecer su plan de ejecución. Visualizar oportunidades de mejora. No es necesario enfrentarnos a un problema para buscar alternativas. La mejora debe ser un elemento constante en cualquier etapa de cualquier proceso. Todo proyecto recurre a la matriz de priorización con un objetivo: jerarquizar las tareas, facilitar la toma de decisiones, visualizar problemas. Opciones para alcanzar el objetivo: En este paso se establecen las opciones para alcanzar el objetivo del apartado anterior. A veces se definen por sí solas; otras, en cambio, deben establecerse entre los distintos grupos de trabajo. Criterios de decisión: También en función del objetivo central, los grupos de trabajo deben definir los criterios a tener en cuenta. (parr. 4)

El autor menciona que si la idea es jerarquizar las tareas de un proyecto, algunos criterios podrían ser el tiempo de ejecución, los recursos para la realización de cada una, la importancia global, el impacto en el entorno.

2.5.2 Técnica de Árbol de problemas

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa problema central, la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto.

Según Ingenio (2016) declara:

Que esta herramienta nos permite mapear o diagramar el problema. La estructura de un árbol de problemas es: En las raíces se encuentran las causas del problema. El tronco representa el problema principal. En las hojas y ramas están los efectos o consecuencias. Es una forma de representar el problema logrando de un vistazo entender qué es lo que está ocurriendo (problema principal), por qué está ocurriendo (causas) y que es lo que esto está ocasionando (los efectos o consecuencias), lo que nos permite hacer diversas cosas en la planificación del proyecto, como verás a continuación en las ventajas. ¿Para qué sirve hacer un árbol de problemas? Las 4 más importantes y que resumen todas las demás son: Nos permite desglosar el problema, las causas y sus efectos, mejorando su análisis. Hay una mejor comprensión del problema al desagregarlo en causas y consecuencias. (parr. 5)

2.5.3 Técnica DAFO

La técnica DAFO, también conocida como análisis FODA o DAFO, es una herramienta de estudio de la situación de un proyecto. Analiza sus características internas debilidades y fortalezas y su situación externa amenazas y oportunidades en un gráfico o una matriz cuadrada

Según Martín (2019) dice que:

El análisis DAFO de una empresa permite diseñar la estrategia en la que se basará la compañía para afrontar su futuro a corto, medio y largo plazo. Se trata de un mapa a través del que se establecen las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la organización. Un análisis interno y externo del entorno en el que se desarrolla la actividad para mejorar su rentabilidad, funcionamiento y posicionamiento en el mercado. El modelo se puede aplicar a cualquier sector, tipo de gestión o área de negocio. El primer paso es describir la situación actual para después identificar las acciones o cambios que han de llevarse a cabo. Se trata de un diagnóstico estratégico clave en una organización. La información obtenida muestra el actual estado de la compañía, o departamento objeto de estudio, en función de sí misma y del entorno en el que se desarrolla o desea desarrollarse. Es el punto de partida para realizar un análisis histórico y proyectivo.

El primer paso para realizar un FODA es fijar el objetivo principal y los objetivos que son secundarios, después hay que desarrollar todo el análisis para trazar la estrategia más adecuada en función de los fines que se quieran conseguir. Análisis interno: debilidades y fortalezas. En el estudio interno, el objetivo es encontrar **las** debilidades y las fortalezas que tiene la organización: las primeras para corregirlas y las segundas para impulsarlas. Para ello se estudian diferentes variables: producción, marketing, organización, recursos humanos o personales y finanzas. En el apartado de producción, se analiza la capacidad que tiene la empresa de producir sus servicios o productos, los costes, la calidad y la innovación.

En marketing, se estudian las líneas y gamas de los productos, la imagen que se tiene, el posicionamiento, la cuota de mercado, la publicidad, los precios, las ventas, la distribución, el servicio al cliente y las promociones. En el estudio financiero, se engloba la rentabilidad, los recursos, el endeudamiento y la liquidez de que dispone la empresa.

Por otra parte, en el análisis de la organización se estudia la estructura de la compañía, la cultura empresarial, la jerarquía, el proceso de dirección y el de control. Y, por último, en el de recursos humanos se analiza el proceso de selección del personal, la formación que se realiza, la política de motivación, de rotación o de remuneración que hay establecida. (parr. 1)

Según Emprendedores (2019) menciona que:

Una de las ventajas de este modelo de análisis es que puede ser aplicado en cualquier situación de gestión, tipo de empresa (independientemente de su tamaño y actividad) o área de negocio. El primer paso que debemos dar es describir la situación actual de la empresa o del departamento en cuestión, identificar las estrategias, los cambios que se producen en el mercado y nuestras capacidades y limitaciones. Esto nos servirá de base para hacer un análisis histórico, casual y proyectivo. (parr. 1)

2.5.4 Técnica del MINI-MAX

Minimax es un algoritmo recursivo. El funcionamiento de minimax puede resumirse en cómo elegir el mejor movimiento para una persona suponiendo que su contrincante escogerá el peor enemigo para el mismo.

Según Sancho (2019) afirma que:

En entradas anteriores hemos visto estrategias para encontrar soluciones a problemas de búsqueda que se pueden expresar por medio de un espacio con estructura en forma de árbol o de grafo. Una de las fuentes más fructíferas de problemas que se pueden resolver por los procedimientos de búsqueda estudiados nos la proporciona la teoría de juegos unipersonales (o solitarios). Sin embargo, es difícil aplicar directamente estos procedimientos a juegos en los que intervienen dos jugadores que compiten, lo que se conoce como juego con adversario. En este contexto, Minimax es un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta (para maximizar la ganancia mínima esperada). Su funcionamiento puede resumirse en: elegir el mejor movimiento para ti mismo suponiendo que tu contrincante escogerá el peor movimiento para ti. John von Neumann dio la siguiente definición de lo que era un juego: Un juego es una situación conflictiva en la que uno debe tomar una decisión sabiendo que los demás también toman decisiones, y que el resultado del conflicto se determina, de algún modo, a partir de todas las decisiones realizadas.

Este resultado establece que en los juegos bipersonales de suma cero (aquellos en los que los intereses que los gobiernan son completamente opuestos, o lo que es lo mismo, que lo que gana un jugador lo pierde el otro), donde además cada jugador conoce de antemano la estrategia de su oponente y sus consecuencias, existe una estrategia que permite a ambos jugadores minimizar la pérdida máxima esperada. En particular, cuando se examina cada posible estrategia, un jugador debe considerar todas las respuestas posibles del jugador adversario y la pérdida máxima que puede acarrear. El jugador juega, entonces, con la estrategia que resulta en la minimización de su máxima pérdida. Tal estrategia es llamada óptima para ambos jugadores sólo en caso de que sus minimaxes sean iguales (en valor absoluto) y contrarios (en signo). Si el valor común es cero el juego se convierte en un sinsentido. (parr. 1)

2.5.5 Teoría de las decisiones como enfoque de las decisiones estratégicas

Según Vidal (2012) afirma que:

En un contexto de complejidad en el área de conocimiento de la teoría de las organizaciones, la toma de decisiones en las organizaciones es un proceso complejo que está estrechamente relacionado con las dimensiones de estructura, interacción, comunicación, poder y cultura. Bajo la perspectiva organizacional, la toma de decisiones debe verse desde distintos ángulos que faciliten la comprensión en su totalidad. De forma general, el tomar una decisión se trata del acto de elegir o seleccionar algo. Se trata de un proceso mental en el que es posible identificar las acciones que se tomarán para conseguir solucionar un problema o una disyuntiva para conseguir un objetivo. Implica pues, el tener la libertad de elegir dentro de una serie de posibilidades. Esta acción comporta una intencionalidad, que comprende una serie de valores.

