



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

Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices

Marleny Yamileth Sagastume Samayoa

Asesora:

Katelin Julissa Najarro Gudiel

Chiquimula, Noviembre 2020



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

Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices

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

Marleny Yamileth Sagastume Samayoa

Previo a conferírsele el grado académico de:

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

Chiquimula, Noviembre 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Sintia Lizeth Aldana Muñoz	Presidente
Victor Wagner De León Ramos	Secretario
Siomara Patricia Orosco	Vocal



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

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, julio de 2020

**Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC**

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mí calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices, en el nivel Preprimario etapas 4,5,6 de la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a EORM aldea Las Palmas, Olopa, Chiquimula. correspondiente al estudiante: **Marleny Yamileth Sagastume Samayoa**, carné: 201415907 CUI: 1924 13031 2006 de la carrera: Licenciatura de Educación Preprimaria 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,

Licda. Katelyn Julissa Najarro Gudiel
Colegiado Activo No. 27407
Asesor nombrado

Vo. Bo. M.A. Ana Lucía Galindo de Ramírez
Coordinadora Departamental



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_0509

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: *Guía De Juegos De Mesa Y Piso Para Desarrollar Habilidades Motrices*

Realizado por el (la) estudiante: *Sagastúme Samayoa Marleny Yamileth*

Con Registro académico No. *201415907* Con CUI: *1924130312006*

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

18_80_201415907_01_0509



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala, 20 de noviembre 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con la estudiante **Marleny Yamileth Sagastume Samayoa** carné: **201415907** las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: **Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices.**

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

Atentamente,


Asesor de Proyecto Mejoramiento Educativo

C.c. Archivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_0509

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: *Guía De Juegos De Mesa Y Piso Para Desarrollar Habilidades Motrices*

Realizado por el (la) estudiante: *Sagastúme Samayoa Marleny Yamileth*

Con Registro académico No. 201415907

Con CUI: 1924130312006

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

CONSIDERANDO

Que el planteamiento ha sido revisado y aprobado por la Unidad de Investigación de esta Escuela y Evaluado por la terna Examinadora a través del examen privado realizado en fecha: 09 de noviembre de 2020

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!



Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

18_80_201415907_01_0509

DEDICATORIA

A: Dios

Por: Iluminarme el camino a recorrer para alcanzar las metas que me he propuesto, y guiar mis pasos y el de los niños y niñas del centro educativo del cual pude desarrollar mi proyecto

A: mi familia

Por: brindarme su apoyo incondicional en cualquier momento, a cada uno de Ellos les debo este triunfo y en especial a mi esposo y mi hijo que fueron mi mayor fuerza para alcanzar este sueño y lograr la meta.

A: Guatemala

Por: oportunidad de poder ser docente con nuevas estrategias dándome la oportunidad de poder graduarme en tan prestigioso centro educativo.

A: mi departamento

Por: ser lugar donde sábado a sábado he recibido las mejores enseñanzas, pedacito de tierra acogedor que nos brinda paz y tranquilidad para poder desarrollarnos como profesionales y aprender cada día

AGRADECIMIENTOS

A: MINEDUC, por esa valiosa oportunidad de poder estudiar esta prestigiosa Carrera y darnos la mejor forma de poder enseñar lo que sabemos y lo que Aprendemos día a día.

A: USAC, por ser parte de mi formación profesional, y abrir sus puertas para que pudiera estudiar en tan prestigioso centro educativo como lo es la Universidad San Carlos de Guatemala.

A: STEG, por esa valiosa lucha para que se pudiera dar este excelente programa académico el cual hemos obtenido mejores enseñanzas aprendizajes con nuevas estrategias pedagógicas.

A: EFPEM, por abrirme las puertas para esta valiosa formación docente, gracias por darnos esos buenos métodos de enseñanza y poder llegar alcanzar los sueños y metas propuestas.

A mi Asesora: por, la paciencia y dedicación y guiarnos cada día en nuestro Proyecto de Mejoramiento Educativo, Dios bendiga su vida y su profesión.

RESUMEN

El presente Proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutó en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM aldea Las Palmas, el proyecto educativo como enfoque pedagógico despeja la problemática que los niños evidencian la deficiencia motora. Para mejorar el aprendizaje se propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la escuela, aplicando estrategias metodológicas para que permita al niño a desenvolverse en el ámbito educativo, así como también la confianza en sí mismo.

Se realizaron diferentes juegos en conjunto con los padres de familia. El proyecto es factible se escogió a una población de 60 niños de edad de 4, 5, y 6 años mismos que participaron activamente, lo cual arrojó datos importantes en señal de hacer una guía de juegos de piso y mesa con recursos modernos y didácticos. Dicho proyecto tiene como objetivos concretos que los resultados fueron positivos y aprovechados por los padres de familia y los niños.

Las fundamentaciones epistemológicas se basan en el constructivismo y en el pragmatismo que suponen que haciendo se aprende, así como jugando aprendo y me divierto, la práctica de una educación parte de las experiencias y conocimientos de los niños en relación psicológica, social y cultural. Para lograr una mejor enseñanza aprendizaje, con buenas prácticas de valores así mismo se logra la interacción de los niños niñas del centro educativo.

ABSTRACT

The present Educational Improvement Project was carried out at the Official Kindergarten School attached to EORM Las Palmas village, the educational project as a pedagogical approach clears the problem that children show motor deficiency. To improve learning, playing is proposed as a learning strategy at the preschooler level; determining the pertinent actions, the specific roles of participation of the different educational agents such as teachers, parents, and children of the schools kindergarten grade, applying methodological strategies so that it allows the child to develop in the educational field, as well as the selfconfidence.

Different games were performed together with the parents. The project is feasible, a population of 60 children of 4, 5, and 6 years of old who actively participated were chosen, which provided important information in order to make a guide of floor and table games with modern and didactic resources. This project has as concrete objectives that the results were positive and used by parents and children.

The epistemological foundations are based on constructivism and pragmatism that suppose that “doing is learning”, as well as “playing I learn and have fun”, the practice of an education starts from the experiences and knowledge of the students in psychological, social and cultural relation. In order to achieve better teaching and learning, with good practical values, the interaction of the boys and girls of the educational center is also achieved.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	4
1.1 Marco Organizacional	4
1.1.1 Diagnóstico Institucional	4
1.1.2 Antecedentes.....	16
1.1.3 Marco Epistemológico	18
1.1.4 Marco del Contexto Educativo	20
1.1.5 Marco de Políticas	29
1.2 Análisis situacional	36
1.2.1 Identificación de problemas	36
1.2.2 Identificación de demandas	39
1.2.3 Identificación de actores sociales	51
1.3 Análisis estratégico.....	59
1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado (Matriz).....	60
1.3.2 Técnica Mini-Max	62
1.3.4 Líneas de acción	79
1.3.5 Posibles proyectos	81
1.3.6 Selección del proyecto a diseñar.....	83
1.4 Diseño del proyecto	83
1.4.1 Monitoreo y evaluación del proyecto	100
1.4.2 Instrumentos de recogida de datos de monitoreo y evaluación	108
Instrumento De Monitoreo	108
1.4.3 Presupuesto del proyecto.....	110
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	113
2.1 Diagnóstico (Fuentes).....	113
2.2 Antecedentes de la institución educativa	113
2.2.1 Organizaciones escolares	114
2.2.2 Programas del Ministerio de Educación	114
2.2.3 Políticas educativas.....	116
2.2.4 Legislación educativa	117
2.2.5 Gestión escolar (Estrategias educativas implementadas)	118

2.2.6 Organizaciones comunitarias:	118
2.2.7 Situación social, económica, emocional, cultural del entorno escolar .	119
2.3 Teorías y modelos educativos que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje	120
2.3.1 Constructivismo.....	120
2.3.2 Psicología evolutiva	120
2.3.3 Teoría sociocultural.....	121
2.3.4 Aprendizaje significativo:	121
2.3.5 Nuevas tecnologías de la información y la comunicación	122
2.3.6 Reforma educativa.....	123
2.3.7 Diseño y desarrollo curricular.....	124
2.3.8 Estrategias pedagógicas lúdicas.....	125
2.4 Técnicas de administración educativa.....	125
2.4.1 Definición de proyecto de mejoramiento educativo.....	126
2.4.2 Matriz de priorización de problemas	126
2.4.3 Árbol de problemas	127
2.4.4 Teorías que sustentan las demandas sociales, instituciones y poblacionales:	127
2.4.5 Teorías que sustentan los actores involucrados y potenciales	128
2.4.6 Matriz DAFO.....	130
2.4.7 Técnica MINI MAX.....	130
2.4.8 Vinculación estratégica.....	131
2.4.9 Líneas de acción estratégica.....	132
2.4.10 Mapa de soluciones.....	132
2.4.11 Plan de actividades	133
2.4.12 Cronograma de Gantt.....	133
2.4.13 Monitoreo y evaluación de proyectos	134
2.4.14 Indicadores de un proyecto.....	134
2.4.15 Metas de un proyecto.....	135
2.4.16 Plan de sostenibilidad:.....	136
2.4.17 Presupuesto	136
2.5 Metodología implementada en el PME.....	137
CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	138
3.1 Título del PME	138
3.2 Descripción del PME	138
3.3 Concepto del PME	139

3.4 Objetivos	140
3.5 Justificación	140
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente.....	141
3.7 Plan de actividades	145
3.7.1 Fases del proyecto	145
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	163
CONCLUSIONES	167
RECOMENDACIONES	169
PROPUESTA DE SOSTENIBILIDAD	170
REFERENCIAS	176
ANEXOS	179

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Rango de Edades	8
Tabla 2 Índice de desarrollo humano	9
Tabla 3 Distribución por etapa	10
Tabla 4 Distribución por docente.....	11
Tabla 5 Estadística 2019.....	15
<i>Tabla 6 Priorización de problemas Fuente: Elaboración Propia</i>	<i>37</i>
Tabla 7 Análisis de actores	55
Tabla 8 Análisis DAFO.....	60
Tabla 9 Técnica Mini-MAX	62
Tabla 10 Fortalezas Amenazas, Debilidades Amenazas	64
Tabla 11 Vinculaciones	66
Tabla 12 Criterios para seleccionar proyecto	82
Tabla 13 Plan de Actividades.....	91
Tabla 14 Cronograma de actividades.....	95
Tabla 15 Plan de Monitoreo	100
Tabla 16 Plan de Evaluación	107
Tabla 17 Instrumento de Monitoreo	108
Tabla 18 Nivel de desempeño.....	108
Tabla 19 Instrumento de evaluación	109
Tabla 20 Presupuesto	111
Tabla 21 Actividades de plan emergente	143
Tabla 22 Desarrollo de actividades	144
Tabla 23 Plan de clase.....	149
Tabla 24 Propuesta de sostenibilidad	171

INTRODUCCIÓN

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

Para desarrollar el Proyecto Educativo de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial de Párvulos, anexa a EORM Aldea Las Palmas, del Municipio de Olopa, Departamento de Chiquimula.

La escuela es grande tiene segundo nivel en donde funciona la escuela primaria con los grados de primero a sexto y el nivel preprimaria atendiendo las etapas de cuatro, cinco y seis años de edad, cuenta con un gobierno escolar incluyendo los niños de preprimaria, la OPF que está bien organizada.

Al revisar los indicadores educativos se encuentran que hay un porcentaje alto de niños con deficiencia motriz en los primeros años de aprendizaje especialmente en el área de educación física, lo que significa que el niño debe aprender a vivir y a convivir esto implica fundamentarlo en los 4 niveles para que el niño logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos para lo cual son elementos principales que la educación ofrece para transformar la educación tradicional por la transmisión de conocimientos por nuevas alternativas para desarrollar y activar el descubrimiento por medio de juegos de piso y mesa para que los aprendizajes de conocimientos sean más significativos.

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentra que la mayor parte de la población de las aldeas dentro de la cobertura del centro educativo son indígenas, cuya lengua materna es español y han tenido poco interés en el aprendizaje de los niños. Muchos de los padres de familia han migrado a los Estados Unidos y a otros lugares, dejando a sus hijos al cuidado de abuelos, tíos y otros.

Considerando los elementos anteriores se decidió seleccionar como entorno educativo el área de Educación Física de las edades de 4,5 y 6 años.

Después de aplicar algunas técnicas de juegos educativos pedagógicos se encuentra que si podemos aprovechar las fortalezas y eliminar las amenazas.

La técnica DAFO se verificó con la línea de acción estratégica al seleccionar la deficiencia motriz en los niños y niñas en el área de educación física, el cual contrae la guía de juegos de piso y mesa.

El Proyecto De Mejoramiento Educativo, es un instrumento que nos permite planificar estrategias así como organizar de manera sistemática e integrada objetivos, metas y acciones para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los niños. El mayor objetivo es contribuir a la descentralización pedagógica, la participación y la autonomía de los establecimientos educativos de las comunidades en donde nos desenvolvemos como docentes, a través de diseños de Mejoramientos de Proyectos Educativos con el propósito de mejorar de mejorar la calidad y la equidad de los aprendizajes. Sin lugar a dudas, una parte importante de la mejora del entorno escolar consiste en realizar un proyecto educativo que ayude a cada uno de los niños a tener conocimientos más amplios.

Este proyecto surge por la necesidad de crear un entorno más agradable de nuestro centro educativo que permitan a la comunidad el mejoramiento de los aprendizajes crean nuevas estrategias para una educación más amplia en donde los niños mejoren sus enseñanzas aprendizaje. Conforme a pasado el tiempo hemos creado nuevas metodologías para la realización de nuestro proyecto educativo con el fin de hacerlo de una mejor manea y que sea para ser unos mejores docentes en el futuro y dejar en nuestros niños nuevas formas de aprender para que ellos crezcan en sus niveles de aprendizaje para que sean mejores ciudadanos con nuevas tendencias educativas.

CAPÍTULO I PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco Organizacional

1.1.1 Diagnóstico Institucional

- **Nombre del establecimiento**
Escuela Oficial de Párvulos anexa a escuela oficial rural mixta

- **Dirección**
Aldea Las Palmas, Olopa, Chiquimula

Naturaleza de la institución

- **Sector:**
Oficial

- **Área:**
Rural

- **Plan:**
Diario

- **Modalidad:**
Monolingüe

- **Tipo:**
Mixto
- **Categoría:**
Anexa
- **Jornada:**
Matutina
- **Ciclo:**
Anual
- **Cuenta con junta escolar:**
No
- **Cuenta con gobierno escolar:**
SI incluidos con los alumnos del nivel primario

- **Visión y misión:**

Visión.

Nos proyectamos como un centro educativo que presta servicios de calidad en los niveles de preprimaria, con responsabilidad generando un ambiente agradable para nuestros estudiantes, así brindar una formación integral y de calidad, donde desarrollen y adquieran conocimientos nuevos.

Misión.

Ser un centro educativo que orienta adecuadamente a la niñez en edad escolar con principios y valores. Brindamos una educación con calidad con un enfoque inclusivo en un clima afectivo y convivencia de nuevos aprendizajes, fortalecemos y potenciamos la capacidades y actitudes de los niños y niñas de 4, 5, y 6 años para su desarrollo integral.

- **Estrategias de abordaje:**

La meta de aprendizaje es elaborar y utilizar herramienta que promueva el empoderamiento colectivo y la participación comunitaria, tomando especial consideración de las realidades territoriales y el saber popular de las enseñanzas de los niños inculcando nuevas metas con mejores saberes.

- **Programas que actualmente estén desarrollando:**

Gratuidad.es el programa de desarrollo que nos beneficia tanto a los docentes como a los niños del centro educativo, son 20 quetzales que mandan por niño para arreglar el edificio o comprar materiales para su aprendizaje.

Valija. Actualmente son 220 quetzales que el ministerio le manda al docente para comprar, materiales para impartir la docencia el beneficio se obtiene tanto para docente como para alumnos ya que mejoramos el material para una mejor enseñanza aprendizaje.

Útiles escolares. Este programa viene a beneficiar a niños y padres de familia, depositan por niño 55 quetzales para comprarles todos sus útiles los cuales él va a utilizar todo el año, y así los padres no gasten en sus hijos porque la educación es gratuita.

Alimentación escolar. Uno de los programas que ha mejorado en los últimos meses ya que este año se ha implementado 4 quetzales por cada niño, se le da una refacción a los niños para el horario del receso, son diferentes platillos cada día, hay 30 menús diferentes para que los alumnos puedan degustar, este programa también tiene mucha responsabilidad por parte de madres de familia para poder realizar la refacción ya que ellas deben cumplir con la responsabilidad de preparar los alimentos según el calendario que se realiza en el establecimiento.

□ **Proyectos desarrollados en desarrollo por desarrollar:** No

Indicadores educativos

Los indicadores educativos son datos importantes que nos permiten monitorear el estado del sistema educativo y realizar auditoría social. Esperamos estos indicadores puedan ser de utilidad a las empresas y

organizaciones que trabajan para mejorar la educación y contribuir asimismo a la discusión nacional de las políticas educativas para elevar la calidad. Los indicadores son instrumentos que nos permiten medir y conocer la tendencia y la desviación de las tendencias educativas con respecto a una meta o unidad de medida esperada o establecida.

A. Indicadores de contexto

Un indicador de contexto es un dato que proporciona una base sencilla y fiable para describir una variable de contexto. Proporciona información sobre el país o zona en cuestión, así como sobre la cooperación.

- Población por rango de edades

Tabla 1 Rango de Edades

Edades	Hombres	Mujeres	Total
4 años	8	9	17
5-9 años	43	56	99
10-14 años	28	24	52
Totales	79	89	168

Fuente: propia

Distribución relativa de la población según grandes grupos de edad. Se expresa en cantidades. Por sexo y grandes grupos de edad. Tomando en cuenta la población estudiantil de la EODP y la EORM por edades se puede establecer que hay un total de niños inscritos y asistentes al centro educativo, el cual se demuestra en la tabla anterior, se toma en cuenta el nivel primario porque la escuela es Anexa.

- Índice del de desarrollo humano del departamento y municipios (índice que mide una definición más amplia, el bienestar y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas del desarrollo humano, salud, educación e ingresos) El Índice de Desarrollo Humano (IDH) es un indicador sintético que expresa tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación y nivel de vida. El valor del índice del desarrollo humano puede ser entre 0 y 1, donde 0 indica el más bajo nivel de desarrollo humano, y 1 indica un desarrollo humano alto. En la gráfica 3 se muestra el valor del IDH, de 1994 a 2006 de los 22 departamentos. Se resalta el promedio nacional y el departamental.

Índice de desarrollo humano por municipio según componente

Tabla 2 Índice de desarrollo humano

Municipio	IDH	Salud	Educación	Ingresos
1 Chiquimula	0.622	0.628	0.619	0.620
2 San José La Arada	0.581	0.590	0.572	0.582
3 San Juan Ermita	0.554	0.673	0.431	0.559
4 Jocotán	0.400	0.402	0.256	0.543
5 Camotán	0.455	0.463	0.357	0.546
6 Olopa	0.448	0.409	0.383	0.552
7 Esquipulas	0.618	0.644	0.595	0.615
8 Concepción Las Minas	0.664	0.803	0.594	0.596
9 Quezaltepeque	0.637	0.764	0.562	0.585
10 San Jacinto	0.574	0.661	0.497	0.563
11 Ipala	0.643	0.729	0.605	0.594

Fuente: INDH 2005, Guatemala.

B. Indicadores de recursos

Permiten evaluar el grado de consecución y cumplimiento de los objetivos, la eficiencia de un sistema educativo se mide por la capacidad de promover en el plazo definido a la mayor proporción de estudiantes que ingresan a un nivel educativo, siempre manteniendo condiciones de calidad educativa y optimizando la inversión necesaria. Para garantizar una educación de calidad y que los estudiantes mejoren su nivel académico y profesional.

- **Cantidad de alumnos matriculados**

60 alumnos matriculados para el 2020

- **Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles**

Tabla 3 Distribución por etapa

Grado	Hombres	Mujeres	Total
Etapa 4	8	9	17
Etapa 5	10	9	19
Etapa 6	14	10	24
TOTAL	32	28	60

Fuente: Elaboración Propia

- **Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles**

Tabla 4 Distribución por docente

No.	Nombre del Docente	Grados que atiende
1	Marleny Yamileth Sagastume Samayoa	Etapa cuatro
2	Marleny Yamileth Sagastume Samayoa	Etapa cinco
3	Marleny Yamileth Sagastume Samayoa	Etapa seis

Fuente: Elaboración Propia

- **Relación alumno/docente:** Según El Ministerio de Educación el docente multigrado puede atender entre 30 o 40 alumnos. En el centro educativo de la aldea las Palmas, la relación entre cantidad de alumnos y cantidad de maestros no se encuentra dentro del rango que establece el MINEDUC, una sola docente atiende las 3 etapas y la cantidad de alumnos es elevada por tal razón hay demanda educativa, y alumnos para dos docentes del nivel preprimaria. A pesar de que esta el aula sobre cargada de alumnos la docente y los alumnos mantiene muy buenas relaciones y se logra un aprendizaje significativo con ellos implementando nuevas estrategias pedagógicas.

C. Indicadores de Proceso

El concepto de calidad educativa es muy amplio y complejo, sin embargo, al abordarlo desde su arista más simplificada decimos que un sistema educativo es de calidad si logra sus metas y objetivos previstos. Es decir, se logra la calidad educativa si el estudiante aprende adecuadamente con el objetivo que se tenía, o se tiene previsto de las diferentes clases a impartir tomando en cuenta que debemos de utilizar varios métodos ya que no todos aprenden de la misma forma.

- **Asistencia de los alumnos:** los alumnos asisten constantemente es raro la vez que falten más que todas las inasistencias se da en las etapas de 4 años por el motivo que los niños se duermen y no despiertan a la hora, un número significativo de alumnos en un día. Se puede observar que la asistencia abarca un 95% diariamente.

- **Porcentaje de cumplimiento de días de clase**

96% aproximadamente en cumplimiento de días efectivos en lo que va del año.

El 4% equivale a reuniones de docentes convocadas por supervisión Educativa y de otra índole. Y días festivos

- **Disponibilidad de textos y materiales**

Se cuenta con algunos libros de texto que manda el ministerio de Educación, aunque en su mayoría no alcanza un libro para cada estudiante por la cantidad que manda, aulas letradas por parte de maestra del centro educativo y materiales en cada rincón de aprendizaje para lograr una mejor enseñanza aprendizaje.

- **Idioma utilizado como medio de enseñanza**

El centro educativo es monolingüe, no hay población bilingüe en la comunidad, por tal razón el idioma que predomina es el castellano o español.

- **Organización de los padres de familia**

Se cuenta con OPF la cual está integrada juntamente con el nivel primario, porque la Escuela Oficial de Párvulos es Anexa a EORM Las Palmas y la apadrina.

Presidente: Anselmo Leonel Ramos

Tesorera: Rosalbina Sagastume

Secretaria urbalía García

Vocal I José Ernesto Pérez

Vocal II Rolando García

No existen más organizaciones de padres de familia dentro del establecimiento educativo.

D. Indicadores de resultados de escolarización deficiencia interna del proceso de los últimos 5 años

- **Escolarización Oportuna.** Proporción de alumnos inscritos en el nivel y ciclo que les corresponde según su edad, por cada 100 personas en la población del mismo rango etario durante los últimos 5 años del 2,015 al 2019.

- **Escolarización por edades simples.** Incorporación a preprimaria en edad esperada.

3 de cada diez alumnos no tienen la edad adecuada, es decir tres años y medio o 4 años cumplidos al llegar al nivel preprimaria. Aun el sistema los rechaza a la hora de querer inscribirlos esto fue en el año 2,016, en el 2,015

hubieron 4 niños fuera del rango ideal (SIRE MINEDUC) ya tenían edad para estar en la primaria, en los otros años 2,017, 2,018, 2,019. No hubo alumnos fuera del rango de edades

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



Ilustración 1 Tasa de promoción anual
Fuente: Ministerio de Educación

- **Fracaso escolar Alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año**

Para los años del 2015 al 2019 del 100% del total de alumnos inscritos no se reportaron no promovidos los de la etapa seis fueron trasladados al grado superior, en algunos años hubieron retirados el cual se demuestra en la siguiente tabla.

Tabla 5 Estadística 2019

Año	Inscritos	No promovidos	Retirados.
2015	32	0	0
2016	36	0	2
2017	41	0	1
2018	56	0	0
2019	66	0	0

Fuente: Elaboración Propia

E. Indicadores De Resultados De Aprendizaje

- **Conservación de la matrícula**

En años anteriores la matrícula estudiantil se ha conservado desde la estadística inicial hasta la final. En este año se conserva a todos los estudiantes en su etapa que le corresponde no hay retirados ni ausentes.

- **Finalización de nivel**

Todos los niños son promovidos al grado inmediato superior, por alcanzar las competencias mínimas establecidas según el CNB

La educación es importante porque genera capacidades, eleva los ingresos de las personas, ayuda a mejorar los indicadores sociales al disminuir las tasas de desnutrición y se relaciona con mejora en indicadores de salud nacional. La educación reduce la pobreza, mejora la inclusión social y contribuye a fortalecer las condiciones para una mejor gobernabilidad y participación democrática.

Las carencias educativas impactan negativamente en el desarrollo humano. Un sistema educativo que no está logrando su función produce la desigualdad social porque condena a la marginación a una buena parte de la población. La falta de oportunidades y desigualdades educativas en acceso, permanencia y calidad reproducen y amplifican la exclusión social y económica. Esto limita el desempeño económico, político, social y humano, y no se logra un buen desarrollo comunitario. Niveles de educación preprimaria, El índice está compuesto por la tasa neta de cobertura de educación preprimaria. En 2015, el departamento de Guatemala fue el que obtuvo el Índice de Avance Educativo más alto a nivel nacional con un 77.6%, seguido de El Progreso,

En los últimos años se ha avanzado en la cobertura de primaria, pero aún hay grandes retos en preprimaria y secundaria. Según datos del Sistema Nacional de Indicadores Educativos del Ministerio de Educación,

Esto nos da a entender que la educación en Guatemala cada día es menos ya que muchos niños apenas terminan la primaria y ya no continúan sus estudios, es muy lamentable ya que por ello no hay buen desarrollo tanto económico como educativo.

1.1.2 Antecedentes

La Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Aldea Las Palmas, se encuentra con un sinnúmero de problemas de aprendizaje, lo cual uno de ellos es la confusión de lateralidad, el niño confunde la izquierda, el derecho, arriba, abajo, conceptos que deben de estar bien fundamentados para su aprendizaje, de allí dependerá su aprendizaje en lectoescritura, Existen distintos tipos de lateralidad: Diestro: donde hay predominio cerebral del hemisferio izquierdo y realizaciones motrices de derecha. Zurdo: cuando el hemisferio cerebral

derecho es quien guía y ejerce la acción motora del lado izquierdo de forma dominante.

La lateralidad es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo. El ejemplo más popular es la preferencia por utilizar la mano derecha o ser diestro. También puede ser aplicado tanto a los animales como a las plantas. El cerebro humano tiene dos hemisferios. El trastorno de lateralidad aparece cuando este proceso no se realiza correctamente y la persona no tiene la dominancia establecida en un mismo hemisferio sino compartida entre ambos.

El Problema de la lateralidad es que el niño o niña no puede señalar conceptos como arriba, abajo, etc. una de las causas que se puede observar es que las mujeres han tenido un mal parto, o bien la desnutrición. Sin embargo, en algunos casos se dan a un trastorno neurobiológico hereditario puesto que la lateralidad no se define bien y la persona utiliza la parte derecha para realizar algunas funciones y la parte izquierda para realizar otras ya que el flujo nervioso no circula bien en todo el cuerpo, esto afecta el lenguaje, la comprensión, la concentración, la percepción, espacio-temporal, todo esto repercute en el rendimiento y en el bienestar emocional. Para poder ayudar a los niños en su proceso de aprendizaje se ha puesto en marcha diferentes actividades para que puedan realizarlos en conjunto con padres de familia.

Los niños a veces se sienten mal porque se notan que no son iguales como los demás, (Rodríguez Boggie, 2010, pág. sp) la lateralidad es el predominio

motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda.