En todo tipo de organizaciones se toman decisiones, entre los miembros que la componen y que se encuentran inmersos en ella. El proceso de toma de decisiones, significa un hábito, o en un sentido reduccionista económico, una economía de esfuerzos. Las acciones en la medida en que se convierten en una rutina, se repiten y con ello poseen un significado que paulatinamente se ancla en el conocimiento, como postula la sociología de Alfred Schütz. Para Schütz es en la cotidianidad de los sujetos donde se construyen los significados de las acciones. Siguiendo esta lógica, el aspecto más importante es el de conocer los motivos que originaron la acción, por lo que será imprescindible el conocer la comprensión de la acción. En una línea argumentativa similar, en la medida en que se convierte en una rutina el conocimiento que posee una persona, con el transcurrir del tiempo puede incluso institucionalizarse, aspecto ya estudiado por la corriente interaccionista (Berger y Luckmann). (p. 1)

2.6 Proyectos de mejoramiento Educativo

2.6.1 Plan de actividades

Un plan de actividades consiste en un documento en el que se reflejan una serie de tareas que son totalmente necesarias para conseguir una acción o un objetivo determinado. Se puede dividir en plan diario, semanal, bimensual y anual.

Según Evaldes (2016) afirma que:

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Planificación se define como un “Plan general metódicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud para obtener un objetivo determinado, tal como el armónico de una ciudad, el desarrollo económico, la investigación científica, el funcionamiento de una industria, etc.” (RAE, 2012) La UNESCO define la planificación como un proceso continuo mediante el cual se intenta sujetar a un criterio racional y científico el examen de las posibilidades que se presentan, escoger las más convenientes y realizarlas sistemáticamente.

Una primera idea vinculada al concepto de planificación es por tanto la de racionalidad. Según Gonzalo Martner (1967), planificar es una disciplina intelectual de ordenamiento racional de recursos escasos tras objetivos precisos; partiendo de una evaluación de los recursos escasos, se fijan una serie de alternativas posibles que mediante la elección de las más racionales nos llevan a obtener unos objetivos determinados y una estrategia concreta. Fayol incorporó el término acción en la

definición: la planificación consiste en una acción encaminada a prever el comportamiento de una organización para hacer frente a las necesidades que han de presentarse en un periodo de tiempo futuro, apoyándose en los datos que proporciona el análisis de la situación pasada y presente.

El concepto de planificación según el modelo técnico de proyecto blueprint, aplicado durante décadas por organismos internacionales para generar desarrollo, permite mediante el establecimiento de programas, reducir el riesgo inherente a toda actividad económica y escoger racionalmente entre varias alternativas posibles. El esquema según este modelo técnico puede responder a la siguiente secuencia: recopilación de datos básicos, definición de objetivos, directrices de la planificación, formulación del plan y evaluación del plan. (parr. 2)

2.6.2 Cronograma de GANTT

Es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto.

Según Vieira (2019) menciona que:

El diagrama de Gantt es una herramienta gráfica que ilustra un cronograma del proyecto, llamado así por su inventor, Henry Gantt, quien diseñó este modelo a principios del siglo pasado. Los gráficos modernos de Gantt también muestran las relaciones de dependencia entre las actividades y el estado actual de la programación. Un diagrama de Gantt enumera las tareas que se realizarán en el eje vertical y los intervalos de tiempo en el eje horizontal. Los diagramas de Gantt pueden ser usados para mostrar el estado actual de la programación utilizando un porcentaje de sombreado completo. Por eso, a veces se comparan con los gráficos de barras. Sin embargo, generalmente son creados inicialmente con un enfoque de inicio temprano, donde cada tarea está programada para comenzar inmediatamente cuando se completan sus requisitos.

Este método maximiza el tiempo flotante disponible para todas las tareas. Uno de los mayores beneficios del diagrama de Gantt es la capacidad de la herramienta para reducir múltiples tareas y cronogramas en un solo documento. Es decir, tú puedes comprender fácilmente dónde se encuentran tus acciones de marketing y ventas en un proceso, mientras comprendes las formas en que elementos independientes se unen para completar el proyecto. Algunos profesionales se vuelven más efectivos cuando se enfrentan a una forma de motivación externa. Los diagramas de Gantt ofrecen la capacidad de enfocar el trabajo frente a la línea de tiempo de una tarea o al final de un segmento de diagrama. (parr. 5)

2.6.3 Monitoreo y Evaluación de Proyectos

Con el objetivo de reducir las diferencias entre la planificación o formulación de los proyectos y la realidad, es decir su implementación y resultados, es necesario llevar a cabo actividades de monitoreo y evaluación que significa medir y analizar

el desempeño del proyecto a fin de gestionar con más eficacia los efectos y productos que son los resultados en materia de desarrollo. Mientras que tanto monitoreo como evaluación tienen que ver con la recolección, análisis y uso de información para soportar procesos de toma de decisiones, es necesario entender las diferencias que existen entre ambos conceptos, en términos de quien es el responsable, cuando ocurren, y para que se lleven adelante.

Según Forestal(2012) menciona que:

El "Monitoreo" se refiere al proceso más o menos continuo de análisis de progreso de acuerdo con el plan operativo del proyecto (POP). El monitoreo es concebido como una actividad interna del proyecto, convirtiéndose en un elemento fundamental para la buena administración y gestión. Las Entidades Desarrolladoras (EDs) desarrollarán y ejecutarán su propio sistema de monitoreo y alimentarán al sistema de M&E del programa a través de los formatos e informes establecidos. Es importante destacar que por el monitoreo se entiende un sistema de monitoreo por resultados que aporta al aprendizaje de ejecución de proyecto en función de sus objetivos y resultados esperados.

El "Seguimiento" en este caso se refiere al sistema de observaciones realizado por la Unidad Nacional de Implementación del Programa (UNIP) y la Unidad Regional de Implementación del Programa (URIP), destinado a establecer el grado en que el cronograma, actividades y resultados de cada proyecto se cumplan de acuerdo a lo planificado y contribuyen al logro de sus objetivos. La "Evaluación" se refiere a un ejercicio más analítico, esporádicamente ejecutado en el cual se determina el grado de éxito del proyecto para lograr sus resultados y el propósito en base de los indicadores establecidos. Aparte de medir la eficacia el análisis puede incluir otros criterios como relevancia, sostenibilidad o puede dirigirse a aspectos específicos. Además, la ED puede ejecutar ejercicios de evaluación participativa, enfocando a entender las percepciones de los beneficiarios sobre el proyecto. (p. 6)

Desde mi propia percepción capté que en la evaluación de proyectos se ejecuten por lo menos una evaluación al final para determinar los cambios de indicadores claves línea de salida en comparación con los valores de la línea base.

2.7 Teoría del Proyecto

Un juego didáctico es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. Estos tipos de juegos didácticos fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa.

Según Moreno (2017) Citado por Marcano (2015) dice que:

Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. Necesariamente aplicar esta estrategia, enfatiza en crear entornos que estimulen al niño o niña a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido de formación, no obstante, la maestra o el maestro impulsarán a sus estudiantes a partir de esta estrategia a un mayor nivel de conocimientos con respecto al tema del aprendizaje de la lectura y escritura. Realmente los beneficios de aplicar esta estrategia en la población de tercer grado de primaria del colegio Distrital Manuel Cepeda Vargas sede A, permitirá crear en cada uno de ellos, la comprensión y la comunicación con el mundo que los rodea, el aprendizaje significativo prevalecerá e incluso permitirá afianzar conceptos desconocidos. (p. 17)

Cuando los juegos son atractivos los estudiantes perciben mejor la formación y eso hace que aprendan jugando y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Montero (2017) menciona que:

Los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista. Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38)

Esta es una definición que explica muy bien lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca en lo que desarrolla en el estudiantado, sino que también abarca otros logros que se van a obtener al utilizarlos en el aula. El siguiente trabajo tiene por objetivo brindar una perspectiva en primera instancia de lo que son los juegos didácticos y con esto ir explicando diferentes puntos que ayuden a comprender mejor su implementación dentro del entorno educativo, de tal forma que puedan ser utilizados como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que permitan una mejora en el rendimiento académico por parte del estudiantado. (p. 77)

Desde mi propia perspectiva estoy de acuerdo con el autor ya que los juegos didácticos cumplen un papel fundamental en la vida del estudiante, ya que jugando aprende y conoce mejor su entorno educativo, con el fin de mejorar su capacidad de recepción y creación de aprendizaje.

Según Mercedes (2016) afirma que:

El sentido de pertenencia se ha definido como un sentimiento de identificación de un individuo con un grupo o con un lugar determinado a partir del cual, emergen lazos afectivos que generan en la persona actitudes positivas y de compromiso hacia el grupo y el lugar. Se perfila como una variable susceptible a las características del ambiente, por ello, numerosas investigaciones se han realizado con el propósito de caracterizar aquel que favorezca su construcción y que posibilite comportamientos y actitudes positivas hacia el aprendizaje, hacia el grupo y hacia la institución educativa. Estas han dado cuenta de la relación existente entre el sentido de pertenencia al centro de estudios y un clima positivo tanto organizacional como de aula.

El clima del aula se plantea en la literatura como una cualidad del ambiente de aprendizaje, conformado por las percepciones que tienen sus actores, es decir, los profesores y los estudiantes. Describe las relaciones socio-afectivas entre ellos, el contexto en el cual se dan estas relaciones y la influencia en el comportamiento, los resultados académicos y la satisfacción de los miembros. Por todo esto, generar un clima positivo en el aula ha de constituirse en una meta educativa muy preciada. (parr. 1)

Coincido con los autores de igual manera, los elementos asociados a clima positivo de aula se vinculan con el docente que mantiene un trato respetuoso y cordial hacia los estudiantes, les motiva y promueve la participación y estar disponible para ellos. En un aula con un buen clima es un ambiente donde el docente manifiesta buena disposición para resolver dudas con voluntad y actitud positiva, mantiene siempre la disciplina y maneja comportamientos irregulares.

Según Rojas(2012) dice que:

La estructura organizacional es fundamental en todas las empresas, define muchas características de cómo se va a organizar, tiene la función principal de establecer autoridad, jerarquía, cadena de mando, organigramas y departamentalizaciones, entre otras. Las organizaciones deben contar con una estructura organizacional de acuerdo a todas las actividades o tareas que pretenden realizar, mediante una correcta estructura que le permita establecer sus funciones, y departamentos con la finalidad de producir sus servicios o productos, mediante un orden y un adecuado control para alcanzar sus metas y objetivos.

Para la comprensión de este tema es necesario conocer algunos conceptos, ente ellos los siguientes: Organización: proviene del latín organon que significa órgano como elemento de un sistema ampliando más este concepto, organizar es el proceso de distribuir actividades, recursos, a través de la división de funciones, definiendo las autoridades y responsabilidades de cada departamento para que la empresa pueda alcanzar de una forma fácil sus metas.(parr. 1)

Según Ramírez(2019) menciona que:

El análisis situacional se refiere a una colección de métodos que los gerentes utilizan para analizar el entorno interno y externo de una organización para comprender las

capacidades, los clientes y el ambiente de negocios de la empresa. No importa si se planea introducir un nuevo producto en el mercado, o si se necesita encontrar cuáles son las fortalezas y debilidades de la empresa, un análisis de factores micro y macro ambientales puede indicar las estrategias que se deben seguir. Este es el propósito del análisis situacional.

El análisis situacional es un paso crítico para establecer una relación a largo plazo con los clientes. En la vida corporativa, el análisis situacional ayuda a definir cuál es la situación actual y cuáles deberían ser las acciones para seguir avanzando. El entorno rápidamente cambiante y los estilos de vida de las personas exigen un análisis periódico que brinde una fotografía de la posición de la empresa en el entorno empresarial, al igual que para presentar las oportunidades de desarrollo y mejorar su crecimiento. (parr. 1)

Según Borgues (2020) afirma que:

El análisis estratégico se refiere al estudio del ambiente interno y externo de una empresa, con el objetivo de evaluar sus componentes presentes y futuros. A partir de él, es posible estructurar una estrategia con base científica, a fin de facilitar el alcance de una meta determinada, ya sea de crecimiento en el mercado, aumento de ventas con Inside Sales, la disminución de costos con publicidad, etc. Se trata de una forma de investigar, analizar y mapear las particularidades presentes en el alcance de una organización. De esa forma, oportunidades y áreas que necesiten mejorar son fácilmente visualizadas, así como las áreas con un desempeño satisfactorio.

Para un análisis bien hecho, es esencial que la compañía establezca lo que ella es y representa, así como lo que desea representar. Para eso, los conceptos de misión, visión y valores son muy utilizados. Análisis de la actual organización estratégica. Analizar la organización estratégica de una empresa es como ir al médico. El primer paso es observar los agentes internos y externos y pensar cómo ellos afectan la salud del negocio. Los factores internos envuelven aspectos como ineficiencia operacional, falta de motivación de los colaboradores y limitaciones financieras. Los factores externos, por su vez, pueden incluir tendencias políticas y económicas, cambios en los hábitos de los consumidores y la entrada de nuevos competidores en el mercado. (parr. 7)

Según Pineda (2016) afirma que:

Para comprender a qué hace referencia un proyecto educativo, es necesario conocer primero los fundamentos teóricos asociados a los proyectos, su definición, su relación con un plan o portafolio, su ciclo de vida y lo que implica su gestión. Definiciones y características asociadas a proyectos. De 35 diferentes definiciones recopiladas en 15 documentos, Figura 1, el mayor reconocimiento respecto a qué hace referencia el término proyecto es un conjunto de actividades seguido de una combinación de recursos y un proceso. En cuanto a la finalidad, la más reconocida es consecución de un propósito/objetivo/meta, seguida de resolver problemas y crear productos, servicios o resultados.

Complementando, se tiene que dentro de las características de los proyectos están: son complejos, únicos y no rutinarios; son temporales, tienen fecha de inicio y fecha de fin; cuentan con recursos financieros, humanos y materiales; están limitados por presupuestos, recursos y tiempos; se pueden administrar y planear aisladamente; y tienen beneficiario. Un plan es un conjunto de programas, un programa es un conjunto de proyectos, un proyecto es un conjunto de actividades definidos con un objetivo de desarrollo común. (p. 4)

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título

Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos.

3.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Los Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos, captó la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activaron rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permitió a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente dejó de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

De esta manera, no solo se buscó fomentar en los niños y niñas el aprendizaje de la lectura y la escritura, sino que además se pretendió generar en ellos el amor hacia estos temas relevantes, e incluso asumir desde un aprendizaje significativo, la afectividad, que permitirá el desenvolvimiento libre de cada sujeto para crear satisfacción personal y de formación educativa hacia lo que realmente se busca, abriendo nuevos caminos significativos y que de alguna manera facilite un impulso para que leer y escribir, se conviertan en algo habitual, de gran agrado y que aporte comprensión a lo que lee y a lo que aprende, de manera que sea un mediador para acceder al mundo del conocimiento, el cuál brinda la

posibilidad de dejar de ser esclavo y pasar a ser dueño de su propio aprendizaje liberador

3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura

3.4 Objetivos

A. General:

Crear juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.