Son la consecuencia de la distribución de funciones que se establece entre los dos hemisferios cerebrales. De dicha distribución depende la utilización preferente de un lado u otro del cuerpo, es decir, del lado derecho e izquierdo, para ejercer determinadas acciones.

1.1.3 Marco Epistemológico

Circunstancia histórica

La Escuela Oficial de Párvulos Anexa a EORM Aldea las Palmas Olopa Chiquimula se encuentra situada a 5 kilómetros del Municipio, esta aldea cuenta con una población muy numerosa, la escuela de párvulos se inició en el año 2009 pasando por allí muchas maestras pero todas por contrato o municipal no había estabilidad para ninguna fue hasta en el 2019 cuando tuve la dicha de poder llegar hacer docente presupuestada, el director de la primaria profesor Luis Fernando Erazo Urrutia me brindo todo su apoyo para él fue un bendición porque luchó mucho para que saliera el código de la escuela, inicio dando clases a 60 niños lo cual me lleno de mucha satisfacción, ellos ya tenían conocimiento de muchas cosas porque dichas maestras impartieron clases con muy buenas enseñanzas, se inició con 27 niños y 33.

No se cuenta con edificio propio, la primaria presta aula; así como también mobiliario para poder impartir clases, la primaria cuenta con aulas muy grandes y un edificio de dos niveles el cual gustosamente el director mi brindo

una aula muy amplia y cómoda, el aula es de block cuenta con muchos ventanales para una mejor visión de los niños, está pintada de azul y es de lámina cuenta con dos puertas para poder entrar y salir un patio muy extenso donde los niños pueden recrearse y disfrutar de los diferentes juegos, asido una experiencia única ya que siempre he dicho que para poder impartir el pan del saber no es necesario tener aulas de lujo para poder hacerlo, siempre se debe luchar para que cada año mejore las vidas de cada niño por eso he hecho varias solicitudes para poder tener una aula propia así como también mobiliario adecuado a los niños de párvulos esperando en dios algún día tener respuestas a dichas solicitudes.

Circunstancia Psicológica

En el establecimiento me encontré con niños malcriados, que se pasaban peleando entre ellos diciéndose groserías, cosas que ellos no sabían que eso se llama bullying, pero esto se debía a que muchos de ellos así eran tratados en sus casas se fue investigando y se llegó a la conclusión de que muchos de ellos sufrían de maltrato infantil por sus propios padres y muchos casos por sus padrastros, gracias a la confianza de niños y niñas se pudo ayudar y se logró un alumnado con más respeto hacia ellos y a los demás de igual forma un acercamiento con padres de familia, para tratar dichos temas que estaban afectando la educación, y en caso peor la propia vida de estos pequeños que en la juventud le haría mucho daño, se va creciendo con esas malas intenciones hasta llegar a grado de que siendo unos jóvenes lleguen a la muerte de otros.

Circunstancia Sociológica

En dicha aldea, seda mucho la violencia familiar, porque los padres creen que los hijos se corrigen a golpes, si el niño no llega a la hora con la leña antes de irse a la escuela o con el agua los padres los golpean y los van a

dejar a la escuela con leño en mano parte de la violencia que se da, se mira que se está dando mucho el trabajo infantil, en varias ocasiones prefieren mandarlos a trabajar que a la escuela, y muchos de los padres familia no les gusta ni asistir a las reuniones por que según ellos solo se citan para regaños, pero conforme el tiempo se les fue tratando a ellos y explicándoles la importancia de la comunicación entre docentes y padres de familia, hoy en día se está logrado un cambio total tanto en padres como en alumnos de dicha escuela.

Circunstancia Culturales

Este fue uno de los temas que se sufre mucho en las escuelas, cuando se inició fue un total caos debido que los niños no querían sentarse a la par de las niñas, o por que los padres eran enemigos ellos no se sentaban a la par fue un tema que costó bastante tratarlo, en la hora de los juegos se presentaba que las niñas no se querían agarrar la mano con los niños, eran muchos temas fueron los que costó tratar aquí, también a la hora de la limpieza los varones no barren porque se vuelven mujer, son tantas culturas que ellos traen desde su casa que a pesar que son pequeños y que uno puede moldearlos muchas veces se nos hace difíciles, en varias ocasiones los padres de estos niños son muy machistas y de igual forma le enseñan a sus hijos pero es una tarea de nosotros como docentes inculcar en estos niños los valores que hoy en día se han ido perdiendo y cada día es más trabajo grande el cual debemos de realizar para lograr una educación con calidad.

1.1.4 Marco del Contexto Educativo

Contexto social en el que viven:

En la Aldea las Palmas del municipio de Olopa, Chiquimula lugar situado a muy corta distancia del pueblo, hay muchas personas que viven en extrema

pobreza se puede observar, que hay casa aun de pajas y rodeadas de nilón y en otras ocasiones echas de zacate, el cual lo rodean con palmas alrededor son casitas muy humildes que en ocasiones cuando las lluvias son grandes se filtra el agua por todas partes. Por tal razón hay muchos padres de familia que viajan a otros lugares a trabajar debido a que en la comunidad no hay trabajo y en ocasiones se llevan a los niños para que también vayan a ganar dinero para así sobrevivir unos meses con la familia, ya q son a veces numerosas dese 5 a 10 en la casa, se puede observar en la extrema pobreza que estas familias viven pues a pesar que está cerca del pueblo y en muchas ocasiones no llegan ni ayudas ni proyectos a la comunidad es por ello que los niños muchas veces tienen retrasó en su aprendizaje.

En las familias de la comunidad hay problemas de alcoholismo, pero en los padres de familia, quienes son los responsables de brindar protección a sus hijos, se gastan el poco recurso económico que tienen en bebidas alcohólicas que solo perjudican la armonía en el hogar.

Además de eso les dan mal ejemplo a los niños, quienes en el camino van perdiendo los valores que les fueron enseñados en la infancia. Este problema desencadena otros, pues se pierde la estabilidad en el hogar, trayendo como consecuencia la desintegración familiar, muchas veces se da a q lo poco que ellos ganan lo gastan en cosas que a veces no les benefician si no al contrario les perjudican.

Contexto social en el que aprenden:

Muchos de los niños en esta escuela aprenden por la repetición y visual ya que hay que explicarle muchas veces para que el niño logre captar lo que se

le quiere enseñar así como también por medio de lo visual hay que enseñarle imágenes para que capten lo que se les quiere enseñar, es importante reconocer que muchos niños son sobre salientes y ponen de su parte para poder tener una mejor enseñanza, es aquí donde entramos nosotros como educadores para hacer que el niño sea un creador de su propia inspiración y que el aprenda también dado sus propias opiniones y dejándolo explorar sus conocimientos.

Contexto social en el que se desarrolla vitalmente las personas:

En esta aldea no se da mucha la delincuencia, pues en ocasiones si entre vecinos se roban algunas pertenencias pero no se da a menú, y como ya lo mencionaba el nivel económico de cada uno de ellos si es muy escaso pues hay muchas familias que viven en extrema pobreza, y pues emigran a trabajar a otros países como Honduras y el Salvador o a Esquipulas de igual forma hay casos que el cual migraron a Estados Unidos llevándose niños asistentes de la escuela, porque viven en pobreza extrema la mayoría de las familias. No se tiene un estatuó económico estable en esta aldea ya que no se cuenta con ayudas de instituciones por ser una Aldea peligrosa según las personas, no se toma en cuenta para nada dejando a las personas en el olvido de las ayudas.

Es por ello que se da en ocasiones mucho el trabajo infantil ya que hay niños que tienen que trabajar para poder ayudar a sus padres en la alimentación del hogar dejando así de asistir a la escuela pues la cual afecta el aprendizaje de ellos.

Entorno de la Escuela

Contexto escolar

En la aldea Las Palmas, no cuenta con aula propia de párvulos, el aula en la cual imparto clases me la presta la primaria esta cuenta con ventanales de vidrio, dos puertas la cual está al frente en la entrada y cuatro paredes, de block, está pintada de azul y celeste, piso de grano es una aula muy grande y cómoda para impartir clases, gracias a los compañeros de la primaria. Los escritorios a utilizar son mesas y sillas también me la presta la primaria, las cuales no son aptas para los alumnos de párvulos porque son grandes, pero como no cuento con escritorios me toca usar esos, ya se han hecho varias solicitudes tanto para aula como para escritorios, pero aún no se ha tenido una respuesta positiva.

Clases sociales

Esta aldea donde me desempeño como docente, como lo mencionaba anteriormente son familias de escasos recursos no tiene una economía familiar grande muchas veces ganan para pasar el día y en muchas ocasiones emigran para otras partes para poder ganar el sustento para sobrevivir y mantener a sus hijos y esposa, en la comunidad no hay mucho trabajo es por ello que mejor viajan a otros lados para poder ganar en ocasiones siembran frijol y maíz pero solo es para el gasto ya que la producción es muy poca.

Marginación

Rechazo a la marginación

En la escuela

En el centro educativo no se da la marginación ya que todos los niños son tratados por igual y se les da los mismos derechos y obligaciones y de igual se les brinda la misma educación a todos.

La comunidad

Las personas que habitan esta aldea son personas humildes y no hay marginación entre ellos porque no hay personas que se crean más que otras.

Inmigración

La inmigración es uno de los factores que afecta mucho con la educación de los niños ya que los padres emigran Asia otros países por la falta de recursos económicos con la que se cuentan hoy en día en nuestro país llevándose consigo a un hijo menor de edad, el cual usan como pasaporte directo para quedarse en aquel país que promete mejores oportunidades de vida.

Contraste

Para profundizar una mejor información daremos a conocer los contrastes que afectan la educación en nuestra aldea y afectan la educación de los niños y las niñas en el proceso educativo de igual forma afectan a los docentes como también a padres de familia ya que muchas veces les toca abandonar sus hogares y les toca abandonar su familia en busca de un mejor estilo de vida.

Pobreza

Este es uno de los mayores factores de los que más afecta a la comunidad debido a la falta de empleos y un trabajo en la cual se ejerce para llevar el sustento diario así sus hogares.

Desnutrición

La desnutrición se da debido a la extrema pobreza en la cual no hay dinero para comprar los alimentos necesarios para una dieta balanceada.

Factores Culturales y lingüísticos

Como es la cultura de la comunidad

Pues cada comunidad tiene sus propias creencias y tradiciones en esta comunidad de igual que otra tiene muy bien estructuradas sus culturas, celebran sus fiestas patronales el 10 de agosto a San Lorenzo Mártir, también celebran los ciquines de igual forma reciben los santos en sus casas, patrón Santiago, san Antonio, etc. También dicen ellos que cuando esta tierna la luna no se pueden bañar porque canean luego, o cuando es semana santa no se hace oficio como tortear o hacer comida 3 días hacen los ticucos para que en esos días no se cocina, celebran también el nacimiento del hijo de dios, velan a los difuntos en petates es así como la comunidad de las palmas tiene plasmadas sus culturas.

Lingüística

Los niños hablan en diminutivos por el error de uno como docentes porque muchas veces se les habla así, en otros casos los niños ya traen esos hábitos desde el hogar.

Cultura

Entre sus principales tradiciones se encuentran las procesiones para Semana Santa, las cuales se organizan en la misma comunidad, también celebran la navidad con posadas, representativas de la época del nacimiento de Jesús. Otras tradiciones bien enraizadas son las visitas de cofradías en sus hogares en ciertas épocas del año, reciben la cofradía del Niñito Salfate, del patrón Santiago de Jocotán y de Esquipulas y la de San Antonio en diferentes hogares de la comunidad, donde hacen rezos y llegan las personas de otros hogares, las familias hacen tamales en grandes cantidades para darle de comer a todos los visitantes y sirven la bebida de atol agrío.

Todas las personas practican una religión, sea católica o evangélica, manifiestan que lo importante es inculcar a los niños el amor, el respeto y el temor de Dios, a la vez que van criando a sus hijos por el camino del bien.

En su vestimenta es normal usan trajes que ellos mismo confeccionan blusa y falda y en otras ocasiones compran sus trajes en el pueblo, los hombres usan camisa y pantalón de tela normal. No tienen trajes específicos de igual forma los niños y las niñas usan sus trajes normales que sus papas les compran.

En las comidas no tienen específicamente una comida tradicional ya que ellos comen lo que la naturaleza nos regala y en ocasiones compran pollo, pero más que todo lo que nunca falta en sus mesas son los frijoles y tortillas así como los quiletes que se encuentran en la comunidad.

Entre sus creencias se cabe mencionar que hay muchas ya que nuestros antepasados nos han dejado muchas creencias y tradiciones y que hasta la fecha se ponen en práctica, comenzando con las ferias patronales en el cual se ponen de manifiesto con mucho respeto, también lo de la santa cruz que se celebra el 3 de mayo donde ellos hacen tamales chilate con pan, también la celebración de los cumpleaños, el día de los santos y el nacimiento del hijo de Dios, así como las procesiones, hay muchas cosas en las cuales ellos se toma su tiempo para poder practicarlas para que no se pierdan nuestras creencias y tradiciones. Escuela Oficial De Párvulos, Aldea Las Palmas Olopa Chiquimula.

Etapas

Cuatro, cinco y seis se aplicará en todas las etapas el PEM.

Programa Educativo Educación en Valores

En el área de aprendizaje que enfocare mi proyecto educativo institucional es en Destrezas de Aprendizaje.

Los aspectos que más se reflejan en la escuela de las Palmas es que los niños aprenden explorando sus propios conocimientos enfocados en una educación basada en principios y valores teniendo instrumentos para evaluar a los niños, es necesario inculcar a los padre de familia en el proceso de enseñanza.

Hacia los hijos tomando en cuenta las necesidades con la cual tienen los niños del nivel parvulario, avanza en la tecnología dándole a conocer como

está avanzada hoy la educación y todo lo que les rodea, ejecuta proyectos de integración a todos para despertar sus habilidades, prepara a la niñez para una sociedad digna para todos y que cada alumno y alumna sea emprendedor tomando en cuenta los valores ya que es un eje principal en la educación y así poder salir adelante por sus propios medios, en todo momento fortalece la calidad educativa, junto con padres de familia fortalece el modelo de gestión Para la escuela y si es posible toda la comunidad, solicita a instituciones ayuda para fortalecer la educación.

Cobertura

Garantizar el acceso, permanencia y egreso afectivo de la niñez y la juventud sin discriminación a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar.

Esta política nos ayuda a elevar la calidad educativa tratando a todas las personas por igual brindando oportunidades a toda la niñez, muestra su eficacia para incorporar o atender a la población, aplicándose por el nivel preescolar.

Calidad

Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante.

Esta política orienta a los niños a mejorar la calidad educativa controlando resultados de los procesos a través de una adecuada caracterización de programas de producción capacitando y aumentando la satisfacción de cada educando.

Recurso Humano

Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional.

Cumple funciones importantes como comunicar valores y expectativas como se realizan las cosas en el centro educativo, ayuda a tomar decisiones para una mejor enseñanza para cada uno de los estudiantes

1.1.5 Marco de Políticas

Reflexión

Las políticas educativas nos ayudan a plantear un aprendizaje de calidad donde el alumno es el centro de su propio aprendizaje, en la cual no se debe salir del eje de su educación teniendo en cuenta en donde se enfoca, en la equidad, el valor y el respeto de cada alumno, así como su cultura, su idioma, hacer alumnos responsables de sus actos, enfocar e inculcar la participación de cada uno enfocando en ser alumnos de visiones y de metas.

Las políticas es el resultado de un trabajo conjunto representado por cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el congreso nacional de la educación tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras para la consecución de objetivos que puedan

tender al desarrollo integral de la persona a través de un sistema nacional de educación de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que ayude al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía guatemalteca.

Macro

Hablando de la política de calidad le falta mucho a todas las escuelas el Ministerio de Educación no cuenta con un presupuesto para capacitar a los docentes menos para darles una beca de estudios a los niños, son muy pocos los que tienen esa dicha de contar con una, no le permiten al docente ni al alumno adquirir nuevos conocimientos y así alcanzar una vida social plena y como todos los países invierten en la educación le apuntan a ello porque saben que es el desarrollo vital, económico, social y cultural de todas las sociedades, el artículo 67 consagra el derecho a la educación.

Las políticas educativas son todas aquellas leyes impuestas por el estado para las comunidades porque estos las hacen o elaboran personas que no han laborado como docentes solo están en la ciudad atrás de un escritorio porque ellos no han vivido la realidad de un docente para garantizar que la educación se aplique de manera óptima en la sociedad, según estas leyes se hacen de acuerdo a las necesidades del país pero en sí no ven las necesidades que realmente tiene, o lo que es peor no tiene conocimiento de que necesidades se tienen en la comunidad educativa.

En Guatemala en la política de cobertura, como bien lo dice la constitución en el artículo 71 derecho a la educación, el cual indica que se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente, es obligación del estado proporcionar y

facilitar a todos los habitantes sin discriminación alguna todos tenemos ese derecho nadie puede ser excluido de eso, porque la educación tiene que ser laica gratuita y obligatoria, pero sin embargo eso no se da porque aun la cartera de educación le falta por cubrir mucho, falta cobertura, no hay mucho dinero para contratar más docente mucho menos para construir escuelas, así mismo falta mucho, dan los programas si pero vienen muy tarde cuando el docente con junto con el padre de familia ya gastaron lo poco que se tiene para sobre vivir ya que las comunidades más lejanas se vive en extrema pobreza.

Con ello las políticas de recursos humanos son violadas porque si no se garantiza una educación de calidad, menos se da la educación bilingüe cultural e intercultural, no se cuenta con programas bilingües que el ministerio de educación nos dé a los docentes menos no capacitan en ese tema, están tan mal ubicados los puestos docentes porque donde realmente se habla otro idioma no mandan docentes que hablen el mismo idioma que el alumno.

El maestro tiene ver cómo le hace o el alumno tiene a adaptarse al docente, es que en realidad los quien rigen esas plazas no conocen la comunidad, no se implementan diseños curriculares para los docentes, tampoco establece un sistema de acompañamiento técnico en el aula para conocer la realidad del alumno. Según el ministerio de educación está invirtiendo en la educación, pero la realidad que falta demasiado porque cada día la población crece más y cada día exige una formación diferente en el mundo actual en el que vivimos.

El presupuesto que le asigna a cada establecimiento no es suficiente ya que hay mucha carencia en comunidades más lejanas no cuentan con un edificio que se adecuado con condiciones para impartir clases muchas veces no se cuenta ni con

docente que es lo más importante, hay varias comunidades en el abandono. Cuando se habla de política, equidad y no se está cumpliendo a nivel nacional debido que en la educación no se cuenta con esa equidad porque a las mismas escuelas les dan los proyectos, programas escritorios y así muchas cosas y hay unos establecimientos y departamentos que no los toman en cuenta como otros, por ellos que se da mucho el fracaso escolar, y no solo eso sino que desaniman a la comunidad educativa al ver que no se toma en cuenta en los programas educativos si no que las mismas escuelas de siempre pero no a todas del país menos a los departamentos vulnerables se ve la diferencia que en nuestro país no cuenta con la igualdad ni equidad.

Meso

En el nivel preprimaria de la Aldea Las Palmas , cuenta con cobertura ya que todos los alumnos están escritos en la edad de cuatro, cinco y seis que rige la ley que deben estar en el nivel preprimaria es accesible y factible así como comprende situación donde e el alumno tiene que ausentarse de clases, en calidad no se da porque hay varias decadencia que afectan esa política solo cuenta con un docente y no tiene edificio propio los alumnos reciben clases en una de las aulas del nivel, de la primaria, no es tomada en cuenta en muchos proyectos que dan por partes de instituciones por ser una comunidad humilde.

En modelo de gestión aún falta mucho debido que no cuento con edificio propio a pesar que el terreno es propio de la escuela y si hay donde construir pero se han hecho las gestiones, hasta la fecha no se ha tenido respuestas positivas, no le dan importancia aunque se han hecho las solicitudes correspondientes, pero en educación el modelo que se está utilizando es viable y factible porque ha dado resultados con el método silábico donde el alumno lee a través de imágenes y memoriza la enseñanza se establece en criterio de calidad cuando se hacen las

minis olimpiadas escolares, se nota en las competencia ya ganan muchos lugares a pesar de ser una escuela muy desamparadas por las autoridades educativas. Pero se tiene una educación muy buena y se aplica los nuevos conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera que hemos estudiado en el PADEP/D.

En la política de educación bilingüe e intercultural la escuela no tiene ningún problema porque no se habla otro idioma todos los niños son de la misma cultura, todos practican la misma religión católica, en la política de incremento de la inversión educativa si se promueven los criterios de equidad porque a todos se les da por igual y si no alcanza se divide porque a nadie se le da más ni menos la escuela en ese sentido si es justa no tiene preferencia alguna, asigna de manera correcta la dotación de materiales.

La educación es uno de los factores más influyentes en el avance y progreso de personas así como de toda la sociedad, en la política de equidad la escuela si garantiza una educación de calidad que demanda a los padres de familia conforme a todas las limitaciones que se cuenta reconociendo el contexto y el mundo actual garantizando la misma oportunidad a los alumnos con ello reduciendo el fracaso escolar más a los niños más vulnerables o que estén es riesgo de abandonar la escuela, se está tratando de incrementar métodos de enseñanza aprendidos y técnicas que favorezcan a la niñez del caserío, tomándolos en cuenta y no dejando que ellos abandonen el proceso educativo, en dado caso lo fuera se practican las vistas domiciliarias para ver qué pasa o hablar directamente con el niño en que problema esta y porque el abandono la escuela.

Micro

Los alumnos cuentan con cobertura porque no se les niega el derecho de la educación en el aula así como también se les brinda los mismos derechos no importando en género, si hay niños de tres años que quieran asistir no hay problema alguno son bien recibidos y atendidos con la misma paciencia y amor, en la política de calidad se mejora el proceso de enseñanza con diseños e instrumentos curriculares, que responde a las características y necesidades de los alumnos, debido a que ellos aprenden de diferente forma por su nivel, la pobreza familiar es uno de los problemas más grandes que afectan.

Buscar una serie de herramientas y estrategias, fortaleciendo la evaluación de los niños de diferentes formas conservativa, y participativa, así también con hojas de trabajo, para medir que tanto ha alcanzado comprender la competencia el estudiante dado en clase, en el modelo de gestión en el aula se usan los mecanismos dados del sistema educativo adaptándolos al contexto de los niños y de la comunidad en general, ya que con ello se garantiza la transparencia del proceso de enseñanza de la escuela del nivel preprimaria.

Se fortalece con los modelos de gestión por el MINEDUC para fortalecer los criterios de calidad en el aula, con el mantenimiento de las necesidades, como calidad en los materiales para cada necesidad del alumno así mismo la construcción de nuevos métodos, con programas del ministerio de educación con el fondo de gratuidad para tener un aula limpia, ordenada y que garantice la estabilidad de los niños, realizando material didáctico para que los niños tengan una mejor enseñanza aprendizaje. En la política de recursos humanos, en el aula se respeta la dignidad de cada niño se acepta tal como es con sus defectos cualidades y virtudes ya que cada niño tiene sus capacidades, es único, máximo en esa edad son cariñosos atrevidos,

divertidos se garantiza la formación y actualización de cada uno, cuenta con un estatus económico muy bajo por diferentes razones y circunstancias de la vida.

La política de educación bilingüe intercultural se fortalece muy bien el aula porque todos se tratan por igual tanto por parte del docente como por parte de cada niño no se ve la preferencia de ambas partes, todos juegan, se prestan sus útiles, y se vive en armonía tanto dentro como fuera del aula, se reconoce el fortalecimiento que le han dado sus padres que todos son iguales se ve que los han educado con valores, se nota la convivencia armónica entre las culturas que practica cada familias, y en las tres etapas del nivel preprimaria se implementa el diseño curricular conforme a las cuatro culturas, las debemos respetar, se les da a conocer todo lo relacionado a ellas, se celebran actos en fechas importantes de los pueblos se hacen las comidas típicas sus vestimentas y costumbres para que ellos tengan conocimientos de cómo se manifiestan estas culturas en otros países para que no se avergüencen de sus raíces.

El ministerio de educación nos rige celebrar fechas conmemorativas a los pueblos mayas se hace un informe para darle mayor realce y tener evidencia de ello. En el aumento de la inversión educativa se hace conforme viene por alumno asignado, por ejemplo en la alimentación cuatro quetzales por alumno y en útiles escolares 55 por niño y en lo de gratuidad 40 quetzales por niño, se distribuye por igual a todos siempre buscando la equidad y la mejora educativa, se garantiza con ello el crecimiento del rendimiento sosteniendo el presupuesto de educación, con ello se aumenta la población escolar con ello se promueve el criterio de igualdad en los alumnos y así mismo enseñarles a ser justos y reducir las brechas entre que existen en la dotación de material y recurso.

En la política de equidad, en el aula se garantiza la educación de calidad que todo niño debe tener en su salón de clase, que demanda a nivel nacional, ya que el sistema nacional permite la equidad en todos los pueblos así como al acceso de igualdad de oportunidades dentro de los temas dados en la enseñanza, se asegura las condiciones de diferencia entre cada uno gozando de la estabilidad de oportunidades, para fomentarlas se implementan programas educativos que favorezcan la calidad educativa dentro del clima de clase para cada alumno vulnerable que está en riesgo de abandonar la escuela o esté en riesgo escolar.

Así mismo se cuenta con la política de fortalecimiento institucional y la descentralización en el aula se fortalece con la participación de cada niño escuchando la opinión de cada uno y respetándola así dejar que el niño tenga su propia expresión, se les garantiza la calidad de cobertura y pertinencia dentro del tema dado y analizado, respetando lo social cultural así como lo lingüístico de cada participante en todos sus niveles de comprensión con equidad y transparencia a largo, mediano y corto plazo de conocimientos adquiridos, con ello se promueve el fortalecimiento de la participación en los diferentes sectores sociales a nivel común.

1.2 Análisis situacional

1.2.1 Identificación de problemas

Uno de tantos instrumentos para determinar prioridades es el método de Hanlon el cual en la práctica ha sido ampliamente aceptado por su fácil aplicación y comprensión por la población.