B. Específicos:

Mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta a través de los juegos didácticos.

Propiciar el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos didácticos.

Implementar juegos didácticos para propiciar el clima de clase que propicie un clima escolar favorable.

3.5 Justificación

Basados en los nuevos criterios pedagógicos, de la realidad de la educación nacional y la necesidad del rescate de las orientaciones en el tema y la pérdida de los valores en donde motiva a seleccionar el siguiente tema de investigación lo cual se describe como: Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura el aula de los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa, Departamento de San Marcos.

Como docentes en educación estamos llamados a facilitar, orientar, proponer las ventajas de la formación en valores, partiendo de urgencia desde ahí los cambios de un aprendizaje significativo para el educando. Enfocados en la realidad del contexto, analizando y poniendo en práctica el valor de los juegos didácticos que se contribuye en la consolidación de un sistema educativo integral que satisfaga las necesidades de la población cambiante, al mismo tiempo contribuyendo de forma eficiente hacia la presentación de todos los niños y niñas del aula logrando con ello un ambiente armónico agradable y satisfaciente.

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

3.6.1 Las actividades que no se pudieron realizar de acuerdo con lo previsto derivado de la suspensión de actividades escolares por la emergencia sanitaria Covid-19.

Las actividades que no se pudieron realizar de acuerdo con lo previsto derivado de la suspensión de actividades escolares por la emergencia sanitaria Covid-19 relacionado al proyecto de mejoramiento educativo. Esta fase consistió en la ejecución y monitoreo de los avances en la aplicación de las estrategias y la verificación de resultados aplicando instrumentos el cumplimiento del proyecto. Se hizo de acuerdo a las actividades de cada fase del proyecto de mejoramiento educativo.

Las actividades que no se realizaron en la comunidad educativa se hizo la readecuación en un programa radial local, y facebook del docente dando los lineamientos de cómo los niños, los docentes, jóvenes padres de familia deben fomentar el proceso de la lectoescritura a través de los diferentes juegos didácticos que pueden encontrar leyendo libros la prensa entre otros y así mejorar su comprensión lectora.

Tabla 23 Readecuación de actividades del PME

Fase	Actividad original planificada	Actividad replanteada	Medios de comunicación utilizados
Ejecución	Elaboración de juegos didácticos propiciando el clima de clase rompecabezas loterías dominós entre otros.	Transmisión radial en la Nueva 100.1 sobre la elaboración de historietas, rompecabezas, loterías, crucigramas historietas, bolsas mágicas, taller con docentes, instrucción de cómo se realiza las rutas de aprendizaje, círculo de reflexión y aplicación de los juegos didácticos desde el ámbito familiar.	Radio Facebook
	Elaboración de crucigramas para fomentar el clima de clase.		
	Creación de historietas para fomentar el clima de clase		
	Crear una Bolsa mágica para fomentar el clima de clase		
	Taller con docentes sobre juegos didácticos para mejorar el clima de clase en el proceso de lectoescritura para verificar su aplicación		
	Demostración de Rutas de aprendizaje para mejorar el fomento de valores para un buen clima de clase en el proceso de lectoescritura.		
	Círculo de reflexión sobre el fomento de valores para un buen clima de clase en el proceso de lectoescritura.		
	Festival de juegos didácticos con materiales lúdicos el fomento de valores para un buen clima de clase en el proceso de lectoescritura.		
Monitoreo	Monitoreo de calidad a la aplicación de estrategias	Transmisión radial en la Nueva 100.1 sobre monitoreo y verificación de resultados.	Radio Facebook
	Verificación de resultados aplicando instrumentos específicos		

	Monitoreo sobre el cumplimiento de la aplicación		
Evaluación	Presentación de resultados	Transmisión radial en la Nueva 100.1 sobre la presentación, socialización de resultados desde el ámbito familiar.	Radio Facebook
	Socialización de Resultados		
	Comparación de resultados		
Cierre	Divulgación de los resultados a través de materiales audiovisuales	Transmisión radial en la de la divulgación y presentación, de los resultados de los juegos didácticos desde el ámbito familiar.	Radio Facebook
	Presentación de resultados ante las autoridades del centro educativo		
	Informe final		
	Seminario de Graduación		

Fuente: Elaboración propia con información del plan de PME

Esta fase se realizó por medio de una solicitud dirigida al gerente para la divulgación de las fases pendientes del proyecto.

Figura 2.1 Solicitud de divulgación



Fuente Propia, elaborado para la readecuación de actividades

Parte de la ejecución, monitoreo evaluación y cierre del proyecto. La misma fue realizada en un lapso de 30 minutos en dos sesiones programadas.

Plan de actividades

Programa educativo radial “Festival de juegos didácticos en familia que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la Lectoescritura”

Plan guion de clase

Docente: Edgar Misael Méndez Díaz

Área: Comunicación y lenguaje L-2

Grado: Quinto primaria

Competencia de área No 2: Lee comprensivamente textos narrativos, descriptivos, informativos, argumentativos y prescriptivos con propósitos académicos o de recreación.

Indicador de logro No. 2. 1 2.1 Lee críticamente textos narrativos, descriptivos, argumentativos y prescriptivos.

Contenido No 2.1.1. Velocidad de la lectura, precisión y expresión

Tema: Estrategias de la lectoescritura.

Fecha de grabación: martes 12 de mayo

Tabla 242. Guion de clase

No.	Actividades	Contenidos	Tiempo sugerido
	Saludo inicial: Saludamos con una sonrisa y gestos amables.	Respetable audiencia de la radio 100.1 mi saludo cordial y afectuoso a todos y en especial a los niños que nos escuchan a distancia de todo el municipio de Concepción Tutuapa, sean bienvenidos a un programa radial de “Festival de juegos didácticos en familia” Recuerda siempre lavarte constantemente las manos con agua y jabón .después de realizar cada actividad y antes de comer	2 minutos
Inicio	Introducción de la actividad:	Utilizaremos algunas palabras que nos servirán para esta clase jugando, leyendo jugando en familia.	1 minuto
	Tema central (Propósito - Desafío):	Lectura y escritura de palabras Jugando con la bolsa mágica Demostrar la capacidad de diálogo y conversación	1 minuto
Desarrollo	Inicia demostración, explicación, acción o movimiento:	En algún momento un familiar busca una bolsa mágica de acuerdo el contexto.	1 minuto
	Desarrollo de la actividad:	Los niños comienzan a buscar en su hogar diferentes objetos para llenar la bolsa mágica , luego el estudiante selecciona mágicamente un objeto que tiene su bolsa mágica y después comienza a describir las cualidades y características del objeto que saca en la bolsa mágica	20 minutos

Cierre	Conclusión de la actividad (últimas palabras del presentador o discurso final)	Es importante seguir en casa practicando la lectura a través de imágenes y cualquier documento que tenga al alcance ya que esto ayudará a desarrollar las diferentes capacidades y habilidades lingüísticas para mejorar el proceso de la lectoescritura.	3 minutos
	Consejo	¡Quédate en casa! Juntos con la ayuda de Dios, saldremos adelante.	1 minuto
	Enlace al siguiente programa	Te invito a no perderte las siguientes clases del programa "Jugando con la sopa de letras" los días martes y jueves por la nueva 100.1 en su frecuencia modulada. ¡Qué Jehová Dios los cuida y proteja siempre!	
	Despedida	¡Hasta la próxima!	1 minuto

Fuente Propia, elaborado con datos recabados en el plan de actividades

3.7 Plan de actividades

3.7.1 Fases del proyecto

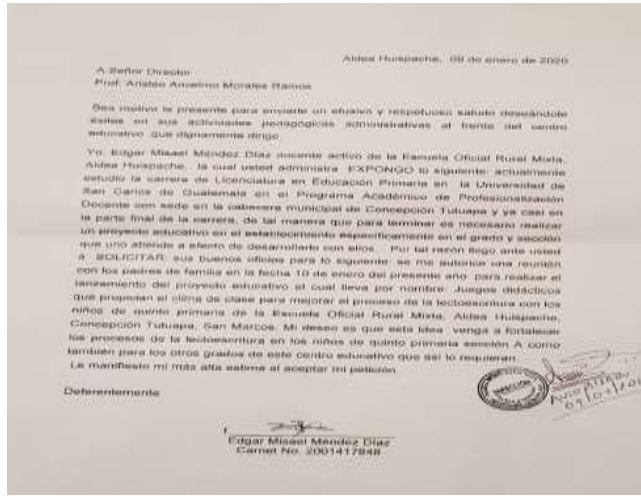
A. Fase de inicio

Lanzamiento del proyecto.

Se convocó al personal docente y autoridades locales de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, para la socialización y aprobación del proyecto. Creación de juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura. Dando a conocer la modalidad y calidad del proyecto, basado en juegos didácticos dentro y fuera del aula.

Al mismo tiempo se pidió el apoyo y la colaboración de las diferentes organizaciones en el desarrollo de las estrategias para lograr el desarrollo del proceso de lectoescritura en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Esta fase se aprobó mediante la redacción de un acta, en donde los asistentes manifestaron su apoyo incondicional en el transcurso de la fase del proyecto. Ya que es una forma de motivar a los alumnos a insertarse en la lectoescritura tanto en la familia como en el centro educativo.

Figura 3.2 Solicitud del proyecto con el director



Fuente: Edgar Méndez

Figura 4.3 Lanzamiento del Proyecto Juegos Didácticos



Fuente Propia, lanzamiento del proyecto con padres de familia

Figura 5.4 Suscripción del acta sobre Juegos didácticos Folio 112



Fuente Propia, tomado del acta del establecimiento.

Figura 6.5 Redacción de acta Folio 113 Sobre los Juegos didácticos



Fuente Propia, tomado del acta del establecimiento.

B. Fase de Planificación

En esta fase se desarrolló una Socialización del PME con el señor director personal docente y padres de familia sobre la importancia del proyecto juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos.

Se dio a conocer la importancia de los juegos didácticos como medios para transmitir enseñanza significativa y constructiva en el ámbito y que hacer educativo. Y se dio a conocer que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales y de lectoescritura, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos

Figura 7.6 Socialización del Proyecto con el Director



Fuente: Regino Ismael Jacobo Matías

Figura 8.7 Organización de Junta directa para dirigir actividades



Fuente: Douglas Juárez

Figura 9.8 Socialización del Proyecto con el personal docente



Fuente: Douglas Juárez

C. Fase de ejecución

En esta fase se realizó la elaboración de juegos didácticos propiciando el clima de clase: Jugando con los dados.

Un dado es un objeto que de forma poliédrica preparado para mostrar un resultado aleatorio cuando es lanzado sobre una superficie horizontal, desde la mano o mediante un cubilete, en cuyo caso los resultados ocurren con una probabilidad que se distribuye mediante una distribución uniforme discreta.

Objetivo: Con este dado los niños pudieron jugar con las diferentes preguntas que encontramos en cada una de las caras después de la lectura de uno de sus cuentos oh de una clase personalizada. Logro esperado: Es un recurso perfecto para trabajar la comprensión lectora de una manera divertida y amena.

Responsable: Docente. Participantes: Docente, niños y niñas.

Ambiente: salón de clase u otro espacio apropiado.

Número de personas esperadas: 23

Tiempo aproximado de la actividad: 1 hora

Recursos: Impresiones, hojas de papel bond, cartulina, cuadernos, crayones, lápices, tijeras, resistol, entre otros.

Desarrollo de la actividad:

Con este juego se realizarán 3 actividades lúdicas.

Actividad N° 1 Se le facilitó a los estudiantes diferentes dados.

Actividad N° 2 Se dio instrucciones a los estudiantes para que escriban palabras de acuerdo a la letra seleccionada. Y buscaron palabras mentalmente.

Actividad N° 3 El estudiante socializó con sus compañeros y escribe las palabras en su cuaderno de acuerdo con el tema visto en clase.

Figura 10.9 Formación de palabras con los dados



Fuente: Edgar Méndez

Figura 11.10 Escritura de palabra por los niños después de jugar con los dados



Fuente: Edgar Méndez

Jugando con la lotería

La lotería como material didáctico para el aprendizaje en educación infantil. El material adecuado favoreciendo el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario. Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes. La plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte-todo, con los casilleros de la plancha base.

Logro esperado: La lotería, desarrolla la memoria, la atención, permite ampliar su vocabulario y aprender nuevas palabras. Objetivo: Usar el juego como la modalidad continua para el mayor aprendizaje y entretenimiento de palabras.

Responsable: Docente. Participantes: facilitador, estudiantes. Ambiente: salón de clases. Número de participantes: 23Tiempo aproximado de la actividad: 45 minutos. Recursos: Cartones, impresiones, hojas de papel bond, cartulina, cuadernos, crayones, lápices, libros.

Desarrollo de la actividad: Con este juego se desarrollan las siguientes actividades: Actividad N° 1 El docente lleva modelos de loterías a los estudiantes y luego describe qué es para que sirva y como se juega. Actividad N° 2 Los estudiantes de forma democrática se dividen de 4 en cuatro para jugar con la lotería. Actividad N°3. Los educandos buscan mínimo 3 objetos que le sirva para identificar el nombre de tres imágenes para poder ganar el juego.

Actividad N° 4.Uno de los estudiantes monitorea a los demás estudiantes y establece normas para ver al ganador al final se recompensa al ganador.

Logros del juego: Los estudiantes expresan su comentario de cómo les pareció el juego. Manifiestan interés por los demás. Escriben las palabras nuevas en su cuaderno para ampliar su vocabulario.

Figura 12.11 Los niños jugando lotería de palabras



Fuente: Douglas Juárez

Jugando con las Crucigramas

Un crucigrama es un juego o pasatiempo que consiste en completar los huecos de un dibujo con letras. Para descubrir qué letra debe escribirse en cada espacio, el crucigrama indica el significado de las palabras que deben leerse en sentido vertical y horizontal. De esta manera, poco a poco se irá completando el juego. Pasatiempo que consiste en rellenar con letras las casillas en blanco de un dibujo cuadrado o rectangular para que leídas horizontal y verticalmente formen palabras; para ello solo se ofrecen sus definiciones.

Objetivo: Jugar a encontrar la palabra exacta a través de su definición en el crucigrama es una manera divertida de aumentar el vocabulario de los más pequeños. Asimismo, este juego aumenta las capacidades lingüísticas y eleva el léxico de los niños a través del aprendizaje de nuevas palabras y sinónimos.

Logro esperado: Fortalece los aprendizajes en el área de Comunicación y Lenguaje. Responsable: Docente. Participantes: Docentes y estudiantes. Ambiente: Salón de clases. Número de personas esperadas: 23 personas.

Tiempo aproximado de la actividad: 45 minutos. Recursos: Hojas papel bond, impresiones, cartulina, cuadernos, crayones, lápices, entre otros. Desarrollo de la actividad: Con este juego se desarrollan las siguientes actividades:

Actividad N° 1 El docente lleva modelos de crucigramas de acuerdo al tema visto en clase en una hoja de papel bond. Actividad N° 2 Los estudiantes de forma democrática se dividen en grupos oh de forma individual. Actividad No. 3 Los educandos buscan las palabras relacionadas al tema visto en clase. Actividad N° 4. Cuando el estudiante finaliza de subrayar las palabras claves en el crucigrama el primero que termina se gana un premio de parte del docente como estudiante distinguido.