A. Priorización de problemas (Matriz de priorización)

Tabla 6 Priorización de problemas

PROBLEMAS	Criterios					Subtotal 1 (A E)	Criterios		Sub total 2 (F G)	Subtotal 1 X Subtotal 2) TOTAL
	A Magnitud y gravedad	B- Tendencias	C Modificable	D Tiempo	C Registro		F Interés	G Competencia		
	Ausentismo	1	2	1	0		2	6		
Confusión de lateralidad	2	2	2	1	2	9	2	2	4	13
Trastornos de conducta	1	1	1	2	1	6	1	0	1	7
Dislexia	2	1	1	0	1	5	1	0	1	6
Deficiencia motriz	2	1	2	0	2	7	2	1	3	10

Fuente: Elaboración Propia

CRITERIO	ESCALA DE Puntuación		
	2 Puntos	1 Punto	0 puntos
A. Frecuencia y/o gravedad del problema	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso
C. Posibilidad de modificar la situación	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la solución	Corto plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidades de registro	Fácil registro	Difícil registro	Muy difícil registro
F. Interés en solucionar el problema	Alto	Poco	No hay interés
G. Accesibilidad o ámbito de competencia	Competencia del estudiante	El estudiante puede intervenir pero no es de su absoluta competencia	No es competencia del estudiante

Ilustración 2 Escala de puntuación

Fuente: Elaboración Propia

B. Selección del problema

Después de desarrollar el proceso de selección del problema utilizando la matriz de Hanlon el problema priorizado resulto, es la confusión de la lateralidad

C. Análisis del problema prioritario (Árbol de problemas)

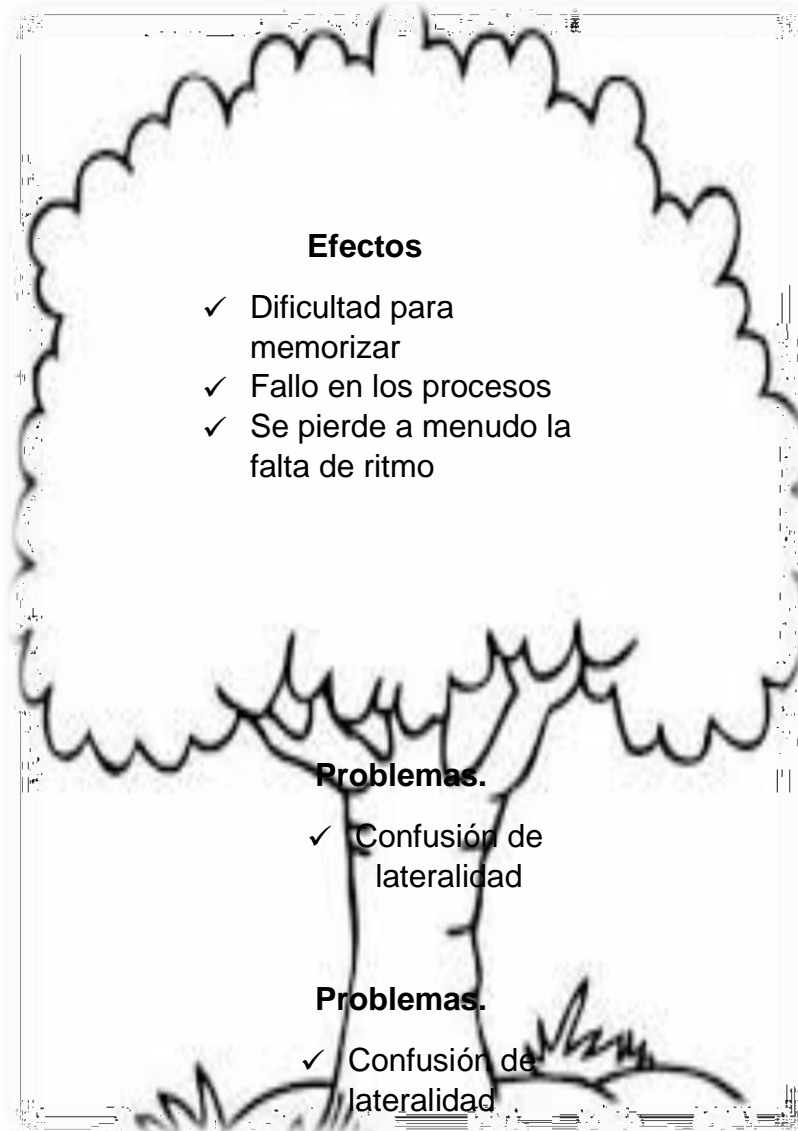


Ilustración 3 Árbol de Problemas

Fuente: Elaboración propia

1.2.2 Identificación de demandas

Marco de demandas

Son un proceso de integración, modernización, competitividad y flexibilización que nos permite investigar la calidad de vida de las personas.

La demanda, es una petición o una solicitud de algo, especialmente si consiste en una exigencia que es el conjunto de aspiraciones, deseos y necesidades de los ciudadanos en educación. La demanda a niveles está fundamentada en la idea que la educación es un bien para la sociedad, se dividen en tres niveles que son sociales, institucionales y poblacionales, y son considerados tanto un bien de inversión como de consumo, así como el medio de entregar un trabajo cuantificado a un desarrollo en crecimiento

A. Sociales

En la aldea Las Palmas, uno de los problemas que más afecta la aldea es el maltrato infantil, porque existen padres que creen que a golpes se resuelven las cosas e incluso para enviarlos a la escuela o llegan a dejarlos y si en niño no se quiere quedar le pegan, esto afecta mucho a los niños porque ellos van creciendo siendo maltratos y cuando sean jóvenes actúan de la misma forma con sus esposas y con sus hijos y es aquí donde se da la desintegración familiar las esposas deciden e irse con sus familiares en la mayoría de caso vuelven con sus padres y se llevan sus hijos con ellas y pues esto afecta la educación de los niños, se trasladan a otras comunidades y pues muchas veces dejan la escuela y ese año lo pierde es muy triste la realidad que enfrentamos en nuestras comunidades educativas.

Pobreza, es uno de los factores más grandes que afecta la comunidad y los padres de familia se van a otros lados a ganar es por ello también que los niños viven en hogares donde a veces se quedan solo con sus abuelas y cuando los padres regresan ellos ya no les hacen caso y eso saca la furia de muchos padres y les pegan, son padres desconsiderados porque solo teniendo hijos pasan cada hogar cuenta con cinco hijos en adelante hasta un máximo de trece hijos, sin techo a veces viviendo en casas prestadas o en casa en mal estado con nailon o zacate pues ellos solo Dios puede ayudarlos porque la vida hoy en día está muy dura, y son los niños los que más sufren las consecuencias de tanta pobreza a raíz de madres y padres que no saben tomar conciencia de sus actos

En la mayoría de niños de la escuela están mal alimentados, delgados y su color de piel pálido sin embargo el padre le da lo mismo; porque ellos los mandan a la escuela sin comer nada con la esperanza de la refacción que se da en el centro educativo, la pobreza afecta no solo a los padres de familia si no que en su mayoría a los niños más a los que aún está en brazos de la madre ya que ella no se alimenta bien y caen en desnutrición y esto afecta a niños a la hora de ingresar a la escuela porque su mente no va bien preparada porque no tuvo la alimentación adecuada durante su infancia.

Charlas motivacionales, se implementarán para ayudar a que las familias vivan más felices y poder dejar a un lado eso que tanto afecta psicológicamente a los niños ya que ellos no tienen culpa alguna de nacer en un hogar donde hay pobreza y que eso afecte tanto a los hogares, se buscare ayuda, con personas bien capacitadas, se darán charlas motivacionales, y ver cómo se puede ayudar para que la comunidad ya no sufra con todo estos

problemas que vienen desde largos tiempos afectan a los niños, jóvenes y adolescentes.

B. Institucionales

Pedagógicas

En la Aldea las Palmas la necesidad más grande son libros de trabajo, de texto para los niños, y materiales educativos, como pancartas, laminas, juegos didácticos entre otros materiales que ayuden a brindar una mejor educación ya que la escuela por razones que se desconocen, no es tomada en cuenta por autoridades educativa, tal vez la razón sea porque es una escuela muy lejana al municipio si sobran a veces nos dan unos libros para poder impartir clases a los niños pero siempre benefician a las más cercanas al municipio. Los libros de texto son muy importantes en ocasiones traen todo como realizar las actividades las cuales facilitan el trabajo al docente y ayudan a q los niños aprendan de una mejor manera, los materiales educativos ayudan a que los educandos tengan mejores conocimientos se desempeñen de una mejor manera y aprendan bien los contenidos, así como metas y objetivos que se quieren lograr.

El docente que no le viene esa ayuda de los libros y materiales educativos tiene que ver como imparte los temas a los niños con diferentes formas y técnicas porque el docente tiene que sacar de su dinero para para materiales y tener información acerca de los temas que se van a impartir en clase, dan un poquito por niño del programa de gratuidad y de valija del docente, pero como se sabe que el nivel preprimaria se tiene que utilizar mucho material didáctico para que el alumno logre entender porque se les enseña de diferentes formas para que les quede claro el contenido y seguir con otro. Seria excelente idea que el gobierno mandara material aparte por cada alumno adecuado para impartir todos los

contenidos de diferentes estrategias o por lo menos materiales de diferente calidad como bien se sabe que en las comunidades rurales son de extrema pobreza no ayudan los padres de familia y da pena pedirles sabiendo su situación actual.

Estrategias y técnicas, como docentes debemos tenerlas, para ayudar a combatir este problemas para que no afecte la educación en nuestras aulas, como docentes tenemos el deber de hacer entran en razón a los padres de familia, hablar con ellos y ver qué es lo que los está llevando a esto, como podemos involucrarnos para ayudarlos, nosotros jugamos un papel importante en la comunidad y en cada uno de los niños. Se están buscando soluciones para las personas dejen de tratar mal a sus hijos principalmente se debe habla con los jóvenes para que ellos cambien esa mentalidad darle charlas motivacionales para levantar el autoestima llevar personas de consejería para que los jóvenes cambien su vida y vivan felices sin tan violencia y maltrato así sus hijos y sus esposas.

Las comunidades más vulnerables, a que no les viene nada ni proyectos ni nada otras escuelas son beneficiadas con muchos proyectos educativos y otras escuelas están abandonadas, ni mobiliario tiene menos un edificio propio que es lo indispensable para dar clases tenemos que andar prestando un aula o un rincón de la primaria para impartir clases. La solución que le encontramos a esta necesidad o petición, es mandar solicitudes con firmas de padres de familia y líderes a varias instituciones que apoyan a la educación para que nos donen algún tipo de material educativo especialmente libros adecuados al nivel preprimaria, hacer material adecuado a cada tema como por ejemplo hojas de trabajo. Y librerías del municipio para que nos brinden material que este deteriorado, o que nos apoyen con copias de libros de aprestamiento por lo menos con unos para

que trabajen, aunque se por grupos, ya que individual sería demasiado el gasto, pero como buenos docentes que queremos una educación de calidad debemos de ver cómo hacemos para lograr que los niños tengan material educativo para que puedan trabajar y aprender.

Educativas

La necesidades a nivel educativa que se presenta en todo el establecimiento, tanto nivel primario y preprimaria es ausentismo y retraso en el aprendizaje, es uno de los mayores desafíos que cuenta la escuela del caserío los Pinos, es raro el niño que llega toda la semana a clase por lo regular, solo llegan do tres días por semana, si se encuentra los padres de familia y alumnos por el camino cuando se viene de laborar y se le pregunta porque no llegaron a la escuela, no dan la causa o justificación alguna, ni mandan permiso ni nada se le ha preguntado a otros niños y ellos a veces cuentan los motivos por qué faltó el compañero a la escuela, a los padres les da igual que el niño falta o no.

Cuando salen a otras comunidades o se van para el pueblo se los llevan para que cuiden a sus demás hermanos pequeños de brazo, o muchas veces solo para compañía por más que se les explica que el niño es importante que no falte a la escuela, es por ellos que se da el retraso en el aprendizaje porque lo que se dio en ese día que el niño no asistió él no lo aprendió, el padre de familia no se ve que tenga interés que el niño aprenda, y no se puede decir que solo es en el nivel preprimaria por ser pequeños los niños si no que es lo mismo en el nivel primario se han hecho reuniones para tratar ese tema en específico y lo siguen haciendo, ya se les dio los resultados de los niños que llegan más seguido a clase.

Se les dio a conocer todas las dificultades del niño el atrasados que no asistente constantemente a la escuela, muchos de los padres de familia aun traen la educación de antes que si querían iban los padres no los obligaban a asistir a la escuela es por ello que no les interesa la educación de los hijos por la forma en que ellos fueron educados.

C. Poblacionales

En la Escuela de Las Palmas el problema o necesidad que cuentan los niños es de la lateralidad pero especialmente en lateralidad de veinticinco niños 7 cuentan con esa dificultad, son muchas las causas por ejemplo no se presentan todos los días a la escuela que es la principal causa, por motivos que sus padre los mandan hacer mandados y no se ve que los padres tengan interés en que su hijo aprenda, así como también **Factores neurológicos** Basándose en la existencia de dos hemisferios cerebrales y la predominancia de uno sobre el otro, esto es lo que va a determinar la lateralidad del individuo. Esta dominancia de un hemisferio sobre el otro, se puede deber a una mejor irrigación de sangre con uno u otro hemisferio

Factores genéticos esto se da cuando los padres la transmiten hereditaria del predominio lateral alegando que la lateralidad de los padres debido a su predominancia hemisférica condicionará la de sus hijos. Esto se da también cuando en la familia o uno de sus padres son zurdos ya que esto queda determinado al nacer no es cuestión de educación o que el maestro lo guie así esto ya lo traen desde su nacimiento, es decir, que una gran mayoría, a pesar de tener claramente determinada la dominancia lateral, realizan acciones con la mano dominante.

Factores sociales Numerosos son los factores sociales que pueden condicionar la lateralidad del niño, entre los más destacables son

- **Significación religiosa.**

Hasta hace muy poco el simbolismo religioso ha influido enormemente en la lateralidad del individuo, tanto es así, que se ha pretendido reeducar al niño zurdo hacia la utilización de la derecha por las connotaciones que el ser zurdo, tenía para la iglesia.

- **El lenguaje.**

Éste, también ha podido influir en la lateralidad del individuo, en cuanto al lenguaje hablado, el término diestro siempre se ha relacionado con algo bueno. Lo opuesto al término diestro es siniestro, calificativo con lo que la izquierda se ha venido a relacionar. En cuanto al lenguaje escrito, en nuestra altura, la escritura se realiza de la izquierda a la derecha, por lo que el zurdo tapará lo que va escribiendo, mientras que el diestro no lo hará.

Causas ambientales

- **Del ámbito familiar.**

Desde la posición de reposo de la madre embarazada hasta la manera de coger al bebe para amamantarlo, mecerlo, transportarlo, la forma de situarlo o de darle objetos..., etc. puede condicionar la futura lateralidad del niño. Del mismo modo las conductas modelo que los bebes imitan de sus padres también pueden influir en la lateralidad posterior.

- **Acerca del mobiliario y utensilios.**

Todos somos conscientes de que el mundo este hecho para el diestro. Los zurdos o el mal lateralizados tropiezan con especiales dificultades de adaptación, esto se debe a que la mayor parte del instrumental, se ha fabricado sin tener en cuenta los zurdos. Para concluir este punto, podemos decir que el medio social actúa sobre la manualidad reforzando la utilización de una mano en casi todos los aprendizajes.

En este sentido y centrando la dominancia lateral a manos, ojos, pies y oídos, principalmente a los dos primeros, podemos distinguir los siguientes La lateralidad es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo. Uno de los ejemplo más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así encontramos personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras. La lateralidad no se limita solo al uso de las manos y extremidades, también ocurre lo mismo con el oído y el ojo.

En la gran mayoría de personas el hemisferio cerebral izquierdo rige la mitad corporal derecha mientras que el hemisferio derecho es el que guía la mitad izquierda. Aún se desconocen los motivos de esta especialización cerebral.

Cómo evoluciona la lateralidad en los niños

La lateralidad es un proceso dinámico que pasa por diferentes fases hasta que aproximadamente a los seis o siete años termina por establecerse definitivamente. Es importante que cuando el niño llegue a la edad de escolarización obligatoria seis haya adquirido su lateralización. El adecuado desarrollo de la lateralidad es imprescindible para un correcto aprendizaje de

la lectoescritura, la elaboración de su esquema corporal, la organización de las referencias espaciales derecha-izquierda, a partir de los 4 años, veremos cómo poco a poco el niño va automatizando sus gestos.

Tipos de lateralidad que se encontraron en el aula.

Diestro: donde hay predominio cerebral del hemisferio izquierdo y realizaciones motrices de derecha.

Zurdo: cuando el hemisferio cerebral derecho es quien guía y ejerce la acción motora del lado izquierdo de forma dominante.

Diestro falso: son aquellas personas que han sido obligadas a realizar tareas con la derecha cuando se consideraba la zurdera como una enfermedad. Afortunadamente este tipo de creencias ya han desaparecido prácticamente de nuestra sociedad.

Ambidiestro: zurdo para algunas actividades y diestro para otras.

Lateralidad cruzada: mano y el ojo predominante no pertenecen al mismo lado.

La actividad cognitiva, se encuentra diferenciada: el hemisferio menor utilizada procesos estrechamente ligados a la espacialidad y por tanto los primeros aprendizajes deben producirse, forzosamente, a través de la acción.

Los siguientes aprendizajes pasan, sin embargo, a través de la verbalización y por tanto presuponen el uso del hemisferio dominante. Es lo que ocurre en la escuela donde los contenidos se transmiten mediante la verbalización y por tanto a través del hemisferio dominante, sin que haya habido posibilidad de provocar la integración a nivel subcortical.

Si se piensa en los niños de Educación Infantil, inmediatamente cuenta de que algunos están habituados a utilizar el lenguaje verbal y consiguientemente el hemisferio dominante en el aprendizaje como estructura mental, aspecto éste derivado de la educación familiar; otros niños, sin embargo, utilizan un proceso de aprendizaje en términos de espacialidad utilizando el hemisferio menor. La lógica del hemisferio menor respecto otro es diferente, por lo que decimos que estos niños se caracterizan por una inteligencia práctica y, si en la escuela se parte de un plano verbal, corren el riesgo de no poder integrarse.

Estimular sobre ambas partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el niño o la niña tenga suficientes datos para elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente, pero se nota que no ha sido suficiente es por ello que se implementan otras actividades para reforzar la lateralidad en su enseñanza aprendizaje y en su futuro no tenga esa complicación en el nivel preprimaria.

Actividades que se ha implementar en el aula y fuera de ella.

1. Conocer y diferenciar aspectos y partes fundamentales de nuestro propio cuerpo.
2. Conocer e identificar las partes simétricas del cuerpo en nuestros compañeros/ as.
3. Conocer el lado derecho y el lado izquierdo.
4. Afianzar progresivamente la propia lateralidad ejercitándola libremente en variadas situaciones.
5. Realizar desplazamientos en distintas posturas utilizando todo el espacio disponible.
6. Utilizar los sentidos para ir de un lado a otro, favoreciendo así la dominancia lateral.
7. Seguir las consignas de los compañeros/as de manera correcta.
8. Establecer normas para que el aprendizaje de los conceptos de lateralidad sea el adecuado.
9. Rodamos y lanzamos una pelota con una mano, con un pie, ...
10. Señalar partes del cuerpo en muñecos, en los compañeros/ as y en nosotros mismos mirándonos en un espejo.
11. Señalar partes simétricas del cuerpo en los compañeros/ as.
12. Por parejas, con los ojos vendados, nombramos las partes del cuerpo de nuestro compañero/a.
13. Realizar juegos de puntería: dianas con pelotas adhesivas para observar la dominancia.
14. Jugar a la pelota, con el pie acordado, según el color de la pelota, etc.
15. Mirar por un telescopio o tubo de cartón (¡Piratas, al ataque!).

Metodología

Instrucción directa. Asignación de tareas. Permitir la participación y fomentar la interacción.

Evaluación

- Observación directa.
- Fichas elaboradas para plasmar los conocimientos adquiridos.
- Actividades finales de evaluación.

Recursos

- Aula -clase; patio.
- Fichas de clase.
- Pelotas, aros, bancos, cuerdas, pañuelos, catalejos, etc.

Buscando reducir la dificultad de lateralidad se implementarán estas actividades en las diferentes clases, para poder ayudar a los alumnos del nivel primario ya que la lateralidad es de suma importancia no solo en el aprendizaje en su educación si no que en su vida ya que le afectará por vida si no se trata a tiempo se deben buscar formas estrategias como desarrollarla para que el aprendizaje sea significativo.

Necesidades

Mayor atención en los niños y niña para lograrlos objetivos deseados en la enseñanza aprendizaje.

Fortalecimientos de nuevas estrategias para solucionar los problemas que enfrentan los niños.

Relaciones interpersonales adecuadas de parte el docente así los niños y niñas.

Tener un ambiente agradable en donde en niño se sienta bien y pueda desarrollarse de una mejor manera.

Buscar nuevos métodos de preparación profesional para que los niños y niñas tengan nuevos objetivos que quieran alcanzar.

Ver que los niños vivan en su casa en un hogar agradable donde sean tratados bien por sus padres.

Utilizar nuevas formas de enseñar y buscar metodologías nuevas para una mejor enseñanza aprendizaje.

1.2.3 Identificación de actores sociales

A. Directos

- **Niños**

Se atiende niños de cuatro, cinco y seis años, 27 niños y 33 niñas. Los niños son la base fundamental del desarrollo del país son el eje principal de la

educación, es el centro del proceso educativo y es la razón de ser de las instituciones educativas pues sin ellos no habría una escuela.

- **Padres de familia**

Juegan un papel importante dentro del centro educativo, la participación de los padres es muy importante en el proceso educativo, trae consigo diversos beneficios, un mayor rendimiento escolar, una auto estima alta, actitud positiva de los niños, los padres son los responsables de la educación de sus hijos, por lo tanto, tienen que estar al pendiente de ellos trabajar juntos con los docentes, para el desarrollo de sus habilidades para que tenga un aprendizaje que dure por toda la vida, la familia es uno de los pilares básicos para la formación y desarrollo de la educación. La base fundamental del éxito es creada en el hogar, los padres son los pilares fundamentales para que los niños sean en el futuro unas personas de bien, hombres y mujeres forjadores de buenos hábitos y valores.

- **Maestros**

Su función principal es la de facilitar tiene que ver con las formas de aprendizaje de los niños y niñas. Es el que organiza de modo directo la experiencia del aprendizaje de los estudiantes, su fin es mejorar la calidad de la educación por medio de estrategias y herramientas para que el aprendizaje sea significativo, el rol del docente no es solo proporcionar información y controlar la disciplina si no ser un mediador entre el alumno y el ambiente, dejando de ser el protagonista del aprendizaje para pasar a ser el guía o acompañante, ya que el alumno es el centro de su propio aprendizaje.

- **Directores**

Tiene una función importante en el centro educativo, busca ayudas junto a su personal. El director tiene un liderazgo democrático, toma decisiones, inspiradas al grupo, fija metas comunes, destrezas comunicativas, trabaja en equipo no es suficiente tener buenas ideas la comunica, entre todos los involucrados, tiene empatía, sabe escuchar a todo el equipo, se pone en el lugar de todos los integrantes ya que es una herramienta fundamental, debe contar con firmeza y flexibilidad, se mantiene firme en todas las decisiones tomadas e implica todo el equipo hasta ser ejecutadas, tiene su reflexión y capacidad crítica, se afianza sobre lo conseguido avanzando e incorporar cambios y mejoras.

B. Indirectos

- **Supervisores**

La supervisión escolar es el pulmón del sistema educativo, es una de las funciones más importante de la educación, evalúa y orienta la forma sistemática del trabajo y el desempeño de los docentes que laboran en el sector público y privado así como los colegios por cooperativa, debe ser una persona capacitada, organizada e imparcial, ya que le brinda una asesoría a los docentes, nunca debe fiscalizar al docente o presionarlo y ni debe mezclar situaciones personales al momento de la supervisión debe hacerse de forma planificada no debe hacerse de improvisación para que para exigir él debe predicar con el ejemplo debe utilizar una metodología clara y precisa.

- **Alcalde**

Es la máxima autoridad del pueblo, el cual deben velar para que las comunidades educativas tengan un buen desarrollo. Es el órgano ejecutivo local, actúa como el representante legal municipal es la máxima autoridad

administrativa del municipio, proporciona distintos proyectos para mejorar la calidad de su localidad, tiene la responsabilidad de ayudar en educación y salud de toda la población, tiene que atender a todas las solicitudes mandadas de las necesidades y carencias integra programas de desarrollo sostenible ya que la municipalidad solo aprueba la mitad del presupuesto de los programas, por medios de convenios y contratos para una educación de calidad.

- **Cocodes**

Es una máxima autoridad de la comunidad su función es participar en políticas, planes , programas y proyectos del municipio, velar por toda la comunidad en gestionar proyectos, velar por algún desastre naturales, así como por la salud de los habitantes en llamar la ambulancia, y buscar soluciones de emergencias, toma decisiones en cualquier situación que se le presente, y tiene el poder de delegar a miembros de la comunidad para que le ayuden a resolver los conflictos o problemas da soporte a muchas instituciones y evalúa proyectos de mejoramiento, ya que tiene capacidad de influir en el desarrollo de actividades a favor de la comunidad.

DIGEPSA.

La Dirección General de Participación Comunitaria y Servicios de Apoyo - DIGEPSA- es el órgano responsable de la prestación en forma descentralizada, de recursos económicos para obtener servicios de apoyo educativo, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 33 inciso f) del Decreto 114-97 del Congreso de la República, Ley del Organismo Ejecutivo y las atribuciones que el Reglamento Orgánico Interno del Ministerio de Educación le otorga.

- Gratuidad
- Valija
- Útiles
- Alimentación

C. Potenciales Actores potenciales

En la Aldea las Palmas, no se cuenta con una empresa o vendedores informales solo una pequeña tienda de doña Berta donde solo hay productos de consumo diario no está muy surtida cuando necesitan alimentos como carnes, verduras, o frutas van a la aldea más cercana que es el Rodeo y en otras ocasiones cuando no encuentran ahí tienen que ir directamente a Olopa, los padres de familia lo que se dedican en la Aldea es a la siembra de maíz y frijol pero solo para el consumo, los padres en su mayoría se van a ganar a otro lugares o migran a Honduras o a Esquipulas por temporadas de seis meses, dejando sola a sus familias.

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

Tabla 7 Análisis de actores

Tipo de actor	Intereses principales	Oportunidades	Necesidades de integración y acciones requeridas
Autoridades municipales	Salud publica	-Desarrollo de servicios sociales	-Concientización, capacitación y Colaboración a todo el caserío sobre salud.

Autoridades nacionales y regionales	Capacitaciones	-Apoyo para la recopilación de datos para proyectos.	-Concientización e información de los proyectos que llegaran, a la aldea
Servicios públicos			
Autoridades tradicionales	Salud publica	-Apoyan el proceso de salud, para mejor desarrollo y calidad de vida.	- Concientizan a la población, informan y dialogan sobre las enfermedades y virus que afectan a la población.
De modo manual			
Organizaciones que impulsan el saneamiento	Bienestar de los habitantes de la comunidad.	-Contacto con los habitantes, para ver sus carencias y necesidades existentes en las familias	La relación con las autoridades, debe ser amena y flexible para poder ayudar, a las dificultades existentes y así encontrar soluciones.

Fuente: Elaboración propia.

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

Organizaciones comunitarias

Son grupos de personas de intereses que perciben y persiguen el desarrollo de la comunidad, utilizando dentro de los procesos y solicitando ayuda de apoyo, solucionando problemas comunales para él, mejoramiento y calidad de vida. Las organizaciones comunitarias pueden ser OPF, asociaciones de jóvenes, grupos cristianos, etc.

Juntas vecinales

Pueden ser COCODES quienes defienden los intereses y velan por los derechos de los vecinos. Y promover proyectos para la comunidad.

Organizaciones no gubernamentales

ONG pueden ser Word visión, Save the Children, acción contra el hambre, raíces comunitarias, mancomunidad copan chorti, mancomunidad Trinacional, ministerio de Agricultura Ganadería y Alimentación, etc., son de carácter beneficio y se dedican a una gama de actividades, encantándose en una gran parte del mundo, son de beneficio social. Gestionar y ejecutar proyectos para beneficios de las personas.

Grupos de precisión

Son aquellos pequeños grupos que se reúnen y velan por sus propios intereses y no desean de forma indirecta el control del poder, sino una forma de presionar.

Agrupaciones políticas

Son parte importante del sistema democrática de nuestro país, observan lo que se emprenden en la sociedad y la importancia que tiene la misma, defendiendo a sus afiliados sobre la base de valores ideológicos.

Emprendedores

son las personas capaces de surgir y alcanzar el éxito en la vida, ya sea por necesidad o por oportunidades que se le presentan, son sus propios jefes y toman sus propias decisiones, se pueden mencionar los dueños de tiendas,

venta de ropa almacenes, venta de verduras y artículos de necesidades básicas, etc. Estas personas velan por sus propios bienes y las de su familia.

Propietarios de bienes raíces

Son las personas que poseen propiedades, tierras, fincas, que se utilizan para construir inmuebles o lotificaciones dan una oportunidad de obtener una mejor calidad de vida.

Agentes inmobiliarios

Son las personas que operan en el mercado de las propiedades, analizan datos para aumentar su conocimiento y experiencia sobre quiénes son, así como analizar las demandas de los consumidores interesados en comprar una vivienda en el lugar que le interesa.

Sectores financieros

este actor es el que se involucra en el financiamiento económico, en donde el Ministerio de Educación de Guatemala aporta los recursos económicos a los consejos de padres de familia, se puede decir que este actor es externo en el cual podemos encontrar. Cooperativas bancos comerciales etc.

Sector público

Son instituciones que coordina, planifican, gestionan y fiscalizan, proporcionan reglamentos basados en un bien común, entre ellos podemos mencionar: Ministerio de educación, Direcciones Departamental, Supervisión Educativa Centro Educativo.