Figura 13.12 Los niños de quinto primaria jugando crucigramas



Fuente: Edgar Méndez

D. Fase de monitoreo

Esta fase consistió en el monitoreo de los avances en la aplicación de las estrategias y la verificación de resultados aplicando instrumentos específicos en el cumplimiento del proyecto. Se hizo de acuerdo a las actividades de cada fase del proyecto de mejoramiento educativo. Las actividades que no se realizaron en la comunidad educativa se hizo la readecuación en un programa radial local, dando los lineamientos de cómo los niños, los docentes, jóvenes padres de familia deben fomentar el proceso de la lectoescritura a través de los diferentes

juegos didácticos que pueden encontrar leyendo libros la prensa entre otros y así mejorar su comprensión lectora.

Las actividades que se mencionaron fueron las siguientes: Jugando con las historietas, Jugando con la bolsa mágica para fomentar el clima de clase, jugando con la sopa de letras, aplicación de que es un taller con docentes sobre juegos didácticos, para mejorar el clima de clase en el proceso de lectoescritura, aplicación de qué es una ruta, jugando con la tómbola, y también se explicó cómo se puede realizar y jugar con un casillero de palabras y buzón de sílabas. Círculo de reflexión sobre el fomento de valores para un buen clima de clase en el proceso de lectoescritura. Al mismo tiempo se explicó cómo se puede realizar un Festival de juegos didácticos con la familia en casa.

Figura 14.13 Programa Radial La Nueva 100.1



Fuente: Germán Méndez Morales

E. Fase de evaluación

Aquí es donde se presentan los resultados ante la autoridad educativa y la socialización con la comunidad educativa, comparando y verificando avances y el impacto en la sociedad y en el área de influencia. También en esta fase se presentan las conclusiones y recomendación de los resultados.

F. Fase de cierre del proyecto

Presentación del poster académico y presentación del informe final al a la universidad como requisito indispensable para el examen final contemplado por la EFPEM PADEP/D.

Figura 15.14 Póster Académico



Fuente: Edgar Méndez

3.7.2 Plan de divulgación

En esta fase se realizó la readecuación del proyecto educativo en una emisora radial comunitaria ubicada en el Municipio de Concepción Tutuapa, denominada la Nueva 100.1 en su frecuencia modulada con cobertura a nivel municipal como llegando en otros municipios en el departamento de San Marcos.

Figura 16.15 Evidencias de la divulgación del proyecto educativo



Fuente: Germán Méndez Morales

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura optimizaron las habilidades sobre la creación de juegos lúdicos para fomentar el proceso de la lectoescritura creando un buen clima de clase. Dando mayor realce a los conocimientos y habilidades en las distintas áreas y ámbitos donde se desenvuelve como persona y ser humano.

Al mismo tiempo desarrollar estrategias y técnicas para seguir los lineamientos en la realización de los juegos interactivos donde se pudieron mejorar la memoria, las habilidades sociales, habilidades motoras en donde le sea posible desenvolverse. Como lo afirma Montero (2017). Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Por lo tanto el siguiente informe tuvo como objetivo brindar una perspectiva en primera instancia de lo que son los juegos didácticos y con esto ir explicando diferentes puntos que ayuden a comprender mejor su implementación dentro del entorno educativo, de tal forma que puedan ser utilizados como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que permitan una mejora en el rendimiento académico por parte del estudiantado.

Este proyecto pretendió resolver la problemática de: Bajo nivel de lectoescritura en el área de Comunicación y Lenguaje L2 ya que según los indicadores y estándares educativos de la comunidad educativa dieron un porcentaje alto de alumnos con deficiencias en lectura y escritura el cual repercute en su proceso de formación académica y eso es producto de la no aplicación de estrategias innovadoras por parte de los docentes y padres de familia.

La institución seleccionada fue una Escuela Rural Mixta, Aldea Huispache, jornada matutina, que queda a 45 minutos de la cabecera municipal del Municipio de Concepción Tutuapa, del Departamento de San Marcos.

La escuela es grande dividido en dos módulos planta baja y planta alta tiene nivel pre-primaria y todos los grados de primaria. Cada grado con 2 secciones y cuenta con 16 docentes. La escuela tiene un gobierno escolar muy bien organizado que se encarga de organizar diferentes actividades de la comunidad educativa uno de ellos es el programa de lectoescritura y velar por el cumplimiento del horario de la lectura en cada una de las aulas para fortalecer el acervo cultural y hábito lector de los educandos.

Al revisar los indicadores educativos se encontró que hay un porcentaje de deficiencia lector en la lectoescritura por parte de los estudiantes en los grados de quinto primaria, especialmente en el Área de Comunicación y lenguaje L2, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados de Comunicación y Lenguaje L2 y no se lograron los resultados requeridos por los programas de lectura establecidas por el MINEDUC.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decidió partir de la quinta línea de acción estratégica que consiste en la implementación de estrategias didácticas por parte del docente a través de la metodología activa

establecida en el por el ministerio de educación y la concreción curricular. Por lo anterior se decide que el PME a diseñar fuera juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mita, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos. Al revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje alto de deficiencia en el nivel de lectoescritura en el grado de quinto primaria, en el área de Comunicación y lenguaje L2, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados y pruebas que aplica el MINEDUC, mismos que el proyecto pretende minimizar.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró al director estudiante del PADEP/D, alumnos, docentes y autoridades de la comunidad educativa y una gran parte de la población municipal a través de la divulgación de la readecuación de algunas fases del proyecto en varios programas radiales con una duración de treinta minutos. Las actividades desarrolladas que incluyeron competencias, juegos, festivales, rutas de aprendizaje, donde se motivaron los estudiantes a crear aprendizaje constructivo y significativo. Esto se logró mediante el diálogo la conversación y un buen clima de clase y al final del transcurso del proyecto se logró que alcanzara en un 90% los resultados positivos en eficiencia de lectoescritura en el Área de Comunicación y Lenguaje L2.

Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permitió a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. Necesariamente aplicar esta estrategia, enfatiza en crear entornos que estimulen al niño o niña a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido de formación, no obstante, la maestra o el maestro impulsarán a sus estudiantes a partir de esta

estrategia a un mayor nivel de conocimientos con respecto al tema del aprendizaje de la lectura y escritura.

En consecuencia los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista. Como menciona Flores (2009) define los “juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 65).

Esto denota que el clima del aula es una cualidad del ambiente de aprendizaje, conformado por las percepciones que tienen sus actores, es decir, los profesores y los estudiantes. Describe las relaciones socio-afectivas entre ellos, el contexto en el cual se dan estas relaciones y la influencia en el comportamiento, los resultados académicos y la satisfacción de los miembros.

Por todo esto, generar un clima positivo en el aula ha de constituirse en una meta educativa muy preciada. Sobre este tema, González (2010) señala que los centros educativos han de preocuparse por la generación de un buen clima en el aula, a fin de facilitar y promover el compromiso de los estudiantes con su formación y una actividad social y académica enriquecedora. Según Mercedes (2016) cuando los juegos son atractivos los estudiantes perciben mejor la formación y eso hace que aprendan jugando y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto muestra que, al aplicar la teoría de la decisión como un enfoque de las decisiones estratégicas, se logró romper el paradigma de aislamiento social de los educandos, estimulando la participación de todos los involucrados.