Los sindicatos

Son los actores que tienen como base fundamental, velar defender los intereses económicos y sociales de todo trabajador público, también velan por el bienestar de la niñez y la juventud del país.

Los técnicos responsables de acciones específicas

Son todos aquellos involucrados en el desarrollo integral de una institución, entre ellos podemos mencionar jefes de una institución, entre ellos podemos encontrar: Técnicos de campo de DIGEPSA, personas de salud, la FAO, Técnicos de Medio Ambiente.

1.3 Análisis estratégico

es el proceso que se lleva a cabo para investigar sobre el entorno de negocios dentro del cual opera una organización y el estudio de la propia organización, con el fin de formular una estrategia para la toma de decisiones y el cumplimiento de los objetivos.

1.3.1 Análisis DAFO del problema identificado (Matriz)

El DAFO en esta herramienta solo se observan las debilidades del niño para fortalecer en el proceso de aprendizaje.

Tabla 8 Análisis DAFO

Debilidades	Amenazas
<ol style="list-style-type: none"> 1. deficiencia de los niños y niñas 2. No siguen instrucciones al momento que se le indique. 3. No realiza los movimientos corporales que se le denominan en las diferentes actividades. 4. Confusión e los movimientos de lateralidad derecha e izquierda, arriba, abajo, adelante y atrás. 5. No hay concentración de los niños y niñas de la etapa de 5 años. 6. Trazo mal de números y letras a la hora de realizar tareas. 7. Distracción con facilidad a la hora de realizar ejercicios corporales. 8. No suelen expresar sus sentimientos ni dan conocer lo que siente los niños con deficiencia motriz 9. No tienden reglas de seguridad al momento de las diferentes actividades. 10. No identifican su lateralidad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños se caen con más facilidad la hora de actividades. 2. Enfrenta más peligros los estudiantes a la hora de dar instrucciones para realizar ejercicios. 3. Los niños presentan con problemas muchas veces difíciles de resolver. 4. Crecimiento de las inasistencias a clases. 5. incrementación del abandono de la escuela. 6. Que los niños sufran de burlas por parte de sus compañeros. 7. Consecuencias en las competencias deseadas en los estudiantes. 8. Vulnerabilidad en participación en las actividades. 9. Los diferentes obstáculos que se le presentan a los niños a la hora de realizar juegos y actividades 10. Perdida de concentración en las tareas a la hora de pasar la hoja de trabajo.

Fortalezas	Oportunidades
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la capacidad intelectual del niño y la niña para que aprenda e una mejor manera. 2. Brindar las mismas oportunidades a todos los del salón de clase. 3. Relacionar a los niños con otras personas que le ayude a mejorar la deficiencia motriz. 4. Realizar actividades de escritura 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Que los niños tengan más ejercitación. 2. Brindar a los niños libertad para que puedan expresarse. 3. Desarrollar nuevas técnicas para mejorar la enseñanza de cada estudiante 4. Que el niño aprenda durante la acción. 5. Dejar emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica
<p>controlada.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Identificar y ejecutar movimientos de locomoción manipulación y estabilidad en diversa situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza. 6. Asumir estilos de vida saludables por medio de las actividades físicas. 7. Estimular al niño y niña con nuevos juegos y ejercicios. 8. Fortalecer los movimientos corporales utilizando nuevas estrategias. 9. Concientizar a los compañeros para que brinden la ayuda que necesite el niño con problemas de deficiencia motriz 10. Buscar nuevas estrategias pedagógicas. 	<p>situaciones que se presentan en el juego o actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Establecer conocimientos de formas de interacción motriz y convivencia con los demás. 7. Integrar e involucrar al niño con problemas de deficiencia motriz en actividades lúdicas de forma creativa. 8. Lograr la participación y ayuda de diferentes instituciones. 9. Prestar mayor atención al niño que más lo necesite. 10. Brindar seguridad y confianza de sí mismo en cada uno de los niños.

Fuente: propia

1.3.2 Técnica Mini-Max

A. Vinculación estratégica

Es una herramienta que es utilizada para vincular cada cuadrante de la matriz del DAFO, cada cruce tiene como referencia las oportunidades-amenazas, fortalezas-debilidades.

Tabla 9 Técnica Mini-MAX

Fortalezas-Oportunidades	Debilidades-Oportunidades
F1 Desarrollar la capacidades intelectuales del niño y la niña para que aprenda e una mejor manera. 05. Dejar emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego o actividad.	D1 Deficiencia de interés de los niños y niñas 06. Conocimientos de formas de interacción motriz y convivencia con los demás.
F2 Brindar las mismas oportunidades a todos los del salón de clase. 06. Conocimientos de formas de interacción motriz y convivencia con los demás.	D2 No siguen instrucciones al momento que se le indique. 05. Dejar emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego o actividad.
F3 Relacionar a los niños con otras personas que le ayude a mejorar la deficiencia motriz. 02. Brindar a los niños libertad para que puedan expresarse.	D3 No realiza los movimientos corporales que se le denominan en las diferentes actividades. 09. Prestar mayor atención al niño que más lo necesite.
F4 Realizar actividades de escritura controlada. 04. Que el niño aprenda durante la acción.	D4 Confusión e los movimiento de lateralidad derecha e izquierda, arriba, abajo, adelante y atrás. 01. Que los niños tengan más ejercitación.
F5 Identificar y ejecutar movimientos de locomoción manipulación y estabilidad en diversa situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza. 08. Lograr la participación y ayuda de diferentes instituciones.	D5 Deficiencia concentración de los niños y niñas de la etapa de 5 años. 03. Desarrollar nuevas técnicas para mejorar la enseñanza de cada estudiante.
	D6 Trazo mal de números y letras a la hora

<p>F6 Asumir estilos de vida saludables por medio de las actividades físicas. 09. Prestar mayor atención al niño que más lo necesite.</p> <p>F7 Estimular al niño y niña con nuevos juegos y ejercicios. 01. Que los niños tengan más ejercitación.</p> <p>F8 Fortalecer los movimientos corporales utilizando nuevas estrategias. 10. Brindar seguridad y confianza de sí mismo en cada uno de los niños.</p> <p>F9 Concientizar a los compañeros para que brinden la ayuda que necesite el niño con problemas de deficiencia motriz. 07. Integrar e involucrar al niño con problemas de deficiencia motriz en actividades lúdicas de forma creativa.</p> <p>F10 Buscar nuevas estrategias pedagógicas. 03. Desarrollar nuevas técnicas para mejorar la enseñanza de cada estudiante</p>	<p>de realizar tareas. 04. Que el niño aprenda durante la acción.</p> <p>D7. Distracción con facilidad a la hora de realizar ejercicios corporales. 08. Lograr la participación y ayuda de diferentes instituciones.</p> <p>D8. No suelen expresar sus sentimientos ni dan conocer lo que siente los niños con deficiencia motriz. 02. Brindar a los niños libertad para que puedan expresarse.</p> <p>D9 No tienen reglas de seguridad al momento de las diferentes actividades. 07 Integrar e involucrar al niño con problemas de deficiencia motriz en actividades lúdicas de forma creativa.</p> <p>D10 No identifican su lateralidad. 10. Brindar seguridad y confianza de sí mismo en cada uno de los niños.</p>
---	--

Fuente: propia

Tabla 10 Fortalezas Amenazas, Debilidades Amenazas

Fortalezas- Amenazas	Debilidades-Amenazas
F1 Desarrollar las capacidades intelectuales del niño y la niña para que aprenda e una mejor manera. 03. Los niños presentan con problemas muchas veces difíciles de resolver.	D1 Deficiencia de interés de los niños y niñas. 09. Los diferentes obstáculos que se le presentan a los niños a la hora de realizar juegos y actividades.
F2 Brindar las mismas oportunidades a todos los del salón de clase. 10. Perdida de	D2 No siguen instrucciones al momento que se le indique. 10. Perdida de concentración en las tareas a la hora de pasar la hoja de trabajo.
F3 Relacionar a los niños con otras personas que le ayude a mejorar la deficiencia motriz. 08. Vulnerabilidad en la participación en las actividades.	D3 No realiza los movimientos corporales que se le denominan en las diferentes actividades. 08. Vulnerabilidad en participación en las actividades.
F4 Realizar actividades de escritura controlada. 04 crecimientos de las inasistencias a clases.	D4 Confusión e los movimientos de lateralidad derecha e izquierda, arriba, abajo, adelante y atrás. 04. Crecimiento de las Inasistencia a clases.
F5 Identificar y ejecutar movimientos de locomoción manipulación y estabilidad en diversa situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza. 05. Incrementación del abandono de la escuela.	D5 No hay concentración de los niños y niñas de la etapa de 5 años. 01. Los estudiantes se caen con más facilidad la hora de actividades.
F6 Asumir estilos de vida saludables por medio de las actividades físicas. 07. Consecuencias en las competencias deseadas en los estudiantes.	D6 Trazo mal de números y letras a la hora de realizar tareas. 03. Los niños presentan con problemas muchas veces difíciles de resolver.
F7 Estimular al niño y niña con nuevos juegos y ejercicios. 02. Enfrenta más peligros los estudiantes a la hora de dar instrucciones para realizar ejercicios.	D7 Distracción con facilidad a la hora de realizar ejercicios corporales. 02. Enfrenta más peligros los estudiantes a la hora de dar instrucciones para realizar ejercicios.
F8 Fortalecer los movimientos corporales utilizando nuevas estrategias. 01. Los	D8 No suelen expresar sus sentimientos ni dan conocer lo que siente los niños con deficiencia

<p>estudiantes se caen con más facilidad la hora de actividades.</p> <p>F9 Concientizar a los compañeros para que brinden la ayuda que necesite el niño con problemas de deficiencia motriz</p> <p>F10 Buscar nuevas estrategias pedagógicas. 09. Los diferentes obstáculos que se le presentan a los niños a la hora de realizar juegos y actividades.</p>	<p>motriz 06 Que los niños sufran de burlas por parte de sus compañeros.</p> <p>D9 No tienen reglas de seguridad al momento de las diferentes actividades. 05. Incrementación del abandono de la escuela.</p> <p>D10 No identifican su lateralidad. 07. Consecuencias en las competencias deseadas en los estudiantes</p>
---	---

Fuente: propia

Tabla 11 Vinculaciones

Fortalezas-Debilidades	
<p>F1 Desarrollar la capacidad intelectual del niño y la niña para que aprenda de una mejor manera. 02. No siguen instrucciones al momento que se le indique.</p> <p>F2 Brindar las mismas oportunidades a todos los del salón de clase. 01. deficiencia de interés de los niños y niñas</p> <p>F3 Relacionar a los niños con otras personas que le ayude a mejorar la deficiencia motriz. 07. Distracción con facilidad a la hora de realizar ejercicios corporales.</p> <p>F4 Realizar actividades de escritura controlada. 08. No suelen expresar sus sentimientos ni dan conocer lo que siente los niños con deficiencia motriz</p> <p>F5 Identificar y ejecutar movimientos de locomoción manipulación y estabilidad en diversa situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza. 03. No realiza los movimientos corporales que se le denominan en las diferentes actividades.</p>	

<p>F6 Asumir estilos de vida saludables por medio de las actividades físicas. 09. No tienden reglar de seguridad al momento de las diferentes actividades</p> <p>F7 Estimular al niño y niña con nuevos juegos y ejercicios. 05. No hay concentración de los niños y niñas de la etapa de 5 años.</p> <p>F8 Fortalecer los movimientos corporales utilizando nuevas estrategias. 04. Confusión e los movimientos de lateralidad derecha e izquierda, arriba, abajo, adelante y atrás.</p> <p>F9 Concientizar a los compañeros para que brinden la ayuda que necesite el niño con problemas de deficiencia motriz 10. No identifican su lateralidad.</p> <p>F10 Buscar nuevas estrategias pedagógicas. 06. Trazo mal de números y letras a la hora de realizar tareas.</p>	
---	--

Fuente: propia

B. Análisis de las vinculaciones

Análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

Al niño se le debe desarrollar la capacidad intelectual, para emplear en la creatividad así tener estrategias pedagógicas para que los niños obtengan buenos conocimientos para aprender de una mejor manera.

También que se note que los padres le ponen atención es el mejor refuerzo que se le puede dar al niño, durante su infancia, cuando comience hablar en los primeros años de vida, se debe escuchar y ponerle atención cuando esté hablando, porque en ese momento es cuando los padres o familiares cercanos deben incorporar nuevos conocimientos y corregirle al niño para que pronuncie correctamente las palabras, se le debe emplear juegos dinámicos para que él desarrolle su capacidad intelectual y pueda obtener esos conocimientos para cuando asista a la escuela por primera vez ya lleve conocimientos y él pueda obtener los objetivos que se trazan.

En el centro educativo al niño se le debe brindar las mismas oportunidades que a todos los demás del aula, no importando si el niño tiene alguna deficiencia motriz ya sea que confunda sus lateralidades que es uno de los problemas que enfrentamos todos los docentes del nivel pre primario, establecer formas de interacción motriz y convivencias con los demás alumnos de su salón o de otras aulas así lograr que el niño pierda su timidez y participe de una mejor manera, para el docente es de mucha satisfacción que todos los alumnos le participen y así poder ver cuánto han mejorado o aprendido el tema que se está viendo.

Se le debe hablar correctamente al niño así como también relacionarlo con otras personas, es por eso que se debe dejar que hable con todos los miembros de la familia, y si se le nota que tiene problemas o dificultades, juntos deben buscar habilidades de relación, receptivas para que el niño hable correctamente sin tartamudear o que hable en diminutivo, se debe realizar actividades de escritura controlada para que los niños aprendan de una mejor, si está mal redactado se le debe corregir porque desde pequeños se les debe enseñar a seguir instrucciones dadas por el docente, si el niño se ve envuelto en dificultades, brindar los servicios especializados que necesita según su problema de lateralidad que tenga realizar más juegos para que aprenda ocupar tiempo y espacio así como su edad, hay que aprovechar situaciones de la vida cotidiana para reforzar al niño en su desarrollo intelectual.

Se debe identificar y ejecutar movimientos de locomoción para que aprenda a moverse de un lugar a otro sin perder la lateralidad de derecha e izquierda, explíquese que está haciendo conforme prepare la comida limpie la casa señálele objetos de la casa, cuando salga a otros lugares coméntele de los lugares que está visitando para despertar el interés, fórmúlele preguntas a sus hijos y escuche sus respuestas por muy difíciles que sean de entender debe dejar que el niño se exprese y se debe corregirle si no dijo bien las palabras y repetírsela varias veces hasta que las pueda pronunciar para que él vaya aprendiendo manipulación y estabilidad no solo en diversos lugares si no también los diferentes juegos y actividades y así favorecer su confianza. Se debe buscar ayuda en diferentes instituciones y así lograr que el niño se adapte al ambiente que se desenvuelve.

Al niño se le debe estimular con nuevos juegos para que la deficiencia motriz deje de ser un problema en el niño, es aquí donde decimos que al niño se le

debe ejercitar todos los días, fortalecer los movimientos corporales utilizando nuevas estrategias, y brindar seguridad y confianza de sí mismo en cada uno de los niños, así mismo concientizar a todos los niños para que brinden la ayuda que los compañeros necesiten con el problema e deficiencia motriz.

La línea de acción será

- Establecer juegos dirigidos para desarrollar la inteligencia intelectual de los niños y niñas de 5 años.

Análisis estratégico de debilidades con oportunidades.

La falta de interés en los niños es un problema, es por ello que se deben de establecer formas de interacción motriz y convivencia con los demás en diferentes maneras, tanto sociales como académicamente, los niños pierden muchas veces el interés debido a que no se les presta atención y esto viene desde el hogar por que los pares no brindan la atenciónes ellos merecen, es por ello que muchos de los estudiantes no siguen instrucciones al momento que se les indique o a la hora de realizar tarea o juegos dinámicos porque no les interesa.

A veces lo que se está tratando con ello se dan las dificultades de atención ya que el niño no aprende lo importante que es escuchar y poner atención para aprender de la mejor manera, al niño se le debe dejar de emplea su creatividad para que se pueda desenvolver de un mejor manera al momento de brindar juegos dirigidos, a los niños se debe prestar la mayor atención al

niño que más lo necesite, realizar juegos de lateralidad derecha e izquierda, arriba, abajo, adelante y atrás, así lograr ejercitar más a los niños para lograr los objetivos deseados.

Los niños pierden la concentración debido al poco interés que tienen o a la falta de atención de parte del docente en el centro educativo, se debe buscar ayuda de nuevas técnicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de cada estudiante, hacer el trazo correcto de números y letras a la hora de realizar las hojas de trabajo así aprenda durante la acción, se deben realizar varios juegos didácticos, así como buscar ayuda y que el niño se adapte al ambiente donde se desenvuelve enseñarle a expresar sus sentimientos ya que a los niños del nivel pre primario les cuesta expresarse, en varias ocasiones no tienden las reglas de seguridad que se debe tener a la hora de realizar juegos dinámicos y practicar la lateralidad.

Los niños de edad pre escolar tienden a confundir su lateralidad debido a que cuando están en casa sus padres no les ayudan a que puedan aprenderlo y cuando llegan a la escuela tienen a confundirse es por ello que al niño debe de hablársele y explicársele desde casa los padres son parte fundamental en el proceso de enseñanza de los niños así los niños deben de tener seguridad y confianza en sí mismo.

El niño debe platicar con todo el resto de la familia y la sociedad sin temor o miedo que se burlen lo que dice o como se exprese o en lo que se equivoque, desde que el niño está en el vientre tiene uso de razón y los padres pueden enseñarle muchas cosas y ellos lo aprenden de igual forma deben poner mucha atención como el niño usa sus lateralidades.

Se está notando que es una dificultad del lenguaje expresivo implica que en el futuro va tener incapacidad para expresar pensamientos e ideas y confundirá sus lateralidades , puede ser identificadas más fácilmente a edades temprana, aunque es muy difícil entender lo que hacen y si está confundiendo sus lateralidades y los problemas persisten hasta los seis años, algunos niños pueden entender historias que les son leídas pero no son capaces de describirlas, ni de manera simple. Es por ello que los padres deben estar pendientes de ellos y brindarles desde niños todos los servicios especiales que necesita a su edad.

Los trastornos de la lateralidad, es un problema que el niño tiene en confusiones y las deficiencias motrices y movimientos corporales de forma correcta, desde pequeño se debe discutir con el niño sobre cuentos y dejar que el invente los finales es una técnica útil para desarrollar bien la lateralidad del niño, muy fluido sin confundirse, si no utilizamos técnicas y estrategias en ellos va a crecer con un vocabulario limitado y confundirá su lateralidad, se debe buscar ayuda no solo con ayuda médica o de especialista si no utilizar estrategias en casa como enseñarle al niño por medio de dibujos ilustrativos, cuentos, leyendas y rimas infantiles.

La línea de acción será

- Fomentar la lateralidad de los niños niñas para una mejor enseñanza aprendizaje.

Análisis estratégico de debilidades con amenazas.

La falta de interés de los niños y niñas nos el problema con la deficiencia motriz en el cual no aprende de la misma forma que los demás, es aquí donde los estudiantes tienden a no tener movimientos corporales bien definidos. También puede ser ocasionado por un defecto cognitivo, lesiones o enfermedades, ciertos medicamentos, afecta el aprendizaje corporales en los niños, la deficiencia motriz o motora es un problema serio que afecta la calidad de vida, desde bebés los padres deben de ponerle mucha atención a sus hijos cuando ellos realizan diferentes movimiento o al hablar llevarlos de inmediato al puesto de salud más cercano para una evaluación médica y buscar ayuda para el niño y detectara así a tiempo los problemas laterales que el niño está pasando.

El niño que posee deficiencia motriz no realiza las actividades que se le designan, y tienden mucho a confundirse e incluso presentan problemas que enfrentan con peligros que dañan su integridad física como el niño tiende a caerse con más facilidad a la hora de realizar ejercicios o actividades en los juegos.

Muchos niños tienen problemas de lateralidad especialmente en el nivel preprimaria los niños que sus padres no les prestan atención en su casa presentan con mayor riesgo este grave problema, también afecta la forma de aprender el niño porque él no tiene una secuencia clara o bien estructura entonces tiene mal trazo de los números y letras el cual afecta su enseñanza aprendizaje, les cuesta expresar sus sentimientos a la hora de que le toque, estos niños requieren de mayor atención para que aprendan y puedan tener mejores conocimientos se puede también tener una ayuda de parte de personas cercanas para la cual se necesita tener una comunicación constante

con padres de familia así podremos ayudar de una mejor manera al niño y lograr los objetivos deseados en el centro educativo.

Si el niño tiende a confundirse muy a menudo el cual provoca que sus compañeros traten de burlarse de él, el cual como docentes no debemos permitirlo, sino ayudar a que los compañeros sean como guías de esos pequeños que lo necesitan, ya que enfrentan muchos peligros se aleja por tiempos definidos del centro educativo e incluso muchas veces se da el abandono definitivo del centro educativo, este problema de la deficiencia motriz afecta el grado de aprendizaje los estudiantes debemos de tomar en cuenta que estos niños que lo padecen deben de ser tratados por igual a todos los del salón de clases para que se sienta bien y no discriminada del grupo porque esto podría traer graves consecuencias.

Se debe de estar pendiente por la baja autoestima que afecta a los niños con problemas de deficiencia motriz o lateralidad y por el acoso escolar que es vulnerable en estos problemas en una edad temprana, cuando tiende a confundirse de su derecha e izquierda tiene que prestársele mayor atención al niño, esto le implica al niño que se aislé y sea tímido se aleje de la sociedad le afecta en su aprendizaje sea totalmente un niño muy diferente al resto del salón de clase, tiene muchos factores entre ellas las infecciones del oído que pueden afectar la audición y es por eso que el niño no presta mayor atención a la hora de dar las instrucciones y no entienda lo que se le dice, por ello no realiza correctamente lo que se le está indicando siendo así no se lograrían los objetivos deseados.

La línea de acción será

- Fortalecer la estimulación corporal para desarrollar la inteligencia corporal de los niños y niñas.

Análisis estratégico de fortalezas con amenazas.

El no poder desarrollar la capacidad intelectual es un problema graves que afecta al niño en su desarrollo físico, intelectual y emocional, al niño se le debe dedicar tiempo y comunicarnos con ellos lo más que se pueda y observarlos si o tiende a confundir sus lateralidades, realizar juegos o dinámicas ara ver la participación de todos ya que muchas veces los niños tiene problemas muchas veces difíciles de resolver, y si no son trataos a tiempos se nos vuelve mucho más difíciles ya después de poder resolverlos y de ayudar al niño, el niño que presenta un problema motriz o de lateralidad no se debe aislar al contrario se debe relacionar con sus compañeros y con otras personas para que puedan aprender de una mejor manera.

Al niño se le debe prestar atención a la hora de realizar tareas o hojas de trabajo para ver qué tanta atención puso o si realiza correctamente lo que se le está indicando, se debe realizar varios ejercicios de psicomotricidad fina para desarrollar en el niño la creatividad. En los juegos es donde más se le debe prestar atención al niño el cual se debe corregir de forma estructura si el niño confundió sus lateralidades hacer de la mejor forma posible para que sus compañeros no se burlen del sino que al contrario lo ayuden para que él pueda identificar muy bien lo que tiene que realizar, existen diferentes dinámica y juegos para ayudar a los niños con problemas de deficiencia motriz o lateralidad.

Se debe crear en el niño un ambiente consideradamente agradable para que el niño se sienta bien, ya que es una necesidad dentro de los procesos de enseñanza, tanto académicos como laboral, ya que desde pequeños se debe aclarar ese proceso en ellos le servirá en el futuro para crear relaciones, acercarse al mundo y encontrar su lugar en la sociedad donde

vivirá su vida, se le debe hablar claro al niño como se hace con los adultos no es recomendable usar palabras que ellos no entienden porque él se acostumbra y crecerá con esas palabras que en su juventud le afectaran, porque servirán de burla para la sociedad, no hay que dudar en utilizar palabras complicadas en las conversaciones siempre se le debe explicar que significan las palabras para no confundirlos.

La dificultad de confusión en los niños, implica incapacidad para entender lo que otros están diciendo o haciendo, de expresar sus sentimientos e ideas, se deben utilizar nuevas estrategias para que los estudiantes aprendan y puedan tener mejores conocimientos, cuando un niño se confunde se debe corregir con palabras que no lastimen o afecten su integridad física, los niños son como esponjas que todo absorben y es algo que les afecta para toda la vida si uno los lastima con palabras de burlas, es aquí donde debemos concientizar a los demás estudiantes para que brinden la ayuda necesaria para que el niño que está pasando un problema de deficiencia motriz pueda aprender de la misma manera. Como docentes creativos y transformadores debemos de buscar nuevas estrategias pedagógicas para ayudar a esos niños que tanto nos necesitan y así lograr en cada uno de nuestros estudiantes buena práctica de valores con una enseñanza aprendizaje de calidad.

La línea de acción será

- Desarrollar esquemas corporales para que los niños y niñas tengan conocimientos más amplios.

Análisis estratégico de fortalezas con debilidades.

Muchas veces por la falta de interés de los niños y niñas no se llegan a desarrollar las capacidades intelectuales, lo cual afecta los niños en su etapa de desarrollo en la cual tiene que aprender cosas nuevas así mismo a tener una lateralidad controlada, es importante dialogar con los niños en el momento de la comida o cena, los padres pueden ayudar a los niños a desarrollar sus diferentes capacidades y movimientos corporales actividades sencillas, así como ejercicios de estimulación aunque todo ha de llevarse a cabo con un volumen moderado y con buena dicción.

Así como la música tiene numerosos efectos, positivos antes y después de nacer, la música es uno de los mejores y recomendados ejercicios de estimulación. Para que el niño sea dependiente y aprenda los pares deben dejar que el explore cosas nuevas y diferentes y siempre estar pendientes de ellos en cualquier momentos para ver qué es lo que el realiza así como su estructuración de conocimientos.

Los niños deben de realizar movimientos corporales desde muy pequeños para que no pierdan su lateralidad si él se confunde se le debe corregir de una forma agradable no con burlas porque el niño trata de avergonzarse y entonces siempre tendrá miedo a equivocarse, en el aula se le debe brindar las mismas oportunidades a todos por igual nunca se debe de aislar a un niño con algún problema de aprendizaje, al contrario se le debe incluir en todo para que el baya aprendiendo de una mejor manera junto a todos los demás niños. Es muy importante observar constantemente al niño para ver como realiza sus movimientos corporales y si no está confundiéndose, la observación es la base fundamental para descubrir algún niño con problemas de lateralidad.

Los padres y familiares deben estar también pendientes de los niños para ver cómo se están comportando en casa que es lo que ellos realizan y si algo está haciendo mal corregirlos y buscar ayuda. No hay que correr con prisa a decir las palabras o interrumpirle hay que dejar que termine sin no condicionarle, hasta que el termine se deben corregir lo que el niño está haciendo mal, se debe estimular a decir palabras y no gestos porque se acostumbrará, por eso se le debe dar instrucciones a los niños desde temprana edad y buscar técnicas para que nos comprendan.

Los niños con ciertas dificultades de estimulación y de atención puedan tener dificultades para expresarse y comprender a otros, existen gran cantidad de problemas de lateralidad y deficiencia motriz el cual afecta a muchos niños hay q identificar muy bien los movimientos corporales, manipulación y estabilidad de cada uno de nuestros estudiantes con el fin de mejorar la calidad educativa así como también lograr los objetivos que no proponemos.

Se debe escuchar al niño y ponerle atención cuando esté hablando así como cuando realiza juegos o dinámicas, igual a la hora de realizar hojas de trabajo, se le debe brindar todos los servicios médicos especializados a su edad, buscar nuevas estrategias y técnicas nos ayudan para que el niño tenga mejores conocimientos y para enfrentar cualquier problema que esté pasando como docentes creativos debemos de observar en el niño así mismo dejarlo que explore sus propia creatividad y si está confundiendo en algo corregirlo pero de una forma muy agradable en donde no se sienta mal y pueda comprendemos, también debemos buscar nuevas técnicas y estrategias pedagógicos para que logremos nuestros objetivos deseados en cada uno de los estudiantes, la estabilidad del niño y niña es muy importante

para que puedan aprender lo que se les está indicando, los juegos y las dinámicas nos ayudan para que los niños desarrollen su capacidad física e intelectual.

La línea de acción será

- Implementar estrategias para desarrollar la capacidad intelectual y deficiencia motriz de los niños y las niñas

1.3.4 Líneas de acción

- A. Establecer juegos dirigidos para desarrollar la inteligencia intelectual de los niños y niñas de 5 años

- B. Fomentar la lateralidad de los niños niñas para una mejor enseñanza aprendizaje.

- C. Fortalecer la estimulación corporal para desarrollar la inteligencia corporal de los niños y niñas.

- D. Desarrollar esquemas corporales para que los niños y niñas tengan conocimientos más amplios.

E. Implementar estrategias para desarrollar la capacidad intelectual y deficiencia motriz de los niños.

1.3.5 Posibles proyectos

A. Mapa de soluciones

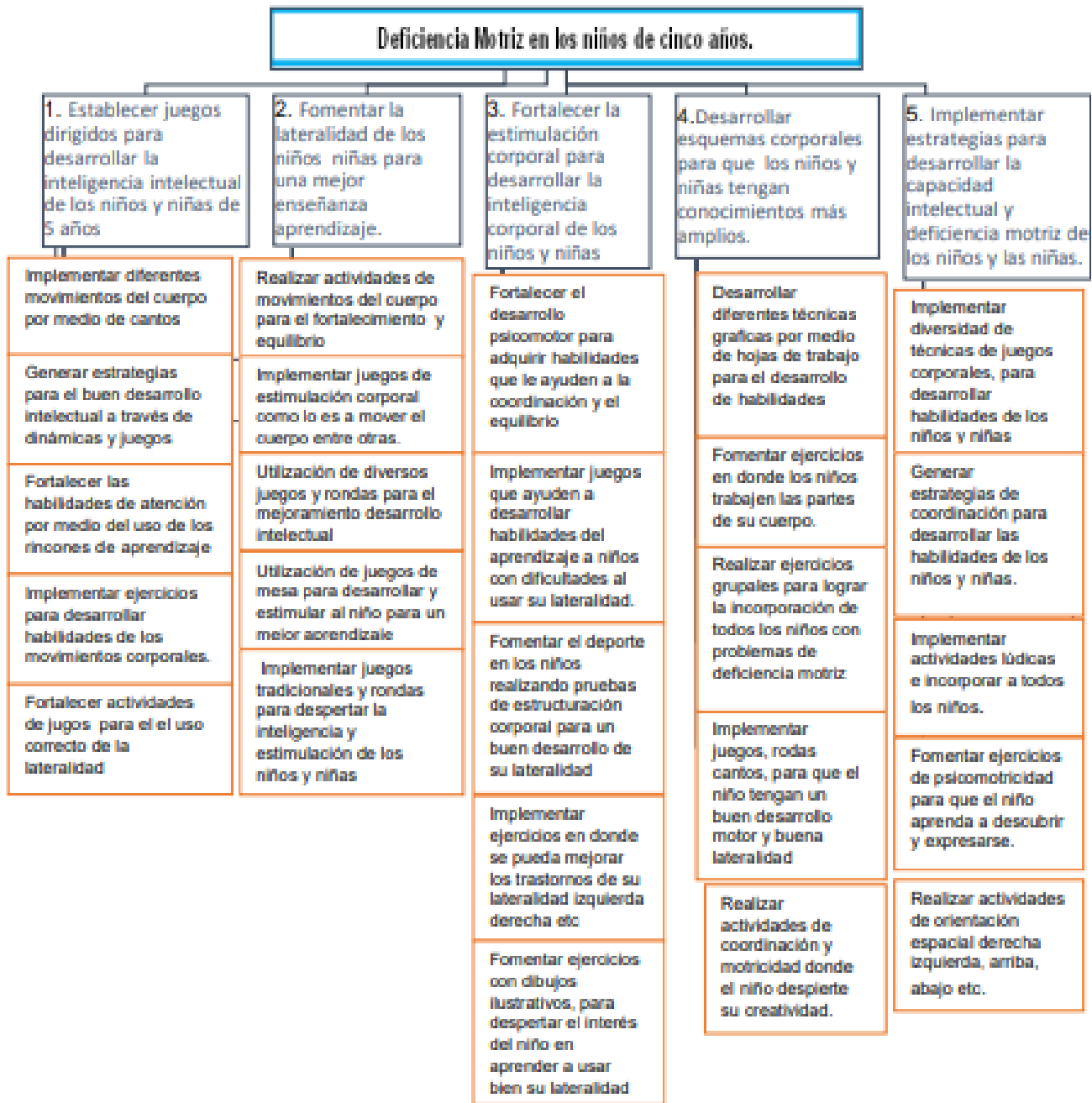


Ilustración 4 Mapa de Soluciones
Fuente: Elaboración Propia

B. Tabla de criterios para seleccionar el proyecto

Tabla 12 Criterios para seleccionar proyecto

PROYECTO	Criterios de evaluación						
	Se trabaja dentro del entorno seleccionado	Permitiría incidir en los indicadores educativos	Resuelve alguna de las demandas identificadas	Toma en cuenta a los actores directos, indirectos y potenciales	Se puede ejecutar en cinco meses	Propone soluciones y mejoras en la institución educativa	
1	Confusión de lateralidad	SI	SI	SI	SI	SI	SI
2	Trastornos de conducta	SI	NO	SI	NO	NO	SI
3	Ausentismo	SI	NO	NO	SI	NO	NO
4	Dislexia	NO	SI	NO	NO	NO	SI
5	Deficiencia motriz	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Fuente: elaboración propia

1.3.6 Selección del proyecto a diseñar

Este proyecto se seleccionó con método de Hanlon, el cual salió con mayor rango de numeración, la confusión de lateralidad para el cual realizaremos una guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices. El cual permitirá crear niños con aprendizajes significativos con mejor enseñanza dentro del cual el niño podrá desenvolverse de una mejor manera. El juego es muy importante en la vida de los niños con ello aprenden muchas cosas es por ello que he seleccionado este PME para poder llevarlo a cabo en la EODP Anexa EORM Las Palmas Olopa Chiquimula

1.4 Diseño del proyecto

A. Nombre del PME

Guía de juego de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices.

B. Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo

El proyecto a presentar es desarrollado en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Aldea La Palmas, Olopa Chiquimula, en este centro educativo hay niños en el cual padecen de deficiencia motriz más en la hora de usar su lateralidad por tal motivo el proyecto educativo se realizará con los niños de las etapas 4, 5 y 6 utilizando nuevas estrategias y con una base significativo como lo son los juegos de mesa y piso, porque en el nivel preprimaria decimos la frase más acertada jugando se aprende.

Entorno educativo: El fin es promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación, y lograr además mejorar el bienestar psicosocial de los niños y niñas. Los juegos son de mucha importancia para desarrollar en los niños la curiosidad y el interés por aprender de una forma

más práctica y divertida, por medio de este proyecto educativo podemos reducir la tasa de la deserción escolar, los juegos de mesa son estrategias que nos ayudan a tener habilidades motrices, pueden participar en ellos de una o más personas para algunos juegos se adquiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, a lo largo de la historia, los juegos han representado una de las actividades lúdicas más antiguas del hombre, en la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños, dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje.

Los Indicadores de logro: Es importante resaltar la importancia de los juegos de mesa; porque se quiere evitar fracaso escolar, el rezago escolar y la tasa de deserción a temprana edad para que le den importancia a la escuela como su segundo hogar, además los juegos deben ser un entretenimiento para mantener la mente activa e incrementar la capacidad de aprendizaje. El indicador de eficiencia, indicador de calidad permite que los juegos de piso mantienen a los niños entretenidos, los niños preescolares tienden a hacer personas con mucha energía, por el cual hay que mantenerlos muy entretenidos y estos juegos nos ayudan en esos momentos en el cual el niño se inquieta o a la hora de realizar cualquier destreza de aprendizaje.

A estos juegos también los podemos llamar de patio estos juegos infantiles clásicos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino que con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.). Dichos indicadores nos ayudarán a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas dentro del aula, ya que podemos observar la conducta y señales de los niños.

Demandas Educativas Señala las necesidades que posee la institución y como una de ellas es la cobertura estudiantil ya que los objetivos de los mismos es que el niño se mantenga dentro de la escuela e interés por aprender de una forma lúdica. La demanda social que se encuentra es el maltrato infantil porque existen padres que creen que a golpes entiende el niño, otro factor que afecta la comunidad es la pobreza y la migración porque para llevar el sustento a casa emigran de un lugar a otro.

Las demandas pedagógicas son la necesidad de libro y juegos de recreación, así mismo juegos de patio piso y mesa.

Las causas ambientales del aprendizaje del niño comienzan en el ámbito familiar desde su concepción hasta que el niño ve la luz de la vida, porque la madre no le enseña buenos hábitos ni valores dejando a la escuela como un ser que enseña a los hijos. La mayor necesidad es la atención de los aprendizajes en los niños, teniendo un ambiente agradable de confianza y armonía para mejorar el proceso de aprendizaje en ellos.

Características fundamentales del contexto, que se observan es que dentro de las clases debe haber una motivación para que el niño despierte el interés por estudiar, la otra característica son los padres de familia, ya que ellos no le dan la importancia necesaria, los niños se dedican más al trabajo y al quehacer de la casa que estudiar, por ello se pretende implementar los juegos de piso o patio implican una actividad física que casi siempre son ejecutados al aire libre,

implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr, caminar, entre otras.

Actores directos y potenciales: Los juegos van dirigido a los niños y niñas que son los elementos principales de la educación y los potenciales son los padres de familia, ya que ellos son los más interesados en que el niño aprenda, los supervisores educativos son agentes de cambio y son los que coadyuvaran el proceso de aprendizaje de los niños por medio de los juegos de mesa y piso.

Los autores principales del juego son los niños quienes aprenderán de una forma divertida, ellos deberán desarrollaran habilidades motoras, es importante incluir a los padres de familia en los diferentes juegos para establecer una estrecha vinculación y lograr así responsabilidad entre la comunidad educativa, además es necesario que el padre de familia conozca los programas que se trabajarán y hacerles conciencia que el juego es una manera de aprender como también una forma de conocerse entre ellos mismos

El Problema que se pretende resolver, La deserción escolar y el rezago es lo más importante que queremos evitar, ya que los niños y niñas se quedan estancados y deciden el no seguir estudiando; además se requiere despertar el interés por el estudio la pasión por aprender y el amor por realizar las cosas. En muchos de ellos se debe de demostrar algún tipo de habilidad mental, como la observación, la educación, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas, ponerse en el lugar del otro, así nos ayuda a que los niños se relacionen con sus compañeros e interactúen sus conocimientos enseñarse el uno al otro.

El DAFO: Con ésta técnica identificamos que los niños y niñas poseen una lateralidad correcta, la estructuración temporal, el control y la coordinación motriz en los niños es deficiente.

Las actividades físicas o mentales que el niño realiza lo ayudaran no solo para despertar su creatividad si no también su interés por aprender cosas nuevas y mejoras las que ya sabe, reduciendo así muchos problemas que a veces es afecta en su vida cotidiana.

El MINIMAX: técnica que sirve para identificar las fortalezas de los niños y niñas en él se ve reflejado las fortalezas de cómo se puede limitar las debilidades marcando muy bien que son más que una cajita mágica que dentro de ellos se pueden realizar muchas cosas por eso se pretende que los juegos que se implantarán tendrá como objetivo ayudar a los niños y niñas a resolver problemas que le afectan en su aprendizaje tal es el caso de la confusión en su lateralidad.

La línea de acción: En conclusión podemos identificar en los niños y niñas que el juego es muy importante en el aprendizaje de los niños dentro y fuera del aula, el juego es parte de la recreación del mismo pero al mismo tiempo se convierte en uno de los entes más importantes del aprendizaje en ellos, ya que son los niños los que disfrutan del juego, disfrutan de la estancia de la escuela

El ambiente del juego brinda más seguridad de sí mismo evitando así la deserción o el fracaso escolar de los niños logrando las competencias que se

plantea como docente para que sus niños aprendan de una forma creativa y divertida logrando una buena enseñanza aprendizaje con un aprendizaje significativo.

En la situación de juego el docente debe ser el primero en estar dispuesto para jugar con los niños, son ellos los que deben proporcionar los movimientos de coordinación y de enseñarles los juegos de mesa para ejecutarlos.

Es por eso que el PME será implementado como una guía de juego de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices para que los niños despierten el interés, aprendan de una forma divertida para la vida.

C. Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo

La guía de juego de mesa y piso sirve para desarrollar habilidades motrices que son actividades para mejorar la flexibilidad del cuerpo como también forma hábitos y aptitudes frente a las circunstancias que la vida demande. El desarrollo de la motricidad implica: las generales y las específicas, se desarrollará además las destrezas cognitivas relacionadas con el movimiento de sí mismo, del ambiente y del comunicarse con gestos, incluso se desarrollará las destrezas socio afectivas participando en las diferentes actividades, manejando el estrés infantil y empleando la imaginación.

El juego ayuda a los niños a despertar su creatividad y resolver problemas de una forma más fácil, los niños y niñas, deben darles vida a los juegos en conjunto con los docentes, desarrollar las funciones motrices tales como,

saltar, correr, caminar, despertar el pensamiento lógico matemático, el pensamiento crítico, entre otras, y así aprenderán de una manera divertida y eficaz.

D. Objetivo General

Desarrollar habilidades motoras en los niños de 4, 5 y 6 años para que se enfrenten a situaciones que se le presenten en la vida diaria, por medio de actividades de juegos de mesa y juegos de piso.

E. Objetivos Específicos

Determinar cuál es la importancia del juego en la vida cotidiana.

Fomentar la participación de los juegos de mesa y piso para desarrollar las diferentes habilidades.

Fortalecer la confianza en los niños a través del juego.

Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante el juego.

Mejorar el aprendizaje de los niños y niñas por medio de los juegos de mesa y piso de una manera divertida.

F. Justificación

El proyecto de mejoramiento educativo conlleva una serie de actividades de juego de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices que parte del desarrollo motor participando en las diferentes actividades manteniendo la

atención por aprender. Con la aplicación de los juegos de mesa y piso se desea mejorar la motricidad y lateralidad, logrando en él una mejor enseñanza aprendizaje, lo cual incide en las competencias de cada uno de los niños, para poder obtener una mejora en las demandas educativas, es importante dar a conocer la importancia de poder implementar los diferentes juegos con el propósito de orientar en la mejor educación a los niños.

Existen muchos factores que afectan la educación de los niños, como la pobreza, la desnutrición, la demanda de los niños en los establecimientos educativos, entre otros que son amenazas o debilidades, como la deserción escolar, que se da cuando el niño presenta algún problema en su aprendizaje y así cabe mencionar que hay muchas consecuencias por las cuales en varias ocasiones los niños dejan de asistir a la escuela, tal es un caso común la confusión en sus lateralidades, es aquí donde el niño se frustra o es burla de sus compañeros al momento de equivocarse, en tal caso debemos aprovechar las fortalezas y oportunidades de poder buscar ayuda en diferentes instituciones o en muchas ocasiones hacer que los niños aprendan a respetar a la integridad física de los demás.

Realizando diferentes tipos de juegos grupales para integrar a todos los niños de la clase es aquí donde el niño aprenderá del compañero y ellos se sentirán mejor sin ser discriminados evitando así la deserción escolar.

Este proyecto de juegos de mesa y piso aporta una estrategia pedagógica para garantizar un mejor aprendizaje en los niños y niñas, contribuyendo a desarrollar las destrezas y habilidades para poder usar la lateralidad sin

confusión alguna, es importante para cada uno de los niños aprender de formas diferentes, aprenden jugando y haciendo cosas nuevas, hay que dejar que el niño explore su imaginación y su creatividad. Es importante poder realizar juegos en grupos individuales y en pareja para lograr la integración de todos los niños y niñas.

El proyecto va encaminado a cambiar lo tradicional por la nueva escuela, donde el centro importante es el niño, el juego brinda placer, se descubre a sí mismo, aprende a interactuar con los demás como también aprende a manejar su vida cotidiana y a resolver los problemas de la vida.

Es tan importante establecer los mecanismos necesarios para que el juego sea para que asimilen mejor el contenido de los aprendizajes.

G. Plan de actividades

Tabla 13 Plan de Actividades

N o.	DURACIÓN	ACTIVIDAD	SUB-TAREAS	EQUIPO
1	09-12-2019 – 20-12-2019	Diagnosticar y socializar el Proyecto de Mejoramiento Educativo para que nos servirán los diferentes juegos que se utilizarán, así mismo socializar el PME	Elaboración de listado de juegos que se aplicaran.	Profesor Estudiante de PME

2	02-01-2020 – 10-01-2020	Realización de solicitudes, para darán personas que están permiso y el presentes en proyecto	Entrega de notas y recepción de respuestas.	Profesor Estudiante de PME
3	02-01-2020 – 31-01-2020	Recepción de materiales para realización del proyecto álbum de juegos de mesa y piso.	Elaboración del álbum con juegos de mesa y piso ilustrados para llamar la atención de los niños y niñas.	Profesor Estudiante de PME
4	13-01-2020 – 31-01-2020	Realizar juegos de mesa en tamaño grandes donde el niño tenga una mejor visión, como rompecabezas entre otros.	Preparar los materiales necesarios.	Profesor Estudiante de PME
5	27-01-2020 – 07-02-2020	Realización de horarios para implementar los juegos.	Preparación de hojas que se utilizaran para la evaluación de los niños.	Profesor Estudiante de PME
6	10-02-2020 – 27-03-2020	Poner en práctica los juegos de mesa y piso con los niños y niñas.	Hacer grupos de los niños y niñas para realizar los diferentes juegos.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas

7	10-02-2020 27-03-2020	-	Mostrar la importancia que se tiene poner en práctica los diferentes juegos para mejorar la eficiencia motriz.	Controlar las acciones que se obtendrán para ayudar a la eficiencia motriz de los alumnos.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas
8	10-02-2020 27-03-2020	-	Realización de juegos de mesa gigantes para un mejor realce de los aprendizajes.	Juegos de gran tamaño para que los observen mejor.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas
9	10-02-2020 27-03-2020	-	Implementación de los juegos de mesa y piso de una manera adecuada para que los estudiantes aprendan de una mejor manera.	Impresiones de diferentes figuras como temas diferentes de rompecabezas.	Profesor Estudiante de PME
10	10-02-2020 27-03-2020	-	Determinar la importancia que tendrán los juegos de mesa y piso en la eficiencia motriz e los niños y niñas.	Observar la participación de los niños y niñas.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas
11	10-02-2020 27-03-2020	-	Utilizar diferentes temas para realizar los juegos de mesa y piso.	Imprimir juegos con diferentes temas	Profesor Estudiante de PME

12	10-02-2020 27-03-2020	-	Evaluación en lista de cotejo para ver el avance que los niños y niñas han tenido durante la realización de los diferentes juegos de mesa.	Determinar los aspectos relevantes a observar en los niños y niñas.	Profesor Estudiante de PME
13	10-02-2020 27-03-2020	-	Maratón de juegos.	Determinar el tiempo de juego y modo de participación.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas
14	10-02-2020 27-03-2020	-	Realización de grupos de trabajos mixtos.	Determinar la forma de distribución de los grupos de juegos mixtos.	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas
15	13-04-2020 30-04-2020	-	Presentación y divulgación del proyecto a personas invitadas, padres de familia y alumnos del proyecto de mejoramiento educativo “juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices”.	Invitaciones para personas involucradas. Preparación de refrigerio	Profesor Estudiante de PME Niños y niñas Padres de familia Autoridades

Fuente: propia

3.2 Mostrar la importancia que se tiene poner en práctica los diferentes juegos para mejorar la eficiencia motriz.																								
3.3 Realización de juegos de mesa gigantes para un mejor realce de los aprendizajes.																								
4. Fase IV Monitoreo																								
4.1 Implementación de los juegos de mesa y piso de una manera adecuada para que los estudiantes aprendan de una mejor manera.																								
4.2 Determinar la importancia que tendrán los juegos de mesa y piso en la eficiencia motriz e los niños y niñas.																								
4.3 Utilizar diferentes temas para realizar los juegos de mesa y piso.																								

1.4.1 Monitoreo y evaluación del proyecto

Un indicador es una característica específica, observable y medible que puede ser usada para mostrar los cambios y progresos que está haciendo un programa hacia el logro de un resultado específico. Deber haber por lo menos un indicador por cada resultado, debe estar enfocado, y ser claro y específico. El cambio medido por el indicador debe representar el progreso que el programa espera hacer. Un indicador debe ser definido en términos precisos, no ambiguos, que describan clara y exactamente lo que se está midiendo. Si es práctico, el indicador debe dar una idea relativamente buena de los datos necesarios y de la población entre la cual se medirá el indicador.

A. Plan o enunciado de monitoreo del proyecto

Tabla 15 Plan de Monitoreo

PLAN O ENUNCIADO	INDICADORES	METAS
Fase I Inicio		
Actividades		
1.1 Diagnosticar y socializar el Proyecto de Mejoramiento Educativo para que nos servirán los diferentes juegos que se utilizarán. Así mismo socializar el PME	Inicia en la segunda semana del mes de diciembre 2019. Finaliza en la tercera semana de diciembre 2019	<ul style="list-style-type: none"> Informe del diagnóstico enlistando los juegos y su función.

1.2 Realización de solicitudes, para personas que darán permiso y están presentes en el proyecto	En la primera semana del mes de enero 2020 se enviaron las solicitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitudes realizadas a las diferentes personas
	En la segunda semana del mes de noviembre 2019 se finalizó el proceso de recepción de respuestas.	<ul style="list-style-type: none"> • involucradas. Evidencias de las solicitudes (fotos)
Fase II Planificación		
Actividades		
2.1 Recepción de materiales para realización del proyecto álbum de juegos de mesa y piso.	<p>En la primera semana de enero 2020 se inicia la recopilación de los materiales necesarios para elaborar los juegos y el álbum.</p> <p>En la tercera semana de enero 2020 se finaliza la elaboración de materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de los materiales.
2.2 Elaboración del álbum con juegos de mesa y piso ilustrados para llamar la atención de los niños y niñas.	<p>En la primera semana de enero 2020 se inicia la recopilación de los materiales necesarios para elaborar los juegos y el álbum.</p> <p>En la quinta semana de enero 2020 se finaliza la elaboración de materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum de juegos.

2.3 Realizar juegos de mesa en tamaño grandes donde el niño tenga una mejor visión, como rompecabezas entre otros.	En la tercera semana de enero 2020 se inicia la elaboración de los juegos. En la quinta semana de enero 2020 se finaliza la elaboración de materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa grandes. • Fotografías de la preparación
2.4 Realización de horarios para implementar los juegos.	En la quinta semana de enero 2020 se inicia el proceso de designación de	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del horario designado
	horario. En la primera semana de febrero 2020 se finaliza la designación de horario.	para desarrollar el juego.
2.5 Preparación de hojas que se utilizaran para evaluación del avance de los niños.	En la quinta semana de enero 2020 se inicia la redacción de las herramientas. En la primera semana de febrero 2020 se finalizan las herramientas de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de evaluación.
Fase III Ejecución		
Actividades		
3.1 Poner en práctica los juegos de mesa y piso con los niños y niñas.	En la segunda semana de febrero 2020 se inicia la implementación de juegos. En la cuarta semana de marzo 2020 finalizan los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de los niños y niñas.

3.2 Mostrar la importancia que tiene poner en práctica los diferentes juegos para mejorar la eficiencia motriz.	En la segunda semana de febrero 2020 se inicia la práctica de juegos. En la cuarta semana de marzo 2020 finaliza.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo evaluando la eficiencia motriz
3.3 Realización de juegos de mesa gigantes para un mejor realce de los aprendizajes.	En la segunda semana de febrero 2020 se inicia la implementación de juegos. En la cuarta semana de marzo 2020 finalizan los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de los niños y niñas mientras juegan.
Fase IV Monitoreo		
Actividades		
4.1 Implementación de los juegos de mesa y piso de una manera adecuada para que los estudiantes aprendan de una mejor manera.	En la segunda semana de febrero 2020 se inicia la implementación de juegos. En la cuarta semana de marzo 2020 se finalizan los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de la aplicación de los juegos
4.2 Determinar la importancia que tendrán los juegos de mesa y piso en la eficiencia motriz de los niños y niñas.	En la segunda semana de febrero 2020 se inicia la implementación de juegos. En la cuarta semana de marzo 2020 se finalizan los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo de los aspectos logrados en la eficiencia motriz.

<p>4.3 Utilizar diferentes temas para realizar los juegos de mesa y piso.</p>	<p>En la segunda semana de febrero 2020 se inicia a implementar juegos de diferentes temas.</p> <p>En la cuarta semana de marzo 2020 se finalizan los juegos variados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías de evidencias • Listado de los temas seleccionados
Fase V Evaluación		
Actividades		
<p>5.1 Evaluación en lista de cotejo para ver el avance que los niños y niñas han tenido durante la realización de los diferentes juegos de mesa.</p>	<p>En la segunda semana de febrero 2020 se inicia a utilizar las listas de cotejo</p> <p>En la cuarta semana de marzo 2020 se finalizan las evaluaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo diferentes para cada juego.
<p>5.2 Realización de maratón de juegos con los niños y niñas.</p>	<p>En la segunda semana de marzo 2020 se inicia el maratón de juegos.</p> <p>En la cuarta semana de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe con el listado de los juegos incluidos en el
	<p>marzo 2020 se finaliza la aplicación de la maratón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • maratón • Fotografías de la maratón de juegos.
<p>5.3 Realización de grupos de trabajos mixtos.</p>	<p>En la segunda semana de marzo 2020 se inicia la aplicación de juegos en grupos.</p> <p>En la cuarta semana de marzo 2020 finaliza este proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías del trabajo en grupo • Informe de las estrategias utilizadas para la distribución de grupos.

Fase VI Cierre del proyecto		
Actividades		
6.1 Presentación y divulgación del proyecto a personas invitadas, padres de familia y alumnos del proyecto de mejoramiento educativo “juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices”.	<p>En la segunda semana de abril 2020 se presentan los resultados del proyecto.</p> <p>En la cuarta semana de abril 2020 se termina la presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Informe de la socialización de resultados obtenidos en el proyecto ● Fotografías del acto.
6.2 Invitaciones para personas involucradas.	En la segunda semana de abril 2020 se entregan las invitaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ● Copia de las invitaciones.
6.3 Preparación de refrigerio	En la segunda semana de abril 2020 se presentan los resultados del proyecto invitando a un refrigerio a los presentes.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fotografías de los invitados.

Fuente: elaboración Propia

B. Plan de Evaluación del proyecto

La evaluación de proyectos es un proceso por el cual se determina el establecimiento de cambios generados por un proyecto a partir de la comparación entre el estado actual y el estado previsto en su planificación. Es decir, se intenta conocer qué tanto un proyecto ha logrado cumplir sus objetivos o bien qué tanta capacidad poseería para cumplirlos.

En una evaluación de proyectos siempre se produce información para la toma de decisiones por lo cual también se le puede considerar como una actividad orientada a mejorar la eficacia de los proyectos en relación con sus fines, además de promover mayor eficiencia en la asignación de recursos. En este sentido, cabe precisar que la evaluación no es un fin en sí misma, más bien es un medio para optimizar la gestión de los proyectos.