El juego didáctico es una estrategia que permite utilizar la imaginación y reforzar el poder creativo del niño y niña, por lo tanto es uno de los medios más seguros para desarrollar la imaginación, la reflexión, la sensibilidad y sentido social en el libre desenvolvimiento de su cuerpo y espíritu. Al respecto, Smith (1996:27), señala que el juego permite en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura designar la actividad creativa y así dedicarse colectivamente para producir acciones que le son conocidas para convertirlas en la trama de sus juegos. Es por ello, que se consideró de gran importancia reflexionar sobre el proceso de la lectura y la escritura y de los cambios que se pueden dar al producirse las diferentes estrategias lúdicas.

El de igual manera, Montesinos (2001), señala que “el juego didáctico como herramienta pedagógica permite la participación activa de los niños y niñas, por lo tanto, se debe crear un ambiente de confianza para la enseñanza de la lectura y la escritura” (p. 54). Naturalmente el niño asume el juego didáctico de manera espontánea, donde los adultos significativos se involucran, estimulándole por medio de incentivos que le llevan a entender la actividad como atractivo.

Es por ello que, se requiere de un docente fortalecido, dispuesto a crear innovaciones a partir del uso del juego didáctico como herramienta para la enseñanza de la lectura y la escritura que le permita mejorar el ambiente de tensión y superficialidad creado en algunas oportunidades por la desconfianza y temor del niño hacia el proceso de adquisición de la lectura y la escritura.

Vigotsky, propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño y la niña, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. (Yasmira, 2012, p. 54)

CONCLUSIONES

Se crearon juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lector del educando.

Se mejoró el proceso de lectoescritura con los niños y niñas de quinto primaria a través de juegos lúdicos.

Se propició el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos didácticos.

Se implementaron juegos lúdicos novedosos para propiciar el clima de clase con los niños y niñas de quinto primaria.

Se generaron conocimientos sobre la necesidad de aprender a comunicarse asertivamente en la realización de los juegos interactivos.

Figura 17 Póster Académico

 <p style="text-align: center;"> Póster Académico Autor: Edgar Misael Méndez Díaz UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE PADEP/D </p> 			
Título del PME	Objetivos	Metodología	Resultados alcanzados
<p>Juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de la lectoescritura con los niños de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, municipio de Concepción Tutuapa, departamento de San Marcos.</p>	<p>General</p> <p>Crear juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de la escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.</p> <p>Específicos</p> <p>Mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de la escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache.</p> <p>Propiciar el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos didácticos.</p> <p>Implementar juegos didácticos para propiciar el clima de clase.</p>	<p>Fue en base a la metodología activa y el aprendizaje significativo.</p> <p>Actividades fundamentales desarrolladas</p> <p>Lanzamiento del proyecto educativo juegos didácticos que propician el clima de clase.</p> <p>Jugando con los dados, crucigramas, loterías de palabras, sopa de letras.</p> <p>Orientación sobre festival de juegos didácticos, en familia en el hogar mediante la difusión en la radio.</p>	<p>Se logró la aplicación de la metodología lúdica con los estudiantes de quinto primaria.</p> <p>Se enriqueció vocabularios en base a las actividades estratégicas y las habilidades lingüísticas.</p> <p>Se logró la participación del director docentes, estudiantes y padres de familia en el transcurso de la realización del proyecto que alcanzó en un 90% los resultados positivos en eficiencia de la lectoescritura en el Área de Comunicación y Lenguaje L2.</p>
<p>Descripción de PME</p> <p>El presente proyecto tiene como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de la comunidad educativa.</p>	 		
<p>Concepto</p> <p>Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.</p>	<p>Justificación</p> <p>Enfocados en la realidad del contexto, analizando y poniendo en práctica el valor de los juegos didácticos que se contribuye en la consolidación de un sistema educativo integral que satisfaga las necesidades de la población cambiante, al mismo tiempo contribuyendo de forma eficiente hacia la presentación de todos los niños y niñas del aula logrando con ello un ambiente armónico agradable y satisfaciente.</p>	<p>Acciones de sostenibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de estrategias holísticas que permitan lograr el equilibrio a través de la relación armónica entre el proyecto y la naturaleza que lo rodea y de la cual es parte. • Optimización de los juegos lúdicos y que dé continuidad a las acciones del proyecto. • Mantenimiento adecuado de recursos didácticos relacionado con los juegos interactivos. 	

Fuente: Edgar Méndez

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Nombre del Plan de Sostenibilidad: Juegos didácticos que propician el clima de clase en el proceso de la lectoescritura.

Dirección: Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos Responsable: Edgar Misael Méndez Díaz

Período de tiempo: mayo de 2020 a octubre de 2023

Descripción: La presente investigación tendrá como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de quinto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea Huispache, Municipio de Concepción Tutuapa San Marcos. La dificultad en la lectoescritura, que se ha generado, no obstante, impide una buena formación en el niño o la niña, se observó en las aulas de clase, al momento de partir desde una actividad de acuerdo al área de comunicación y lenguaje L2.

Objetivo:

General:

Fortalecer los juegos didácticos que propician el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de quinto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta aldea Huispache, Concepción Tutuapa, San Marcos.

Específicos:

a) Mejorar el proceso de lectoescritura de los niños y niñas de cuarto primaria de la escuela Oficial Rural Mixta a través de los juegos didácticos.

b) Propiciar el clima de clase para mejorar el proceso de lectoescritura a través de juegos lúdicos contextuales.

c) Involucrar el 100% la participación de los docentes padres de familia y estudiantes de quinto grado primaria en las diferentes actividades que propicien la implementación de los juegos didácticos en el proceso de la lectoescritura.

Tabla 25 Plan de sostenibilidad

Dimensión	Actividades/Estrategias	Justificación de los productos y/o procesos	Recomendaciones y/o tiempo de ejecución
Sostenibilidad Institucional	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de apoyo institucional para la sostenibilidad del proyecto a la DIDEDUC de San Marcos. Gestión para apoyo técnico pedagógico a SINAE municipal para dar continuidad al Proyecto de Mejora Educativa PME. 	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo institucional. Apoyo técnico. 	Junio 2020
Sostenibilidad Financiera	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de patrocinio al Banco de Desarrollo Rural, Sociedad Anónima (Banrural) como una de las fuentes de financiamiento para dar continuidad a las acciones implementadas en el Proyecto de Mejora Educativa PME. Gestión de apoyo financiero a la municipalidad local. 	<ul style="list-style-type: none"> Viabilidad financiera. Viabilidad financiera. 	Junio 2020
Sostenibilidad Ambiental	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de estrategias holísticas que permitan lograr el equilibrio a través de la relación armónica entre el proyecto y la naturaleza que lo rodea y de la cual es parte. 	<ul style="list-style-type: none"> Armonizar las distintas condiciones que permitan el buen funcionamiento del proyecto. 	Junio 2020

	<ul style="list-style-type: none"> Optimización de las fuentes de recursos naturales que den continuidad a las acciones de los juegos lúdicos. 		
Sostenibilidad Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> Taller sobre juegos lúdicos Utilización adecuada los recursos del contexto para la realización de los juegos didácticos en el proceso de la lectoescritura. Mantenimiento adecuado de recursos tecnológicos sobre los juegos lúdicos. Actualización de recursos tecnológicos sobre juegos didácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitación y actualización tecnológica. 	Junio 2020
Sostenibilidad Social/cultural	<ul style="list-style-type: none"> Creación y capacitación técnica de un comité encargado de dar continuidad a las acciones implementadas en el Proyecto de Mejora Educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitación y formación técnica para la continuidad del proyecto. 	Junio 2020

Fuente: Elaboración propia de acuerdo a la investigación realizada

Recursos: Humanos: Estudiantes, docentes y padres de familia Materiales: Juegos didácticos. Papelógrafos, Cartónes, cartulinas, fomy, Resistol, tijeras, lápices, crayones, marcadores, taponés, regla, computadoras, internet entre otros.