Tabla 16 Plan de Evaluación

INDICADORES	METAS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● Fracaso escolar 	El 100 % de los niños y niñas mejoró su capacidad de adquisición de conocimientos.
<ul style="list-style-type: none"> ● Indicador de impacto 	El 90 % de los niños y niñas poseen una mejor confianza en sí mismos.
<ul style="list-style-type: none"> ● Rezago escolar 	El 80 % de los niños y niñas mejoró la motricidad necesaria para el aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> ● Indicador de eficiencia 	El 100% de los niños y niñas mejoraron su aprendizaje por medio de juegos.
<ul style="list-style-type: none"> ● Indicador de calidad 	El 100% de los niños y niñas aprendieron los contenidos por medio del juego como recurso de aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> ● Indicador de contexto 	Colaboración de la empresa de la comunidad. "Internet Marysol y Mas" participando para mejorar la calidad educativa de los niños y niñas.
<ul style="list-style-type: none"> ● Taza de deserción 	El 100% de los niños y niñas mejoraron su asistencia y permanencia durante el ciclo escolar al aplicar el juego para el aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> ● Indicador de calidad 	100% de mejora en la calidad educativa al aplicar estrategias y técnicas innovadoras.

Fuente: elaboración propia

1.4.2 Instrumentos de recogida de datos de monitoreo y evaluación

Instrumento De Monitoreo

Objetivo

Recolectar, sistematizar, analizar informaciones como productos del monitoreo y vigilancia sistemática de las intervenciones, producción de servicios y etiquetación y ejecución de presupuestos a fin de mejorar las habilidades motrices de los niños y niñas del centro educativo, para lograr un mejor desarrollo cognitivo con nuevos aprendizajes significativos.

Tabla 17 Instrumento de Monitoreo

No.	INDICADORES	E	MB	R	DM
1	El 100 % de los niños y niñas mejoró su capacidad de adquisición de conocimientos				
2	El 90 % de los niños y niñas poseen una mejor confianza en sí mismos.				
3	El 80 % de los niños y niñas mejoró la motricidad necesaria para el aprendizaje.				
4	El 100% de los niños y niñas mejoraron su aprendizaje por medio de juegos				
5	El 100% de los niños y niñas aprendieron los contenidos por medio del juego como recurso de aprendizaje.				
6	Colaboración de la empresa de la comunidad. "Internet Marysol y Mas" participando para mejorar la calidad educativa de los niños y niñas.				
7	El 100% de los niños y niñas mejoraron su asistencia y permanencia durante el ciclo escolar al aplicar el juego para el aprendizaje.				
8	100% de mejora en la calidad educativa al aplicar estrategias y técnicas innovadoras.				

Fuente: elaboración propia

Tabla 18 Nivel de desempeño

NIVELES DE DESEMPEÑO			
E = Excelente	MB = Muy bueno	R = Regular	DM = Debe mejorar

Fuente: elaboración propia

Instrumento de evaluación

1. Fracaso escolar
2. Indicador de impacto
3. Rezago escolar
4. Indicador de eficiencia
5. Indicador de calidad
6. Indicador de contexto

Tabla 19 Instrumento de evaluación

No.	METAS	SI	NO
1	Colaboración de la empresa de la comunidad. "Internet Marysol y Mas" participando para mejorar la calidad educativa de los niños y niñas.	X	
2	El 100 % de los niños y niñas mejoró su capacidad de adquisición de conocimientos.	X	
3	El 90 % de los niños y niñas poseen una mejor confianza en sí mismos.	X	
4	El 80 % de los niños y niñas mejoró la motricidad necesaria para el aprendizaje.	X	
5	El 100% de los niños y niñas mejoraron su aprendizaje por medio de juegos.	X	
6	El 100% de los niños y niñas aprendieron los contenidos por medio del juego como recurso de aprendizaje.	X	
7	El 100% de los niños y niñas mejoraron su asistencia y permanencia durante el ciclo escolar al aplicar el juego para el aprendizaje.	X	
8	100% de mejora en la calidad educativa al aplicar estrategias y técnicas innovadoras.	X	
9	El 100 % de los niños y niñas mejoró su capacidad de adquisición de conocimientos.	X	

Fuente: elaboración propia

1.4.3 Presupuesto del proyecto

En toda investigación es importante saber con qué recursos se cuenta, para poder determinar qué es lo que se deberá adquirir, y en función de ello hacer un presupuesto que nos permita, desde el inicio, gestionar las fuentes de financiamiento que asegurarán que el proyecto podrá desarrollarse adecuadamente.

Cuando se elabora una tesis, el presupuesto es un elemento especialmente importante, pues obviar algunos gastos, o pensar que se resolverán “sobre la marcha”, puede generar retrasos importantes en la investigación, que redundarían en que la titulación se demore o, en el peor de los casos, no se concluya la tesis. Mucho de los gastos no deberá cubrirlos el estudiante, sino que pueden gestionarse a través de diversas vías, pero deben incluirse en el presupuesto, ya que esto permitirá una mejor organización de los tiempos y los procedimientos a seguir.

Tabla 20 Presupuesto

Tipo de recurso	Cantidad/ Tiempo	Precio Unitario	Precio Total
Materiales			
Hojas de papel	2 cientos	Q35.00	Q70.00
Cartulinas	1 docena	01.25	015.00
Pliegos de papel bond	1 docena	00.75	09.00
Tijeras	1 unidad	015.00	015.00
Pegamento	3 botes	08.00	024.00
Cinta adhesiva	2 rollos	010.00	020.00
Hojas de papel de colores	2 cientos	017.00	034.00
Impresiones	100 unidades	00.25	025.00
Refrigerio para el cierre del proyecto	50 refrigerios	010.00	0500.00
Temperas	1 docena	030.00	030.00
Humanos			
Niños y niñas	4 meses	00	00
Autoridades educativas	2 horas	00	00
Dueño de			

Institución	2 horas	00	00
Profesor responsable del PME	4 meses	00	00
Padres de familia	2 horas	00	00
Institucionales			
Computadora	1 unidad	00	00
Aula	1 unidad	00	00
Mesas	8 unidades	00	00
Internet	4 meses	00	00
Total		Q127.25	Q742.00

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Diagnóstico (Fuentes)

El proceso de Diagnóstico constituye una instancia de reflexión colectiva para el establecimiento educacional, en torno a aquellas Prácticas que se abordarán para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los estudiantes. Es un paso fundamental, para determinar el significado de la tarea y generar estrategias, que permitan el mejoramiento y el compromiso de todos los actores en el logro de los objetivos y las metas formuladas.

El Diagnóstico es el primer paso del Ciclo Anual de Mejora Continua y resulta fundamental ya que la información obtenida constituye la línea de base para la definición de Metas y de la Planificación.

El Diagnóstico Institucional es una representación de la realidad del establecimiento educacional, y se sustenta en la valoración y evaluación que hacen los propios actores responsables de las Prácticas y procesos desarrollados. Mientras más amplia y diversa sea la participación, más completo y legítimo es el resultado del diagnóstico. (Pinto Gonzales, 2012, pág. sp)

2.2 Antecedentes de la institución educativa

Los antecedentes de la investigación es la información que identifica y describe la historia, así como también la naturaleza del problema que se está investigando en referencia a literatura ya existente. ... Se debe proveer un contexto del problema en relación a la teoría, investigación y/o práctica, y su importancia, que “Los antecedentes reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones”. (Arias, 2012, pág. 108)

(Tamayo, 2012, pág. sp) Afirma “Todo hecho anterior a la formulación del problema que sirve para aclarar, juzgar e interpretar el problema planteado constituye los antecedentes del problema” (p.149). Es así, que conocer los antecedentes del problema es importante para no replicar la investigación, es decir, que nos permitirá identificar que interrogantes ya han sido respondidas frente a un problema.

2.2.1 Organizaciones escolares

Organización escolar según la RAE significa: “La acción y efecto de organizar u oponerse; conjunto de personas, con los medios adecuados que funcionan para alcanzar un fin determinado.

La Organización Escolar adquiere una mayor utilidad y sentido cuando nos movemos en realidades complejas, donde la necesidad de ordenación es importante dada una supuesta mayor dispersión de intereses individuales.

Nuestra sociedad ha adquirido conciencia de un necesario redimensionamiento del sistema organizacional de la escuela. Urge lograr realmente un cambio en el grado de conocimiento y consideración proyectiva, en la concepción organizacional de la labor escolar; entre otros, en la relación con los agentes educativos, el diseño del currículum, la organización funcional, el uso de recursos, la extensión de los servicios, el perfeccionamiento de los soportes profesionales, la capacidad para identificar e incorporar nuevas formas de trabajo, la redefinición de estrategias y de la cultura que se practica o genera”. (Fuentes, 2015, pág. 2)

2.2.2 Programas del Ministerio de Educación

Los programas que son del MINEDUC son: programa Leamos Juntos, Programa nacional de Matemáticas, programa nacional de valores, Gobiernos escolares, Valija didáctica, gratuidad, Programa Alimentación escolar, Programa de remozamientos para los establecimientos. Los programas de apoyo son aportes económicos que el Ministerio de Educación otorga a las organizaciones de padres de familia para la compra de artículos de la alimentación escolar, útiles escolares para la niñez y materiales y recursos de enseñanza que utilizan los docentes, servicios básicos y mantenimiento del edificio, así como otros que se crearen en apoyo a la calidad educativa. El MINEDUC como parte del ente primordial de la educación en Guatemala mantiene varios proyectos y programas para la niñez y juventud como parte de su promoción se encuentran varias: El programa Leamos Juntos: Promover la lectura para desarrollar competencias lectoras y valores en los estudiantes bilingües y monolingües de los diferentes niveles educativos. (MINEDUC, 2010)

1. Programa de alimentación escolar. El programa de alimentación escolar consiste en la entrega de raciones diarias y productos que cubran las necesidades nutricionales de los estudiantes durante el período escolar y de acciones de educación alimentaria y nutricional.
2. Programa de dotación de útiles escolares. Es el apoyo económico para la compra de materiales didácticos necesarios para todos los estudiantes inscritos en los centros educativos públicos del país, según Acuerdo Ministerial No. 1234-2019.
3. Programa de dotación de materiales y recursos de enseñanza. Es la asignación económica anual por docente en servicio 011 y 021 para la compra de materiales y recursos de enseñanza (valija didáctica).
4. Programa de gratuidad de la educación. Este programa nace con la emisión del Acuerdo Gubernativo No. 226-2008, donde se establece que la prestación del servicio público de educación es gratuita y queda reglamentado en el Acuerdo Ministerial No. 3211-2018, emitido por el Ministerio de Educación con fecha 2 de noviembre de 2018.

Así también se tiene como apoyo el Instructivo PRA-INS-20 "Transferencias corrientes a Organizaciones de Padres de Familia OPF para el programa de apoyo de Mantenimiento de Edificios Escolares Públicos". El programa es flexible porque permite la atención de las necesidades identificadas y priorizadas por la comunidad educativa, tomando en cuenta los renglones de mantenimiento establecidos por el Ministerio de Educación. (Mineduc, 2010)

2.2.3 Políticas educativas

El Sistema Educativo Nacional, para garantizar su efectividad, también deberá contar con un sistema de evaluación apropiado y constante que sea de carácter formativo, que coadyuve a tomar decisiones y que permita en todo momento reconocer el nivel de logro y los desafíos que debemos enfrentar para reorientar el trabajo en el aula. (Educación, 2010, pág. 4)

Toda sociedad se organiza políticamente, es decir, ve la necesidad de dedicar esfuerzos en pro de mejorar las relaciones entre los individuos que la conforman; la red pública se ve entonces como una necesidad perentoria para la propia supervivencia y para la evolución de la sociedad. Así, pues, no debe sorprendernos que se hable de política económica o de política deportiva al mismo tiempo que de política de una institución bancaria o financiera o de política de un club determinado. Y tampoco debe extrañarnos que, paralelamente, pueda hablarse de política educativa. (Capella Riera, 1994, pág. 7)

Política 1. Cobertura. Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar.

Política 2. Calidad. Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante.

Política 3. Modelo De Gestión. Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional.

Política 4. Recurso Humano. Fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional.

Política 5. Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

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)

Política 7. Equidad Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual.

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 pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo.

2.2.4 Legislación educativa

Constituye una herramienta básica que permite relacionar las distintas leyes que regulan las relaciones del Estado con la educación organizada del país.

Los lineamientos básicos de la educación en Guatemala se encuentran contenidos en la Constitución Política de la

República de 1985 y en la Ley de Educación Nacional de 1991. Son obligaciones del Estado asegurar el derecho a la educación y su gratuidad (Art. 71 y 74 de la Constitución Política, respectivamente) en los niveles establecidos por la carta magna y en la Ley de Educación de 1991 (educación inicial, pre-primaria, primaria y básica). La cobertura en la educación primaria era en 2005 del 27,1% y el analfabetismo del 28,2%.

Asegura que La legislación educativa, tiene la finalidad de orientar el funcionamiento del sistema educativo y debe ser conocida por los agentes educativos y comunidad en general, por lo tanto: El conocimiento de leyes y reglamentos no son suficientes para ejercer una buena administración educativa. (Contreras, 1997, págs. 174-175)

2.2.5 Gestión escolar (Estrategias educativas implementadas)

Uno de los constructos que más revuelo ha causado en el ámbito de la educación es la gestión escolar. Mientras algunos aceptan que no existe definición precisa. (García colina & Juárez Hernández, 2018, pág. 207) Distingue la gestión como el conjunto de acciones orientadas hacia la consecución de ciertos objetivos que se desarrollan en las diversas áreas de actividad de la organización y en cuyo diseño y evaluación participan, en alguna medida, las personas encargadas de llevarlas a cabo.

Este planteamiento remite a considerar el trabajo conjuntado de actores directos e indirectos liderados por una persona (gestor o director). Los actores directos en los recintos escolares son: directores, profesores, padres de familias y educandos. Los actores indirectos son las personas que contribuyen a lograr los propósitos educativos, es el caso de enfermeras, psicólogos, conferencistas, es decir, todos ellos concebidos como personas interdependientes en el logro de una misma tarea. Aun así, son los directores quienes con conciencia y conocimiento de la repercusión y alcance de sus decisiones y acciones impactarán a la comunidad educativa y quienes debieran prepararse para jugar el rol administrativo que les corresponde.

2.2.6 Organizaciones comunitarias:

Basados en nuestra experiencia, respondemos que Organización Comunitaria: es cuando un grupo de personas se unen para ver los problemas que les afectan en su comunidad y le buscan soluciones. Los problemas pueden ser de carácter social,

cultural, económico, político y productivo. La organización permite al grupo utilizar en mejor forma el esfuerzo y los recursos colectivos, ya sean humanos, materiales y económicos, para lograr los objetivos que se han propuesto. La organización: facilita mayor oportunidad para conocer, negociar, demandar y gestionar con gobiernos locales y centrales otros grupos u organizaciones, ya sean nacionales o extranjeras y con el estado, entre otros, a fin de lograr los objetivos que nos proponemos para alcanzar nuestro propio desarrollo. (Romero, 2008, pág. sp)

(Cristina & López, 2014, pág. sp) La clave del éxito de cualquier plan o actividad de un Programa de Alerta Temprana y Reducción de Vulnerabilidad a Inundaciones en Cuencas Menores es la participación directa de la comunidad. Los miembros de las comunidades afectadas por inundaciones deben organizarse para así entender mejor su responsabilidad en el sistema a diseñar y ejecutar por medio del Programa. Este Programa está basado en la organización, monitoreo, toma de decisiones e implementación por la comunidad. A continuación, se presentan las actividades que serán necesarias para la organización comunitaria.

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

Es un concepto con varios significados. En este caso, nos interesa quedarnos con su acepción como la posición, la ubicación o el estado de algo o de alguien. Social, por su parte, es un adjetivo que se vincula a la sociedad, una comunidad de individuos. (Navarro, 2010) Cuando se opta por acometer lo que es el establecimiento de la situación social de una nación lo habitual es que se haga partiendo de factores tales como el acceso a los sistemas de salud, las enfermedades más comunes, la desnutrición, el índice analfabetismo y la educación en general, los niveles de violencia, los principales problemas a nivel familiar y los niveles de desempleo.

La situación económica del país es muy precaria por tanta corrupción que existe en el país, sin embargo, la economía está en proceso de desarrollo, puesto que las ventas se rigen por un estándar a nivel político.

2.3 Teorías y modelos educativos que sustentan el proceso enseñanza aprendizaje

Las teorías y modelos educativos que se abordan en el proyecto de mejoramiento sirven para fundamentar lo que en verdad esta descrito y de lo que se realiza en las aulas. Tales como:

2.3.1 Constructivismo

La educación es una de las disciplinas que en los últimos años ha sufrido una serie de transformaciones debido tanto a los avances científicos como a los cambios tecnológicos. Nuestro país, como otros de América Latina, no es ajeno a estos cambios, más aún cuando estando sumidos en una crisis económica aguda que afecta el desarrollo social y ha postrado a sectores de la sociedad en una profunda pobreza y miseria, busca alternativas de desarrollo y cambio en el campo de la educación. (Coloma Manrique & María, 1999, pág. 217) Afirma que el constructivismo es la visión de una teoría de la asimilación y el anclaje con organizadores previos.

Por su parte, Vigotzky, enfatiza el aspecto cultural y la importancia de la actividad conjunta y cooperativa.

2.3.2 Psicología evolutiva

Estudia los procesos de cambio psicológico que ocurren en las personas a lo largo de la vida.

Su abordaje implica la temática del tiempo, de la historicidad, y junto a la dimensión temporal se plantea el problema de la continuidad y el cambio, de la periodización en etapas, estadios, fases, posiciones, períodos críticos, etc., y de los criterios de demarcación de los mismos. La temporalidad lógica supone un tiempo de constitución no lineal, donde no se puede acceder a una nueva estructura psíquica sino se constituyó la anterior.

La evolución no ha estado determinada sólo por la dinámica interna, sino que ha estado abierta a la influencia de otras disciplinas y de los cambios sociales y las concepciones culturales dominantes. No hay psicología que exista al margen del marco de una serie concreta de condiciones de posibilidad históricas. (Paladino, 2008, págs. 1-2)

2.3.3 Teoría sociocultural

Basada en 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. Las teorías de Vygotsky acentúan el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición, ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de “dar significado”.

Lev Vygotsky Fue uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural. Lo principal de su obra, naturalmente, se desarrolla en el contexto de la Rusia revolucionaria. Es clave en la comprensión del trabajo de Vygotski, su esfuerzo por emplear los principios del marxismo a la hora de abordar las diferentes problemáticas psicológicas e incluso hacer frente a algunos problemas prácticos que enfrentaba la Rusia revolucionaria como, por ejemplo, la extensión de la escolaridad a sectores marginales. Sus ideales eran netamente marxistas, pero propugnaba el pensamiento revisionista, afirma (contributors, 2019, pág. sp).

2.3.4 Aprendizaje significativo:

Se define sucintamente la teoría del aprendizaje significativo para enmarcar una explicación más detallada de su constructo

esencial, primero desde su significado original y después desde una perspectiva cognitiva más reciente. Con objeto de delimitar claramente qué es y qué no es aprendizaje significativo, se exponen incorrecciones y mitos asociados al mismo. Se muestran, así, las ventajas que supone la utilización de esta teoría como referente para el aula, así como la forma eficaz de lograr un aprendizaje significativo en el alumnado. (Palmero, 2011, pág. 29).

2.3.5 Nuevas tecnologías de la información y la comunicación

El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre.

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Belloch Ortí, 2006, pág. 12)
Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,). (Belloch Ortí, 2006, pág. 14)

A. Teoría de la comunicación

La comunicación significa compartir algo, poner en común, por lo tanto la comunicación es un fenómeno inherente a la relación de los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo, a través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y puedan compartirlo con el resto (Ruiz, 2012) El proceso implica la emisión de señales, con la intención de dar un mensaje.

En la vida diaria pasamos mucho hablando, ese conversar tiene consecuencias y debe ser considerado un trabajo a todos los afectos. El análisis de las conversaciones es esencial para poder entender a los demás, es por ello que se toma en cuenta la teoría de la comunicación donde el lenguaje toma un papel muy importante para comprender el estado actual de los estudios de la comunicación.
(Scolari, 2004, pág. sp)

B. Teoría de la noticia

La teoría de la noticia se refiere precisamente al ensamblaje discursivo de la macro estructura textual, por lo que está destinada a llenar el vacío de todas las casuísticas formales que dejan el lenguaje y el formato clásicos de la noticia, es un proceso que, simultáneamente, pasa por muchas manos y muchos intereses, pero que está profundamente utilizado, lo que lo hace muy efectivo e infinito. Un proceso en que la máquina de hacer noticias centrifuga eventos explosiones y los convierte sucesivamente en apariciones, resultados y desplazamientos, y vuelta a la explosión, manteniendo siempre una conexión con la realidad. (Bandres Avila, 2000, pág. sp). Los propios medios de comunicación son los primeros en noticias que se presentan como los transmisores de la realidad social. (Arsenio, 2004)

2.3.6 Reforma educativa

La reforma Educativa plantea la búsqueda de un futuro mejor en una sociedad plural, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe. Reforma Educativa

Introducción En el año 1985 inició la transición a la democracia en Guatemala. La Constitución de la República del mismo año estableció un sistema educativo descentralizado y participativo, en donde se reconoce y promueve los idiomas nacionales y las culturas indígenas.

En el contexto socioeconómico, la Reforma Educativa debe responder a la necesidad de fortalecer la producción mejorar la calidad de vida, calificar la fuerza de trabajo, favorecer el mejoramiento del empleo y de los niveles

salariales y promover el fortalecimiento del ambiente como expresión de una sólida conciencia. Una reforma educativa es una modificación, enmienda o actualización del sistema educativo de una nación con el objetivo de mejorarlo. “La propuesta de una reforma educativa implica el reconocimiento de que hay aspectos del sistema educativo que es preciso mejorar o corregir” (MINEDUC, 2000). El impacto de la innovación educativa sobre las metodologías docentes. La innovación educativa permite mejorar las metodologías, hacer viable su uso en situaciones en las que son difíciles de aplicar e incluso hacer posible la creación de nuevos procesos.

En conclusión, la reforma educativa es un conjunto de medidas adoptadas que han tenido una alta variabilidad en periodos tan cortos porque han desestabilizado la economía a la desorientación de los ajustes que corregir el sistema educativo. (Menendez, 2004, pág. 4).

2.3.7 Diseño y desarrollo curricular

El diseño y desarrollo curricular llevan consigo no solamente el conocimiento de un plan de estudios, sino también el conocimiento de una fundamentación basada en los fines que persigue, la metodología a emplear en su desarrollo, los recursos para el aprendizaje que se necesitan, las bases psicológicas donde será aplicado y el conocimiento de la cultura y el contexto donde se desarrollará.

dependen en gran medida del contexto en el que se aplique. Pero, ¿qué se entiende por currículo? Son muchos los investigadores que se han dedicado a tratar de explicar el significado de currículo, lo cierto es que su concepción. El concepto y el uso del término currículo están claramente influido por las diversas corrientes filosóficas, psicológicas y pedagógicas; por los adelantos tecnológicos.

La idea de diseño curricular, por lo tanto, hace referencia a un proceso que permite organizar y desarrollar un plan educativo. (Jimenez & Angel, 2009)

2.3.8 Estrategias pedagógicas lúdicas

Son aquellas estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan. En este grupo podemos incluir también a aquellas otras que se concentran en el esclarecimiento de las intenciones educativas que el profesor pretende lograr al término del ciclo o situación educativa. (Barriga Arceo & Hernaández Rojas, 1999, págs. 3-4), se refiere que las estrategias se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas tienen una gran significación en este reto puesto que su esencia consiste en que los niños, guiados por los maestros, se introducen en el proceso de búsqueda de la solución de problemas nuevos para ellos, a partir de lo cual aprenden adquirir de manera independiente determinados conocimientos y emplearlos en la actividad práctica (Ortíz Ocaña, 2017, pág. 53)

2.4 Técnicas de administración educativa

La Administración Escolar, es una disciplina que en los últimos tiempos ante la "sociedad de conocimiento" está haciendo un llamado a los actores educativos para que recuperen la capacidad de crear un nuevo futuro. Con mayor imaginación y con base en las posibilidades que somos capaces de visualizar como factibles. La Supervisión y Administración Educativa es un elemento fundamental para el desempeño eficiente de las instituciones educativas modernas. El administrador educativo es responsable de calidad del servicio brindado por la institución y debe ser capaz de llevar a cabo todos los procesos gerenciales (planificación, administración, supervisión y control) para poder tener éxito en su gestión. El administrador debe ser además líder, ya sea adaptándose a la cultura existente en el centro educativo o modificándola si lo considera necesario. (Maradiaga, 2009)

2.4.1 Definición de proyecto de mejoramiento educativo

El Proyecto de Mejoramiento Educativo es un instrumento de planificación estratégica que le permite al establecimiento educacional organizar de manera sistémica e integrada los objetivos, metas y acciones para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los estudiantes; lo que implica intencional en las escuelas y liceos el desarrollo de un Ciclo de Mejora Continua, entendido como un conjunto de fases articuladas por las cuales deben transitar permanentemente para mejorar su gestión institucional y sus resultados educativos en función de lo declarado en el PEI. Todos los establecimientos educacionales del país, deben elaborar e implementar un Plan de Mejoramiento Educativo (PME) con un enfoque a cuatro años. Para aquellos establecimientos adscritos a la Subvención Escolar Preferencial, tiene la obligatoriedad de diseñar, enviar al Ministerio de Educación e implementar un PME.

El Plan de Mejoramiento Educativo, como herramienta que ordena y materializa el ciclo de mejoramiento, contempla de fases, etapas y fases. (Guzmán, 2017, pág. sp)

2.4.2 Matriz de priorización de problemas

Se trata de un instrumento clave para tomar decisiones y clasificar problemas. Nos enseña a cómo ser más productivos en el trabajo y a cómo tomar decisiones importantes. Y nos ayuda a definir las causas y efectos de situaciones problemáticas para aplicar estrategias más acertadas. Recuerda que todo problema puede entenderse como un desfase entre la realidad y la situación deseable. (SINAE, 2019)

En la matriz se debe enmarcar el proyecto que se quiere solucionar en el entorno educativo, definir quien ejecutara el proyecto y establecer la ubicación que es lo que se pretende con el problema planteado. Se debe determinar una estructura y estudiar de fondo que es lo que deseamos resolver. (Cordova Padilla, 2013)

2.4.3 Árbol de problemas

Es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican. Esta técnica facilita la identificación y organización de las causas y consecuencias de un problema. Por tanto, es complementaria, y no sustituye, a la información de base. El tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos. La lógica es que cada problema es consecuencia de los que aparecen debajo de él y, a su vez, es causante de los que están encima, reflejando la interrelación entre causas y efectos. (Martínez, 2010, pág. 4)

2.4.4 Teorías que sustentan las demandas sociales, instituciones y poblacionales:

A. Teoría de Maslow

La Pirámide de Necesidades de A. Maslow, ha resistido el paso del tiempo y, con todos los perfeccionamientos que quieran introducirse, ofrece una gran claridad y profundidad, pues su hallazgo fue el resultado de trabajos muy rigurosos.

Podemos definir una necesidad como la distancia, hiato o vacío que existe entre la situación tal como una persona la está viviendo en el presente y tal como le gustaría vivirla en el futuro (Vasquez Muñoz, 2009, pág. 3). Maslow estableció una serie de proposiciones sobre las necesidades humanas que se concretan de esta manera: Las necesidades de las personas están jerarquizadas según su importancia. Si observamos el gráfico, las necesidades fisiológicas ocupan un espacio mayor y se imponen con más urgencia al individuo. En publicidad, un porcentaje elevadísimo de anuncios apela a este tipo de necesidades.

B. Teoría de Ander Egg

El concepto (Sanchez, 2007, pág. 123) entendido como un constructo lógico que tiene un sentido completo y unívoco en el marco de un campo científico o de una teoría determinada, se conforma desde abstracciones que constituyen la base del pensamiento humano.

C. Teoría de Max Neef

Las necesidades humanas a las que pueden recurrir los interesados son vastas y, en muchos casos, contiene aportes contundentes. La temática ha trascendido los ámbitos de la filosofía y la psicología para convertirse en centro de atención de las disciplinas políticas, económicas y sociales en general. El desafío consiste en que los políticos, los planificadores, los promotores y, sobre todo, los actores del desarrollo sean capaces de manejar el enfoque de las necesidades humanas para orientar sus acciones y aspiraciones.

La persona es un ser de necesidades múltiples e interdependientes. Por ello, las necesidades humanas deben entenderse como un sistema en las que las mismas se interrelacionan e interactúan. Simultaneidades, complementariedades y compensaciones que son características de la dinámica del proceso de satisfacción de las necesidades. (Morán Alonso, 2010, pág. 7)

2.4.5 Teorías que sustentan los actores involucrados y potenciales

A. Anguiano

Esta teoría tiene muchas características de la construcción del requerimiento social, y toma los aspectos más importantes de talcott persons, desde la teoría estructural funcional, ya que nos permite ir estructurando desde lo social hasta llevarlo al aula donde se ven reflejado todos los problemas en los niños y como les afecta en su aprendizaje, es un proceso que tiene que ver con la motivación de los padre hacia los hijos, ya que despliega los deseos por juicios e interpretaciones sobre lo que ven o pasa a su alrededor, ya que el ser humano de lo que le

pasa obtiene una máxima gratificación que le afecta indirectamente, en lo biológico en lo psíquico y emocional.

Esta teoría se relaciona con las necesidades o problemas que se encuentran en la aldea Las Palmas, como lo es el maltrato infantil que se da, así como la desintegración familiar, que afecta directamente a los niños y se ve reflejado en su aprendizaje como es gran dificultad en la lateralidad por estos problemas que pasan alrededor de él no se concentra y pierden el interés por sus clases y por la educación no sigue instrucciones tienen mal comportamiento, no poseen valores establecidos y orientados por sus padres en su cognitivo, apreciativo, y moral.

Con ello se forma el sistema de la personalidad del niño en donde el padre culturalmente no está preparado para formar ciudadanos capaces de enfrentarse al mundo en que se vive, y son los niños y jóvenes los que sufren las consecuencias y en la sociedad en la que viven no son aceptados, y los niños con edad escolar fracasan en la educación. (Castañer Balcells, 2002, págs. 299-331)

F. Kullo

En relación con las transformaciones acaecidas en el campo epistemológico con respecto a la capacidad de conocimiento y predicción de los fenómenos complejos, tal como son los fenómenos urbanos, las últimas décadas han puesto en evidencia dos flancos de debilitamiento de la certeza con que se operaba hacia mediados de siglo. La articulación teoría-práctica a nivel materias y de proyectos desde la intencionalidad expresa y su concreción.

Es decir, qué piensa el docente sobre el tema, qué hace al respecto, cómo lo plasma en el programa de la materia, cómo lo concreta en el aula. Con esta teoría se puede mostrar las modalidades encontradas destacando cómo determinadas concepciones con relación a la enseñanza y al aprendizaje implican determinadas configuraciones de la articulación teoría-práctica, determinadas modos de encarar el tema de los

contenidos, las actividades a realizar en clase y las formas de evaluación. Y cómo estas concepciones ocultan la mayoría de las veces- marcan y hasta definen el desarrollo de la experiencia pedagógica. Según nos afirma (Pierro, 2005, págs. 10-11)

2.4.6 Matriz DAFO

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

Es una herramienta efectiva y de fácil aplicación, por tanto, la matriz de análisis DAFO se puede aplicar a cualquier empresa, independientemente de su tamaño y de su actividad. (Espinosa, 2013, pág. sp).

2.4.7 Técnica MINI MAX

El MINIMAX es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución, al problema planteada.

En teoría de juegos, minimax es un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta. El funcionamiento de minimax puede resumirse en cómo elegir el mejor movimiento para ti mismo suponiendo que tu contrincante escogerá el peor para ti (Boc Son, 2018, pág. 22)

2.4.8 Vinculación estratégica

Con las vinculaciones se utiliza la estrategia FA, Maxi-Mini, maximiza las fortalezas y minimiza las amenazas todo esto permitirá fortalecer los objetivos de la institución y convertir las amenazas en fortalezas o eliminarlas para obtener buenos resultados de la institución.

La estrategia FD Maxi-Mini, busca optimizar las fortalezas y minimizar las amenazas con este buscara tener oportunidades de fortalecer los objetivos institucionales y eliminar las amenazas o fortalecerlas, y buscara alcanzar los objetivos

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado. (Mijangos Paredes, 2013, pág. 41)

2.4.9 Líneas de acción estratégica

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

Describe el proceso para el análisis estratégico de un problema de intervención, como el análisis entre el F.O.D.A., el uso de MINIMAX, para que puedan salir la vinculación estratégica e identificación de estrategias y proyecto. (Castro H. , 2010, pág. sp)

2.4.10 Mapa de soluciones

Es una de las herramientas fundamentales en la planificación, especialmente en proyectos. El análisis del árbol de problemas, llamado también análisis situacional o simplemente análisis de problemas, ayuda a encontrar soluciones a través del mapeo del problema. Identifica en la vertiente superior, las causas o determinantes y en la vertiente inferior las consecuencias o efectos. (Silva Lira, 2003, pág. 4)

(Galvis Pérez, 2009). En el marco de la gestión del conocimiento existen actualmente una gran cantidad de estrategias organizacionales, técnicas y herramienta que son utilizadas para su implementación, de acuerdo con el contexto sobre el cual se desempeña la organización, pero muchas de estas estrategias y herramientas no son utilizadas solo en la gestión del conocimiento y no todas surgieron en respuesta a ella. Sin embargo, una de las herramientas que surge en respuesta a la gestión del conocimiento, son los mapas de conocimiento.

2.4.11 Plan de actividades

El plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como las sub-tareas para su ejecución. (Beriguete, 2012, pág. sp)

Se describe en qué consiste la planificación del cronograma, para poder llevar un control adecuado del tiempo del proyecto. Además, se menciona el proceso de definición y secuencia de actividades, para poder establecer cómo es que se relacionan entre sí. (Olaya, 2020, pág. sp)

2.4.12 Cronograma de Gantt

Un diagrama de Gantt es una herramienta útil para planificar proyectos. Al proporcionar una vista general de las tareas programadas, todas las partes implicadas sabrán qué tareas tienen que completarse y en qué fecha. (Villanueva, 2018), Usar un diagrama de Gantt en el proceso de gestión de proyectos proporciona las siguientes ventajas:

1. Claridad
2. Una vista general simplificada
3. Datos sobre el rendimiento
4. Una mejor gestión del tiempo
5. Flexibilidad

Los cronogramas de barras o “gráficos de Gantt” fueron concebidos por el ingeniero norteamericano Henry L. Gantt, uno de los precursores de la ingeniería industrial contemporánea de Taylor. Gantt procuro resolver el problema de la programación de actividades, es decir, su distribución conforme a un calendario, de manera tal que se pudiese visualizar el periodo de duración de cada actividad, sus fechas de iniciación y terminación e igualmente el tiempo total

requerido para la ejecución de un trabajo. (Hinojosa, 2003, pág. sp).

2.4.13 Monitoreo y evaluación de proyectos

Es el proceso sistemático de recolectar, analizar y utilizar información para hacer seguimiento al progreso de un programa en pos de la consecución de sus objetivos, y para guiar las decisiones de gestión. El monitoreo generalmente se dirige a los procesos en lo que respecta a cómo, cuándo y dónde tienen lugar las actividades, quién las ejecuta y a cuántas personas o entidades beneficia.

La evaluación es una apreciación sistemática de una actividad, proyecto, programa, política, tema, sector, área operativa o desempeño institucional. La evaluación se concentra en los logros esperados y alcanzados, examinando la cadena de resultados insumos, actividades, productos, resultados e impactos, procesos, factores contextuales y causalidad, para comprender los logros o la ausencia de ellos (Naema, 2010, pág. sp)

2.4.14 Indicadores de un proyecto

Un indicador es una característica específica, observable y medible que puede ser usada para mostrar los cambios y progresos que está haciendo un programa hacia el logro de un resultado específico.

En el plan de actuación del proyecto de dirección, hemos considerado distintos elementos en su estructura: las dimensiones, ámbitos o líneas de mejora, los objetivos, las actuaciones, los agentes o responsables, los calendarios y los indicadores de logro.

Estos últimos, a los que prestamos atención especial ahora, son los referentes principales para la evaluación del proyecto de dirección; y su naturaleza, aunque seguidamente se aporten algunas definiciones, se aproxima a la de las evidencias del grado de logro de los resultados. De tal modo que pudieran identificarse junto a las intenciones y las concreciones del proyecto de dirección. (M & Santos M, 1996, pág. sp)

2.4.15 Metas de un proyecto

Las metas son los resultados que el proyecto se desea alcanzar. Estas permiten que la organización esté planificada, que se implementen objetivos específicos y que se trabaje con menos márgenes de error.

Tipos de metas Las metas pueden ser a corto, mediano o largo plazo

Según (Cabrero, 2010) en su libro Modelos teóricos e indicadores de evaluación educativa cita que la educación debe sistematizar sus esfuerzos y organizar sus recursos, de tal manera que pueda rendir cuentas en materia educativa sobre el cumplimiento de las metas que la sociedad le demanda. Como parte sustancial del proceso de rendición de cuentas, la educación debe instituir mecanismos que permitan evaluar sus recursos, procesos, agentes y resultados, y considerar, en la medida de lo posible, el conjunto del sistema educativo. Las metas son resultados que se refieren a los logros de un proyecto y al uso de las estrategias adecuadas. (Valle, 2006, pág. SP)

2.4.16 Plan de sostenibilidad:

Tiene como propósito la generación de recursos para el desarrollo de programas y que garantiza que los objetivos e impactos positivos de un proyecto de desarrollo perduren de forma duradera después de la fecha de su conclusión. La sostenibilidad, muy habitual en el campo del desarrollo y la cooperación, es utilizada en diferentes sentidos.

Para lograr implementar un plan estratégico exitoso y que sea viable económica y ambientalmente se debe identificar a los actores directos e indirectos involucrados, y de esta manera conocer las actividades que realizan frente al tema, sus opiniones y decisiones (Mendez Fajardo, 2014, pág. sp).

Para está práctica se lleva a cabo el plan de sostenibilidad en donde se plantea la necesidad a través de iniciativas propias y de actores indirectos y directos comprometidos con la mejora de la institución. (Codinach, 2006, pág. 7)

2.4.17 Presupuesto

El presupuesto de un proyecto es la suma total de dinero asignado con el propósito de cubrir todos los gastos del proyecto durante un periodo de tiempo específico. El fin del presupuesto es controlar los costos del proyecto dentro del presupuesto aprobado y entregar las metas esperadas del proyecto.

El papel del presupuesto sobre proyectos es una porción importante, actualmente sirven para que se pueda recabar datos de cuanto ingresa y egresa del mismo, los estudios de un presupuesto son para llevar el control de gastos, donaciones, etc. (Guyana, 1972, pág. 169)

2.5 Metodología implementada en el PME

Para esta investigación, se seleccionó una metodología cualitativa de investigación acción de tipo descriptiva con un diseño práctico, la utilización de las metodologías se desarrolla partir de datos de evaluaciones realizadas por cada establecimiento por lo que las metodologías a utilizar deben de estar orientados a alcanzar buenos resultados, alcanzando metas y objetivos en el buen funcionamiento de prácticas de valores, implantadas en los niños del centro educativo, alcanzado los objetivos propuestos, se logró que los niños se involucraran en las nuevas técnicas y con los nuevos aprendizaje.

Los niños del nivel pre primario aprenden de muchas formas y unas de ellas es jugando es por ello que mi PME está basado en una serie de juegos de mesa y piso para desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas, se logró que los niños mantenga una bonita relación.

Así mismo que ellos aprendan a usar adecuadamente sus lateralidades debido a que tenían muchos problemas con eso, se ha desarrollado en ellos la creatividad y la dedicación pero sobre todo el entusiasmo por hacer las cosas, teniendo muy buena relación entre compañeros logrando así un aprendizaje significativo con nuevas estrategias pedagógicas, el cual ayudara a los niños en la práctica de valores y a relacionar con los demás de una forma dinámica y creativa los juegos de mesa de piso desarrollan el pensamiento lógico y ayudan a desarrollar las habilidades motrices y motoras para una mejor enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título del PME

Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices.

3.2 Descripción del PME

Las actividades que se tenían planificadas para desarrollar en el proyecto estaban para dar a conocer a cada uno de niños la importancia de desarrollar las habilidades motrices, de una forma creativa y motivacional como lo son los juegos de mesa y piso, estos despierta la imaginación y el interés de cada uno de los niños con el fin de fortalecer muchas actividades, el fin primordial de cada una de las actividades estaban basadas para dar a conocer no solo a los niños, si no a muchos docentes la importancia de implementar los diferentes juegos en el aula con el fin de hacer del niño una personas con metas y sueños para en un furo sean independientes de muchas formas.

Los aprendizajes significativos se logran de una forma trascendental con nuevas estrategias y así mismo implementando el juego lúdico en el nivel preprimaria se dice que jugando es como se aprende y se preparan a los niños para vida, la buena relación de cada uno de los estudiantes se logra poniendo en práctica los juegos haciendo competencias, maratones etc. Logrando así una de las metas propuestas con aprendizajes significativo.

3.3 Concepto del PME

Lamentablemente por tal situación en la que el país se enfrenta hoy en día esta enfermedad que azota al país el COVID 19 no se pudo llevar al 100% estas actividades, pero de igual forma se pretende que los estudiantes tengan conocimiento. Pero sobre todo que aprendan para la vida no para el momento, es por ello que con dedicación y esfuerzo se puede lograr que el niño aprenda en casa llevando o llegando hacia ellos con estrategias de aprendizajes, esta pandemia que estamos viviendo con mucho dolor de ver como familias se aísla del mundo en el que vivimos hoy en día, no debe parar la educación se deben preparar no solo los niños sino que también los padres de familia para que puedan ayudar a sus hijos alcanzar las metas, propuestas para este 2020.

Es por ello que se hace una propuesta pedagógica nueva en el PME, que se lleve a cabo para que los niños puedan aprender en casa, con ayuda de pre de familia o algún familiar que pueda ayudarlos para que ellos puedan realizar las actividades propuestas, se realizará una serie de actividades en el cual s estarán monitoreando por el docente para que se lleven a cabo para lograr las metas y objetivos deseados con el fin de que los niños y niñas aprendan creativamente y puedan impulsar valores con estrategias nuevas pero sobre todo aprender nuevas metodologías constructivistas para una buena enseñanza aprendizaje con énfasis en la educación nueva para poder desarrollar habilidades en todos los estudiantes.

3.4 Objetivos

Objetivo general:

Diseñar estrategias educativas innovadoras para garantizar la continuidad del Proyecto de Mejoramiento Educativo ante la emergencia de COVID-19.

Objetivos específicos:

Adecuar cada una de las actividades del PME de la etapa de ejecución que no fueron aplicadas para llevarlas a cabo con participantes.

Garantizar el resguardo de los participantes tomando todas las medidas de seguridad establecidas por el gobierno.

3.5 Justificación

Uno de los objetivos del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente es contribuir al buen desempeño del maestro en servicio y a la obtención de aprendizajes significativos en los estudiantes. La actualización docente debe constituirse en un deber de todas las personas que se dedican a esta labor para promover el desarrollo profesional y ejercer un buen desempeño en el desarrollo de las actividades educativas, sugeridas en el Currículo Nacional Base vigente en Guatemala.

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información para proveer a los

alumnos las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en la actualidad. Las TICs. Son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y al alumnado cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante.

En el marco de la emergencia nacional por el Covid – 19 los estudiantes de la primera cohorte de licenciatura en educación primaria intercultural con énfasis en educación bilingüe, para culminar los proyectos de Mejoramiento Educativo como aporte y graduación, a solicitud de la coordinación del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEP/D- harán uso de todos los recursos con los que se cuenten en el contexto para desarrollar parte de las actividades pendientes con el propósito de cumplir con el cronograma establecido y así culminar con éxito dicha carrera, debiendo justificar los medios utilizados en el proceso de graduación.

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

Debido a la situación por la que el país está atravesando en estos momentos se ha hecho muchas readecuaciones en esta actividad se implementara un recorrido comunitario para poder implementar el proyecto de PME en el cual tiene como objetivo llegar a cada uno de los hogares y a cada niño para que ellos puedan seguir aprendiendo cosas nuevas, se ha realizado una readecuación en la cual por el COVID 19 se han tenido que hacer, pero a pesar de las circunstancias en las que estamos viviendo, el proyecto se llevara a cabo y pues por tal razón se ha

diseñado el emergente, el cual nos ayudara hacer un mejor diseño y prepararnos de una mejor manera, se realizará una serie de actividades para hacer llegar a cada uno de los niños las mejores enseñanzas aprendizajes.

Pues por tal razón se debe tomar las medidas necesarias. Los procesos meto cognitivos como estrategia de aprendizaje de programación de motricidades en un ambiente de aprendizaje basado en una serie de juegos de mesa y piso. Pues estos son una herramienta fundamental, que además proporciona muchas horas de diversión, pero sobre todo nos dejan una enseñanza aprendizaje.

Los diferentes juegos a realizar nos ayudan a tener muchos beneficios tales como: práctica de valores, aceptar reglas, aumenta la habilidad de comunicación, desarrolla habilidades sociales, desarrolla la perseverancia la paciencia y la capacidad, mejora la autoestima. Además permiten que los niños desarrollen su pensamiento lógico matemático, también aprenden cosas nuevas así con desarrollan su vocabulario mejora la memoria, la creatividad así como la concentración para hacer de cada uno de los niños

Tabla 21 Actividades de plan emergente

Ejecución de actividades pendientes en el PME a través de diferentes medios de comunicación del contexto	
Nombre del proyecto:	Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades matices.
Medio de difusión:	Comunidad educativa, padres de familia comprometidos con la educación de sus hijos docente encargado de ejecutar PME, Internet video informativo y la guía educativa.
Nombre de la empresa:	Internet Marisol y Mas, quien colaboro con la impresión de guía que servirá para que los niños y niñas aprendan de una mejor manera, YouTube
Tiempo de duración:	30 minutos diarios el cual será asesorado por padres de familia o persona encargada de los estudiantes del nivel preprimaria
Frecuencia de la emisión:	2 veces a la semana
Público objetivo o audiencia:	Se pretende llegar a los habitantes de la aldea las Palmas, Olopa Chiquimula, para poder desarrollar los diferentes juegos de mesa y piso y así lograr que los niños tengan mejores conocimientos y buenas estrategias pedagógicas. Se pretenden alcanzar las metas y los objetivos propuestos en el PME
Población de impacto:	Niños y niñas del nivel parvulario.
Personas invitadas:	Los padres de familia, que ayudaran en el aprendizaje de sus hijos, y será la esencia para que ellos presten la mayor atención que muchas veces no le tienen a los niños y niñas.
Responsable:	Marleny Yamileth Sagastume Samayoa

Fuente: elaboración propia

Tabla 22 Desarrollo de actividades

Actividad	Desarrollo de la actividad.		
	Participante a quien va destinado	Metodología	Fecha
Recorrido comunitario para poder entregar guías a padres de familia.	Niños y padres de familia, o persona encargada de los estudiantes	Explicación para poder dar a entender la importancia de la aplicación de los diferentes juegos. El cual se implementará por medio de una guía en el cual ellos podrán tener instrucciones para realizar los diferentes juegos.	25/05/2020
Explicación de cómo se utilizarán las presentes guías y juegos.			25/05/2020
Padres de familia que ayudaran para que las guías recorran toda la comunidad y llegue a todos los niños del nivel parvulario.			25/05/2020
Realización de los juegos para que ellos aprendan como hacerlo.		También se les grabo un video con una micro clase el cual servir para ayudar en el aprendizaje a los niños y niñas.	
Implementar la técnica de la mochila viajera para que los padres de familia puedan compartirse los diferentes juegos.			
Realización de un video con una micro clase para ayudar a los niños en su aprendizaje			

Fuente: elaboración propia

3.7 Plan de actividades

3.7.1 Fases del proyecto

A. Fase de inicio

Actividades

Tareas

Realización de solicitudes, para personas que darán permiso y están presentes en el proyecto.

Entrega de solicitudes a supervisor educativo y a la institución que ayudará.

Socialización del PME.

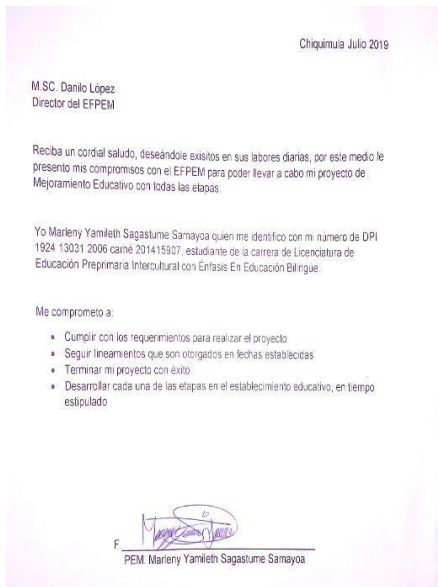
Diagnosticar para que nos servirán los diferentes juegos que se utilizarán.

Subtareas

Recepción de notificaciones para personas que ayudaran e instituciones.

Firmas correspondientes de cada una de las personas.

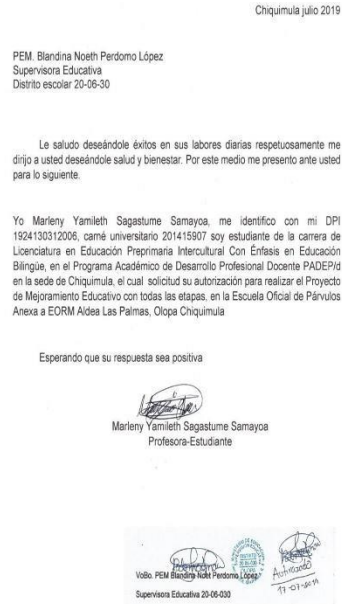
Fotografía 1



Entrega de solicitud a supervisor educativo para la autorización de PME.

Fuente: Propia

Fotografía 2

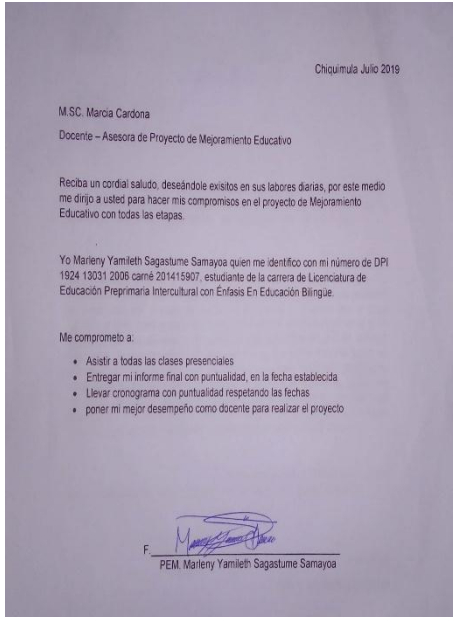


Carta de compromiso dirigida a director del EFPEM.

Fuente: Propia

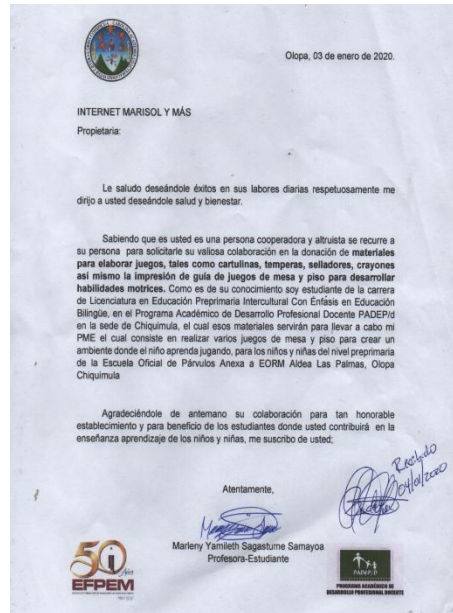
Fuente: Propia

Fotografía 3



Carta de compromiso dirigida a DocenteAsesora de PME.
Fuente: Propia

Fotografía 4



Entrega de solicitud a la persona colaboradora en el proceso del PME.

B. Fase de planificación

Actividades

Tareas

Recepción de materiales para realización del proyecto álbum de juegos de mesa y piso.

Elaboración de una guía con juegos de mesa y piso ilustrados para llamar la atención de los niños y niñas.

Realizar juegos de mesa en tamaño grandes donde el niño tenga una mejor visión, como rompecabezas entre otros.

Realización de horarios para implementar los juegos.

Redactar evaluación para ver el avance de los niños.

Subtareas.

Buscar los diferentes juegos en el internet.

Diseñar cada uno de los rompecabezas y memorias entre otros.

Visitar a la persona que colaborar con la impresión del álbum de juegos de mesa y piso.

Impresiones de hojas de evaluación.

Programa educativo por televisión “Aprendo en casa”

Guion -plan de clase

1. **Docente:** Marleny Yamileth Sagastume Samayoa
2. **Área:** destrezas de aprendizaje
3. **Componente:** percepción
4. **Grado:** Preprimaria
5. **Competencia de área No. 1:** Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hópticos, gustativos, y olfativos.
6. **Indicador de logro No. 1.2:** Clasifica objetos atendiendo a dos criterios en forma simultánea
7. **Contenido No. 1.2.5.** Elaboración de modelos a partir de figuras geométricas.
8. **Tema:** figuras geométricas
9. **Fecha de grabación:** 27 de mayo de 2020

Tabla 23 Plan de clase

	Vídeo	Audio	Tiempo sugerido
	Saludo inicial:	☐ Hola niños y niñas, gusto poder saludarle a través de este video, les saluda seño Marleny Sagastume quien los quiere y los extraña mucho	1 minuto
Inicio	Introducción de la actividad:	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de las figuras geométricas. • Iniciaremos la clase con un cuento de las figuras geométricas 	5 minutos
	Tema central (Propósito - Desafío):	☐ Rectángulo y triangulo	1 minuto
Desarrollo	Inicia demostración, explicación, acción o movimiento:	<ul style="list-style-type: none"> • Se iniciará explicando cuales figuras ya hemos visto color, forma y tamaño que tiene cada una. • Dar a conocer las nuevas figuras que se aprenderán el día de hoy • El niño realizará con ayuda de sus padres una hoja de trabajo el cual consiste en dibujar las figuras geométricas. • El niño pintara las diferentes figuras con los colores primarios. 	5 minutos

	Desarrollo de la actividad:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizará con los niños y niñas una serie de interrogantes sobre las figuras geométricas para las cuales el niño tendrá una mejor enseñanza aprendizaje. 2. Realizaremos una actividad el cual les gusta mucho pues armaremos un rompecabezas de las figuras geométricas 	15 minutos
Cierre	Conclusión de la actividad (últimas palabras del presentador o discurso final)	<ul style="list-style-type: none"> • Con estas actividades que hemos realizado puede seguir repasando en casa con un adulto que se encuentre en casa. Recordatorio: guardar sus materiales de trabajo en la caja Aprendo en casa. • As uso de los rompecabezas que se te hicieron llegar, así como los demás juegos utilizando la guía adecuadamente con ayuda de una persona que sepa leer 	3 minutos
	Consejo	<ul style="list-style-type: none"> • Te recomiendo lávate las manos constantemente con agua y jabón. • Quédate en Casa • Y si sales usa tu mascarilla • Continúa viendo el programa de televisión Aprendo en Casa • Recuerda Juntos saldremos adelante 	3 minutos
	Enlace al siguiente programa (opción de diapositiva o créditos)	<ul style="list-style-type: none"> • El material será impreso muchas gracias. • Se hará llegar el contenido de este video. 	
	Despedida	<p>Muchas gracias por su atención nos veremos en una próxima niños y niñas de la Escuela Oficial de Párvulos Olopa Chiquimula ¡Reciban un fuerte abrazo de su maestra que los aprecia mucho!</p> <p style="text-align: center;">¡Hasta la próxima!</p>	1 minuto

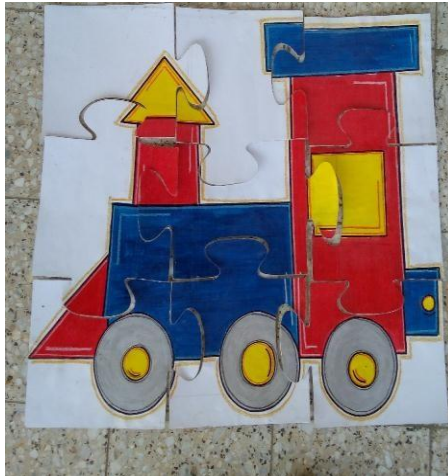
Fuente: Propia

Fotografía 5

Tabla de Horarios para ejecutar los juegos por semana				
Hora	Día	Tipo de Juegos	Competencia	Resultados
8:15	Lunes	De piso, circuitos	Responder estímulos visuales, auditivos y táctiles al movilizarse según las situaciones que se le presenten en el texto inmediato,	Niños más activos con nuevas enseñanzas, fomentando la práctica de valores
9:50		De mesa, Lotería		
8:00	Martes	De mesa, memoria	Utiliza diferentes estrategias para comunicarse oralmente	Despertar la mente y creatividad de los niños
9:15	Miércoles	De piso, controlando	Coordina las distintas partes del cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimientos	Niños más seguros de sí mismo, y aprenden a vivir la vida de una mejor manera
	Jueves	De mesa, rompecabezas	Demuestra su fluidez y regularidad en la precisión que ejerce con las manos y los dedos al realizar actividades manuales y digitales	Promover en los niños las destrezas de aprendizaje ayudándolos a resolver problemas de la vida
	Viernes	Juegos varios de piso, día de educación física	Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento	Niños más activos con nuevas metas y objetivos, con un desarrollo mejor de sus movimientos

Cuadro de Horarios, para establecer los diferentes juegos
Fuente Propia

Fotografía 6



Rompecabezas en tamaño grande

Fuente: Propia

Fotografía 7



Diferentes juegos de piso coloridos

Fuente: Propia

A. Fase de ejecución

Actividades

Tareas

Poner en práctica los juegos de mesa y piso con los niños y niñas.