Evaluación: La evaluación será constante, para comprobar el nivel de logro de las actividades de cada a estudiante y mejorar la calidad de educación a nivel local. Utilizando la lista de cotejo. Periodo: mayo de 2020 a octubre de 2022

REFERENCIAS

- BBA. (1 de ENERO de 2020). *ECONOMIA GLOBAL*. Recuperado el 1 de MAYO de 2020, de Pobreza, desigualdad y desarrollo: discusión desde el enfoque de la capacidad: <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/pobreza-desigualdad-y-desarrollo-discusion-desde-el-enfoque-de-la-capacidad/>
- BORGUES, C. (OCHO de ENERO de 2020). *Realiza un análisis estratégico para tu empresa con estas 5 técnicas*. Recuperado el VEINTIUNO de MAYO de 2020, de El análisis estratégico es fundamental para garantizar una buena orientación para la toma de decisiones y el establecimiento de metas en las empresas.: <https://rockcontent.com/es/blog/analisis-estrategico/>
- CALITO, S. E. (1 de NOVIEMBRE de 2008). *UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA*. Recuperado el CINCO de MAYO de 2020, de PROGRAMA INTERNACIONAL PARA LA: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_7687.pdf
- Corvo, H. S. (1 de enero de 2019). *Lifeder*. Recuperado el 1 de MAYO de 2020, de Análisis situacional: <https://www.lifeder.com/analisis-situacional/>
- Deusto, H. (SEIS de ENERO de 2017). *EAE BUSINESS SCHOOL*. Recuperado el DOCE de MARZO de 2020, de Funciones principales de la matriz de priorización: <https://retos-directivos.eae.es/que-es-y-como-elaborar-una-matriz-de-priorizacion/>
- EDUCADA.MENTE. (UNO de SEIS de 2016). *SI QUIERES APRENDER ENSEÑA*. Recuperado el UNO de MAYO de 2020, de Si quieres aprender, enseña (Cicerón): <https://educadamentesite.wordpress.com/2016/01/06/las-teorias-constructivistas-del-aprendizaje/>

- EMPRENDEDORES. (VEINTIDÓS de NOVIEMBRE de 2019). *EMPRENDEDORES*. Recuperado el 05 de 20 de 2020, de Cómo se hace un análisis DAFO: <https://www.emprendedores.es/gestion/a30069/como-hacer-un-dafo2/>
- EVALDES. (UNO de ENERO de 2016). *EVALUACIÓN Y DESARROLLO*. Recuperado el VEINTE de MAYO de 2020, de CONCEPTO DE PLANIFICACIÓN: <http://evaluacionydesarrollo.com/12-planes-programas-proyectos-desarrollo/>
- FORESTAL, M. (1 de AGOSTO de 2012). *Guía de Monitoreo*. Recuperado el 21 de MAYO de 2020, de EVALUACIÓN DE PROYECTOS: <http://repiica.iica.int/docs/B3398e/B3398e.pdf>
- GRAFORMAR. (4 de DICIEMBRE de 2012). *GRAFORMAR GRAFOLOGIA*. Recuperado el 2 de MAYO de 2020, de La teoría de la Gestalt y la percepción: <https://graformar.com.ar/la-teoria-de-la-gestalt-y-la-percepcion/>
- INGENIO. (2016 de JULIO de 2016). Recuperado el VEINTIUNO de MAYO de 2020, de <https://ingenioempresa.com/arbol-de-problemas/>
- INTERNADO, C. (DIEZ de AGOSTO de 2010). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO COISAC*. Recuperado el VEINTE de MAYO de 2020, de PROYECTO DE INVESTGACION REALIZADO EN EL COLEGIO INTERNADO SAN CARLOS SOBRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES EN LENGUA EXTRANJERA: <http://aprendizajesignificativocoisac.blogspot.com/2010/08/fundamentacion-teorica.html>
- Martín, J. (DIEZ de JUNIO de 2019). *CEREM*. Recuperado el 22 de ABRIL de 2020, de Claves para hacer un buen DAFO: <https://www.cerem.es/blog/claves-para-hacer-un-buen-dafo-o-foda>
- Mercedes, L. (15 de 11 de 2016). *Plan Lea*. Recuperado el 1 de 05 de 2020, de El clima del aula como promotor del sentido de pertenencia y el logro de los estudiantes: <https://planlea.listindiario.com/2016/11/el-clima-del-aula-como-promotor-del-sentido-de-pertenencia-y-el-logro-de-los-estudiantes/>

- Montero. (uno de abril de 2017). *Experiencias Docentes*. Recuperado el veinte de mayo de 2020, de Aplicación de Juegos Didácticos: https://www.researchgate.net/publication/318217171_Aplicacion_de_juegos_didacticos_como_metodologia_de_ensenanza_Una_Revision_de_la_Literatura_Application_of_educational_games_as_a_teaching_A_Literature_Review
- MORENO, V. (1 de ENERO de 2017). *JUEGOS DIDÁCTICOS*. Recuperado el DOCE de MAYO de 2020, de RECURSO PARA FORTALECER LA LECTO-ESCRITURA: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1282/vergara_brighite2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- OLMEDO, B. (ONCE de ABRIL de 2018). *EL SIGLO*. Recuperado el CUATRO de MAYO de 2020, de Política y Educación: <https://elsiglo.com.gt/2018/04/11/politica-y-educacion/>
- Pérez, R. L. (1 de ABRIL de 1998). *Crítica de la Teoría de la Información*. Recuperado el 21 de MAYO de 2020, de Teoría de la Información: <https://www.redalyc.org/pdf/101/10100304.pdf>
- PINEDA ACERO, J. A. (1 de ENERO de 2016). *DISEÑO DE PROYECTOS EDUCATIVOS*. Recuperado el 1 de MAYO de 2020, de Diseño de proyectos educativos: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901026.pdf>
- Rojas, C. V. (23 de OCTUBRE de 2012). *gestiopolis*. Recuperado el 5 de MAYO de 2020, de Estructura organizacional, tipos de organización y organigramas: <https://www.gestiopolis.com/estructura-organizacional-tipos-organizacion-organigramas/>
- SANCHO, F. (24 de 10 de 2019). *FERNANDO SANCHO CAPARRINI*. Recuperado el 10 de 15 de 2020, de MINIMAX: <http://www.cs.us.es/~fsancho/?e=107>
- SIGNIFICADOS. (UNO de ENERO de 2020). *SIGNIFICADOS*. Recuperado el TRES de MAYO de 2020, de Significado de Emigración: <https://www.significados.com/emigracion/>

SIGNIFICADOS. (UNO de ENERO de 2020). *SIGNIFICADOS*. Recuperado el VEINTE de MAYO de 2020, de Teoría sociocultural: <https://www.significados.com/teoria-sociocultural/>

VIDAL, J. (QUINCE de JULIO de 2012). *Teoría de la decisión*. Recuperado el 21 de MAYO de 2020, de proceso de interacciones u organizaciones : <file:///C:/Users/EDGAR%20MENDEZ/Downloads/Dialnet-TeoriaDeLaDecision-5131463.pdf>

Vieira, D. (Veintiuno de agosto de 2019). *Diagrama de Gantt*. Recuperado el veinte de mayo de 2020, de ¿Qué es el Diagrama de Gant: <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-diagrama-de-gantt/>



Guatemala, junio 2020