Realizar juegos todos los días.

Mostrar la importancia que se tiene poner en práctica los diferentes juegos para mejorar la eficiencia motriz.

Realización de juegos de mesa gigantes para un mejor realce de los aprendizajes.

Subtareas

Hacer grupos de los niños y niñas para realizar los diferentes juegos.

Controlar las acciones que se obtendrán para ayudar a la eficiencia motriz de los alumnos.

Fotografía 8



Fotografía 9



Niños realizando juegos de mesa, rompecabezas

Fuente: Propia

de memoria. Fuente: Propia

Fotografía 10



Figuras Geométricas

6 vistas

COMPARTIR



Fredy Martinez
0 suscriptores

SUSCRIBIRSE

Más videos

Reproducción automática



De que te quiero, te quiero
-Diego y Simona(Cap.
DC1
603 K vistas · Hace 6 años



Victoria capitulo 116
Shirley Solano

Imagen del video de la micro clase de las figuras geométricas.

Fuente Propia

Entrega de guías del plan emergente por Covid 19

Fotografía 11



Explicación de la guía no. 1
diferentes
alumnos.

Fuente: Milton Guerra

Fotografía 12



Entrega de guía no. 2 de como utilizar los
juegos de mesa y piso a juegos.

madres de los

Fuente: Milton Guerra

Fotografía 13

Fotografía 14



Explicación de los juegos a para alumnos de párvulos

Fuente: Milton Guerra



Entrega de guía no.3 y juegos madre de alumnos.

Fuente: Milton Guerra

Fotografía 15



Niños con el apoyo de madres realizando actividades de la guía. Madre enseñando actividades de

Fuente Maribel Pérez

Fotografía 16



Fuente Eusebia Ramírez

D. Fase de monitoreo

Actividades

Tareas

Verificar que los juegos sean aptos para niños de educación preprimaria.

Implementación de los juegos de mesa y piso de una manera adecuada para que los estudiantes aprendan de una mejor manera.

Determinar la importancia que tendrán los juegos de mesa y piso en la deficiencia motriz e los niños y niñas.

Que los niños practiquen a diario los juegos de mesa y piso.

Realización de rompecabezas por los niños.

Utilizar diferentes temas para realizar los juegos de mesa y piso.

Subtareas

Impresiones de diferentes figuras como temas diferentes de rompecabezas.

Fotografía 17



Niños utilizando juego de piso el circuito, para aprender a usar su derecha e izquierda.
Fuente: Propia

Fotografía 18



Fuente: Carlos Guzmán
Maestra explicando cómo utilizar correctamente el juego a realizar. Fuente: Carlos Guzmán

Fotografía 19



Monitoreando que los niños realicen los juegos correctamente.

Fotografía 20



Dando instrucciones para poder realizar cada uno de los juegos. Fuente: Carlos Guzmán

Fotografía 21



Fotografía 22



Realizando juego de estimulación. Fuente: Propia

Presentación de diferentes juegos. Fuente: Propia

E. Fase de evaluación

Actividades

Tareas

Maratón de juegos.

Realización de grupos de trabajos mixtos.

Subtareas

Distribución de grupos.

Enlistar juegos para el maratón.

Fotografía 23



Fotografía 24



Realización de grupos mixtos. Fuente: Propia sensaciones.

Fuente: propia

Fotografía 25

Fotografía 26



Evaluando y midiendo velocidad Maratón de juegos y competencias con la que los niños realizan el juego.

Fuente: Propia

Fuente: Propia

Fotografía 27

Lista de Cotejo

Escuela: _____

Nombre del alumno: _____

Grado: _____

Etapa: _____

Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Muestra control equilibrio de su cuerpo en situaciones del juego			
Arma rompecabezas			
Práctica medidas de seguridad			
Coordina movimientos			
Mueve su cuerpo sin dificultad			
Come sin dificultad			
Se desplaza libremente			
Muestra agilidad			
Salta alterando los pies			
Ejecuta instrucciones sin dificultad			
Identifica sus sentidos			
Muestra motricidad fina y gruesa adecuada			
Experimenta sentimientos de logro en las actividades físicas motoras			
Construye con piezas de distintos tamaños			
Participa en los juegos activamente			
Identifica estilos para una vida saludable			
Promueve las participación activa			
Está logrando los objetivos y metas propuestas			

Tabla 24 Lista de Cotejo

Lista de cotejo para evaluar el rendimiento de los niños.

Fuente propia

F. Fase de Cierre del proyecto

Actividades

Tareas

Invitaciones para personas involucradas.

Presentación del proyecto a personas invitadas, padres de familia y alumnos del proyecto de mejoramiento educativo “juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices”.

Refacción

Subtareas

Impresión de invitaciones, Preparación de refrigerio

Fotografía 28



Elaboración de poster académico.

Fuente Propia

Fotografía 29



Entrega de guía a supervisión educativa.

Fuente Gladis Sagastume

Fotografía 30



Divulgación del PME a director del nivel primario

Fuente: Maria Luisa

Fotografía 31



Madre de familia compartiendo guía con otra madre para poder realizar los diferentes juegos

Fuente: propia

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

La institución seleccionada es una Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Aldea Las Palmas jornada matutina que queda a 12 kms de la cabecera municipal del municipio de Olopa, Departamento de Chiquimula.

La Escuela Oficial de Párvulos cuenta aproximadamente con 60 niños inscritos entre las edades de 4,5 y 6 años de edad, el centro educativo cuenta con un área especial para juegos.

El desarrollo del proyecto de intervención conllevó la planeación y ejecución de acciones y fases para la implementación de nuevas prácticas pedagógicas, que tomaran el juego como estrategia para la deficiencia motriz infantil en los niños del nivel preprimaria, de acuerdo a las necesidades detectadas en el entorno educativo.

Al observar los indicadores de contexto generaron grandes cambios puesto que la necesidad de aprender de los niños y del interés de los padres de familia aprovechando que existe una organización de padres de familia que gestiona y acciona se fortalecieron las debilidades de cada uno de los niños y niñas de la comunidad.

Las vinculaciones estratégicas partieron desde la primera línea de acción en donde se fortalece el área de educación física. Las actividades y acciones que

se desarrollaron durante el proceso fue muy enriquecedora a nivel profesional y personal porque en ellas se vivencio ese quehacer educativo el cual debe tener un pedagogo como orientador de conocimiento, en un principio y para llegar a feliz término con este proyecto se utilizó herramientas como las listas de cotejo para poder observar el rendimiento de los niños y niñas.

Así mismo, se pudo evidenciar que lo que plantea (Ospina Medina, 2015, pág. 80) El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar. Esto significa que, al aplicar la teoría de la decisión como un enfoque de las decisiones estratégicas, se pudo romper el paradigma puesto que los niños aprenden jugando.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

(Domínguez Chavira, 2015), Aborda la actividad lúdica como una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante. (Salas Madriz, 2003), La organización educativa es un tipo específico de organización, cuya especificidad estriba en las características, estructura y funciones que le corresponda, según el nivel

educativo de que trate; es decir, dependiendo de si se encarga de impartir educación en preescolar, primaria, secundaria, áreas técnicas, nivel para universitario o universitario, o sistemas no formales.

Las etapas se desarrollan en todos los niños en cualquier parte del mundo, aunque puede haber ligeras variaciones de un niño a otro. Es la necesidad de comprender el enfoque social sobre el cual se estructura, a fin de establecer como una de las prioridades esenciales la identificación de todos los actores sociales claves involucrados que desempeñan un rol trascendental en las políticas públicas ambientales destinadas al manejo adecuado de las zonas costeras. La presente investigación tiene como objetivo general sistematizar los aspectos teóricos sobre los actores sociales.

El estudio e identificación de los actores que intervienen en un contexto social determinado es un tema que puede tener diferentes interpretaciones al ser abordado desde diferentes enfoques. Su consideración, desde la dimensión teórica, varía en dependencia del tipo de relación social que establezcan, y de la ciencia que la estudia. (Justafre, 2011). Esta investigación parte de la realidad que se vive en dicha aldea, para conocer el nivel de pobreza de los hogares y la forma como las familias se alimentan a diario, y así diversos problemas familiares y comunales, que estrategias u herramientas utilizar para resolverlos.

Factores genéticos.- Los estudios también apuntan hacia un origen genético del Trastorno por déficit de atención, sugerido a partir de los resultados de distintos trabajos desarrollados en familiares de niños que padecían dicho trastorno y confusión de su lateralidad.

La Expresión Corporal originada por Stokoe propone un quehacer que podrá ser elaborado por cada persona en la medida de sus posibilidades y deseos, donde el objetivo está centrado en la creación del texto propio de cada sujeto. (monografías, s.f.) La lateralidad es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo. El ejemplo más popular es la preferencia por utilizar la mano derecha o ser diestro.

También puede ser aplicado tanto a los animales como a las plantas. El cerebro humano tiene dos hemisferios. El trastorno de lateralidad aparece cuando este proceso no se realiza correctamente y la persona no tiene la dominancia establecida en un mismo hemisferio sino compartida entre ambos.

El Problema de la lateralidad es que el niño o niña no puede señalar conceptos como arriba, abajo, etc. una de las causas que se puede observar es que las mujeres han tenido un mal parto, o bien la desnutrición. Sin embargo, en algunos casos se dan a un trastorno neurobiológico hereditario puesto que la lateralidad no se define bien y la persona utiliza la parte derecha para realizar algunas funciones y la parte izquierda para realizar otras ya que el flujo nervioso no circula bien en todo el cuerpo, esto afecta el lenguaje, la comprensión, la concentración, la percepción, espacio-temporal, todo esto repercute en el rendimiento y en el bienestar emocional. Para poder ayudar a los niños en su proceso de aprendizaje se ha puesto en marcha diferentes actividades para que puedan realizarlos en conjunto con padres de familia.

Los niños a veces se sienten mal porque se notan que no son iguales como los demás, (Rodríguez Boggie, 2010,) la lateralidad es el predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda.

CONCLUSIONES

El juego Desarrolla habilidades motoras en los niños de 4, 5 y 6 años para que resuelvan a situaciones que se le presenten en la vida diaria, por medio de actividades, como lo son los juegos de mesa y juegos de piso. Facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preprimaria, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional así determinar la importancia del juego. Se debe tomar mayor consideración y adaptarlos a las edades de los niños. El juego es la base para fundamentar en el niño nuevas estrategias pedagógicas para una mejor enseñanza aprendizaje.

Se determina la importancia del juego en la vida cotidiana de los niños y fundamenta en lo que nos dijo Piaget, podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Puesto que los niños adquieren el lenguaje que han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto, para desarrollar las diferentes habilidades motrices, de igual manera ayudarlos para que puedan manifestarse e interactuar con sus compañeros y mantener una sana convivencia y poner de manifiestos los valores.

El maratón de juegos es muy importante para aprender y fomentar la participación y desarrolla las diferentes habilidades en los niños, y fortalece la confianza a través de los juegos, puesto que los niños interactúan más, socializan y conviven entre ellos, fortaleciendo sus habilidades en sí mismo, y ayudando a desarrollar muchas cosas entre ellas los buenos hábitos y practica de valores.

Los juegos son unas representaciones pedagógicas que fortalecen y despiertan el pensamiento lógico-matemático para el quehacer del docente puesto que con ello aprenden más los niños que al permanecer sentados, mejoran su aprendizaje de una manera divertida. Mejoran el aprendizaje los niños

Establecer la importancia del pensamiento lógico matemático atraves del juego fortaleciendo en lo niños y niñas la importancia de aprender jugando de una manera divertida, logrando en el niño una mejor enseñanza aprendizaje con nuevos conocimientos.

RECOMENDACIONES

Realizar los diferentes juegos de mesa y de piso, en relación con la edad de los niños y niñas

Motivar a los niños, padres de familia y a otros docentes de los centros educativos a que utilicemos materiales de reciclaje así ayudamos a mantener limpio nuestros alrededores.

Fortalecer en los estudiante la confianza y motivarlos hacer las cosas de una manera práctica y divertida, jugando aprendo me divierto e interactuó.

Ayudar al niño a que pueda desarrollar sus diferentes motricidades por medio del juego utilizando los de mesa y piso.

Fomentar la práctica de valores de una forma diferente y divertida creando en el niño buenas relaciones humanas.

PROPUESTA DE SOSTENIBILIDAD

Objetivo general

Propiciar la sostenibilidad del Proyecto de Mejoramiento Educativo, ejecutado en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Las Palmas, Olopa departamento Chiquimula.

Objetivos específicos:

Incrementar propuesta de sostenibilidad y la atención a las debilidades cognitivas encontradas mediante la implementación de estrategias didácticas que permitan estrechar la relación docente alumno como elemento facilitador del acto enseñanza aprendizaje.

Fortalecer mediante la sostenibilidad el trabajo educativo, el desarrollo de habilidades motrices para el buen funcionamiento de las actividades lúdicas durante clases, enfocándonos a los juegos de desarrollo motriz.

Tabla 24 Propuesta de sostenibilidad

Productos procesos implementados(revisar los productos efectivamente realizados)	Actividades específicas realizadas	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la Estrategia	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento / consolidación? (Tiempos de ejecución)
COMPONENTE 1			
<p>(sostenibilidad institucional)</p> <p>Preguntas</p> <p>¿Se está visibilizando los resultados del proyecto y las necesidades de contar con apoyos ex post de sus instancias superiores? Si</p>	<p>Apoyo personal de empresas y personas generosa para dar continuidad al PME</p>	<p>Autorización para implementar el proyecto de juegos de mesa y piso con los niños y niñas para mejorar el aprendizaje.</p>	<p>Solicitar la apertura de más oportunidades para implementar estrategias creativas para el aprendizaje de los niños y las niñas.</p>
<p>Fortalecimiento institucional</p> <p>(sostenibilidad social)</p>	<p>Colaboración para la institución de la comunidad.</p>	<p>Colaboración de las instituciones con los materiales que se utilizaron en el proyecto.</p>	<p>Mantener comunicación constante con las instituciones que colaboran con la educación.</p>
<p>Financiamiento para el manejo del área</p> <p>(Sostenibilidad Financiera)</p>	<p>La empresa "Internet</p>	<p>Las instituciones colaboraron</p>	<p>Proveer regularmente de</p>

<p>Preguntas</p> <p>¿Se ha hecho algún acuerdo institucional para asegurar la disponibilidad (presente y futura) de fondos distintos a los del proyecto? ¿Se ha logrado gestionar fondos externos?</p> <p>¿Los costos de servicios y mantenimiento están cubiertos o son factibles?</p> <p>¿Qué factores externos podrían cambiar esta situación?</p>	<p>Marysol y Mas” esta con la disponibilidad de colaborar en esta y en ocasiones futuras para el bienestar de los niños y niñas.</p> <p>Los costos de mantenimiento son accesibles y pueden ser realizados por la escuela beneficiada.</p> <p>Los daños ocasionados por el uso constante son</p>	<p>con materiales para la elaboración de los distintos juegos de mesa y piso que se implementaron en el proyecto.</p> <p>Los daños que puedan ser ocasionados por el uso constante como rupturas, rasgados, o zonas húmedas por el agua o el sudor pueden ser fácilmente reparados con fondos de la escuela beneficiada.</p>	<p>medios para que las instituciones puedan colaborar con los niños y niñas y presentar el informe final de los beneficios que se obtuvieron con su colaboración de modo que las puertas quede abiertas para otra ocasión.</p> <p>Hacer las reparaciones rápidamente con la colaboración de los niños y niñas al revisar el material y avisar cuando tengan algún daño en su estructura.</p>
---	--	--	--

	poco relevantes, lo que no significa ningún atraso en el proyecto.		
(sostenibilidad ambiental) ¿Cuáles programas ayudan a tomar decisiones de manejos?	En la realización de los distintos materiales se utilizaran recursos de re uso y reciclaje.	Utilización de materiales no dañinos al medio ambiente para reducir gastos y promover en los niños y niñas el cuidado del medio ambiente al reducir la cantidad de basura que se produce.	Motivar a los niños y padres de familia a reducir los desechos reutilizando y reciclando materiales.
COMPONENTE 2			
Documento de estrategia comunitaria (sostenibilidad social) Preguntas ¿Qué resultados se han logrado al contar con la estrategia?	Ampliar el conocimiento de los niños y niñas por medio del juego. Fortalecimiento de la	Utilizar estrategias lúdicas para el aprendizaje de diferentes temas de los niños y niñas. Aumentar la confianza en sí mismos que les permita esforzarse para alcanzar sus	Despertar el interés en otros docentes para implementar estrategias lúdicas en sus clases al hacer reuniones de docentes. Realizar ejercicios individuales y en grupo que les permita conocer y aceptar

	<p>confianza en los niños y niñas que les permita alcanzar sus sueños y metas de vida.</p> <p>Promover la salud física por medio de juegos y desplazamientos.</p> <p>Mejorar el aprendizaje de los niños y niñas desarrollando habilidades por medio de juegos.</p>	<p>metas.</p> <p>Desarrollar la salud y fortaleza física por medio del juego y movimiento.</p> <p>Motivar la adquisición de mejores aprendizajes por medio de formas divertidas e innovadoras para los niños y niñas.</p>	<p>las cualidades y defectos propios y de sus compañeros.</p> <p>Realizar frecuentemente ejercicios que impliquen movimiento para el desarrollo físico.</p> <p>Realizar diariamente ejercicios y actividades creativas e innovadoras en clases motivando a más docentes para implementar estas estrategias por sus buenos resultados.</p>
Sostenibilidad institucional	Presentación del proyecto a personas invitadas, padres de familia y alumnos del	Presentación de los resultados obtenidos a todas las personas para motivarles a utilizar estrategias	Recordar a los docentes y padres de familia la importancia de utilizar el juego como herramienta educativa.

	proyecto de mejoramiento educativo.	creativas para motivar el aprendizaje de los niños y niñas.	
--	-------------------------------------	---	--

Fuente: elaboración propia

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). <http://es.scribd.com/doc/131137657/EL-PROYECTO-DEINVESTIGACION-Fidias-Arias#scribd>. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/131137657/EL-PROYECTO-DE-INVESITGACION-FidiasArias#scribd>: <http://es.scribd.com/doc/131137657/EL-PROYECTO-DEINVESTIGACION-Fidias-Arias#scribd>
- Bandres Avila, J. (2000). *el periodismo en la televisión*. Barcelona: Paidós.
- Barriga Arceo, F., & Hernaández Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico: San Bernardo.
- Belloch Ortí, C. (2006). *La tecnologías de la información y de comunicación*.
- Beriguete, C. (2012). *Las actividades de la Gestión de proyectos*. Chile.
- Castañer Balcells, M. &. (2002). *Fundamentos de educación para la enseñanza*. Barcelona: INDE.
- Coloma Manrique, C. R., & María, T. P. (1999). *El Constructivismo y sus implicaciones en Educación*. Perú: Dilnet.
- contributors, E. (12 de agosto de 2019). Obtenido de https://www.ecured.cu/index.php?title=Teor%C3%ADa_sociocultural&oldid=3499103: https://www.ecured.cu/index.php?title=Teor%C3%ADa_sociocultural&oldid=3499103
- Delpiano, Enrique. (2008). *Constitución Política de La Republica de Guatemala*. Chile: Parlatino.
- Educación, C. N. (2010). *Políticas educativas*. Guatemala: Cenaltex.
- Egg, A. E. (1982). *Métodos y técnicas de la investigación*. Lima.
- Espinosa, R. (2013). *La Matriz de análisis DAFO o FODA*. Valencia, España: Publicaciones Marketing.
- Fuentes, E. O. (2015). La organización escolar. Fundamentos e importancia para la dirección en la educación. *Varona, Revista científica metodológica, No.61, juliodiciembre, 2*.
- García colina, F. J., & Juaréz Hernández, S. C. (2018). Gestion escolar y calidad educativa. *Revista Cubana, Educación Superior.2018.206-216, 207*.
- Guzmán, R. (26 de abril de 2017). Obtenido de <https://kdoce.cl/conoce-planmejoramiento-educativo-pme/>

- M, A., & Santos M. (1996). *Dirección de centros docentes, Gestión por Proyectos*. Madrid Escuela española.
- Maradiaga, V. (16 de septiembre de 2009). Obtenido de <http://administracionedu.blogspot.com/p/contenido.html>
- Martínez, R. (2010). *METODOLOGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA FORMULACIÓN, EVALUACIÓN Y MONITOREO DE PROGRAMAS SOCIALES*. WASHINGTON: ONU.
- MINEDUC. (2000). *Reforma educativa en Guatemala*. Guatemala: CENALYEX.
- Morán Alonso, N. (2010). *Reflexiones para una nueva perspectiva*. Marzo: habitat.
- Naema, A. (31 de Octubre de 2010). <https://www.endvawnow.org/es/articles/346referencias-por-monitoreo-y-evaluacin.html><https://www.endvawnow.org/es/articles/346-referencias-pormonitoreo-y-evaluacin.html>. Obtenido de <https://www.endvawnow.org/es/articles/346-referencias-por-monitoreo-y-evaluacin.html>
- Navarro, V. (7 de mayo de 2010). Obtenido de <https://definicion.de/situacion-social/>
- Ospina Medina, M. D. (2015). *El Juego como estrategia para fortalecer los procesos Básicos de Aprendizaje en el nivel preescolar*. Perú: Instituto de Educación a Distancia.
- Paladino, C. (2008). *Psicología Educativa*. California, Estados Unidos: Creative Conme, Stanford, California.
- Palmero, M. L. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo, una revisión a la escuela actual*. Dialnet Plus.
- Pierro, N. (2005). *Didáctica de la planificación y gestión del territorio*. Chile: FADU. □
- Pinto Gonzales, R. (2012). *Guía para el diagnóstico institucional*. Chile: MINEDUC.
- Rodríguez Boggie, D. O. (2010). *LA LATERALIDAD INFLUYE EN LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE*. España: Federación de enseñanza.
- Romero, F. (2008). *Organización Comunitaria*. Nicaragua: Estelí.
- Ruiz, L. (2012). *Teorías de la comunicación y modelos comunicativos*.
- Sanchez, R. (2007). *Métodos y conceptos*. Mexico: UAM.
- Silva Lira, I. (05 de mayo de 2003). *Metodología de El árbol de problemas*. Santiago de Chile: Limusa.
- Sinaei, M. (2019). <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/matriz-depriorizacion>. Obtenido de <https://www.sinnaps.com/blog-gestion->

proyectos/matrizde-priorizacion: <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/matriz-depriorizacion>

- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Mexico: Limusa,S:A.
- UNESCO. (2010). *Centro cultural de Guatemala*. Guatemala: Unesco.
- Vasquez Muñoz, M. d. (2009). *Estrategias y técnicas de Negociación*. España: Complutense Universidad.
- Villanueva, C. (17 de Diciembre de 2018). <https://blog.teamleader.es/diagrama-degantt>. Obtenido de <https://blog.teamleader.es/diagrama-de-gantt>: <https://blog.teamleader.es/diagrama-de-gantt>

ANEXOS



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
PADEP/D

Guía de juegos de mesa y piso para desarrollar habilidades motrices

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial de Parvúlos Anexa a Escuela OfiCial Rural Mixta las Palmas del municipio de Olopa del Departamento de Chiquimula



Maestra responsable: Marleny Yamileth Sagastume Samayoa

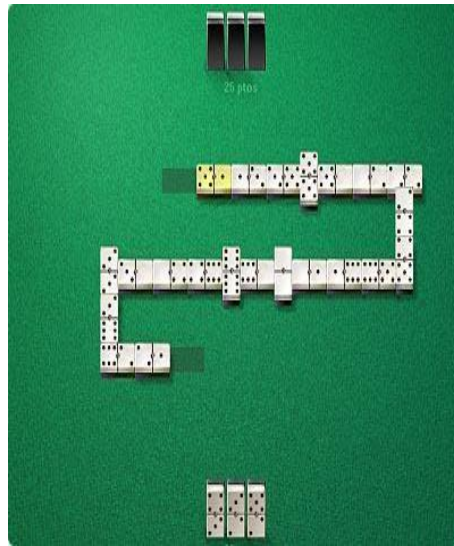
Olopa, chiquimula, mayo de 2020



JUEGOS DE MESA



Domino



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Nombre del juego:

Dominó

Competencia

Describe la relación entre objetos e ilustraciones, gestos y códigos utilizando negaciones, conjunciones y disyunciones.

Desarrollo del juego

1. Las fichas van del doble blanco al doble seis, y es indispensable que estén las 28 al completo para poder jugar al dominó.
2. El juego requiere un mínimo de 2 jugadores, y pone límite a un máximo de 4.

3. Coloca todas las fichas boca abajo y mézclalas con las manos para que queden bien repartidas.
4. Cada jugador debe coger 7 fichas, siendo el que mezcló las fichas el último en coger. Las que sobren deben dejarse a un lado de la mesa, boca abajo, ya que se irán cogiendo más adelante. Si hay 3-4 jugadores se deben repartir 5 fichas a cada uno en lugar de 7.
5. Comienza la partida el jugador que tiene el mayor doble, preferiblemente el doble seis. Si no lo tiene ninguno, el doble cinco, y así hasta que uno tenga un doble.
6. Al lado de esa primera ficha debe colocarse una de valor similar, es decir, si la primera es el 6/6, a ambos lados debe colocarse una ficha que en uno de sus lados tenga un 6. Los valores deben tocarse y coincidir siempre.
7. Cuando le toca el turno a un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida con los números que hay disponibles en las fichas abiertas para colocar a su lado, entonces debe coger una ficha de las que habían sobrado al repartir. Debe coger fichas una por una hasta que le toque una que pueda poner en la mesa.

8. Si ya no quedan fichas para coger y no puedes poner, simplemente tu turno salta al siguiente jugador. Y así hasta que puedas poner.

9. Es indispensable que mantengas tus fichas ocultas a los demás jugadores en todo momento.

10. Al jugar al dominó, gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa. Si todo el mundo pasa porque no puede colocar ficha, entonces será el final de la partida y será el ganador el que tenga la puntuación más baja sumando los puntos de sus fichas.

Necesitarás:

- 28 piezas de cartón grueso rectangulares de 6 cm x 3 cm

- Lápiz

- Regla

- Papel de color que más te guste

- Tijeras

- Puntos de diferentes colores (los nuestros son de goma eva de purpurina)

- Pegamento

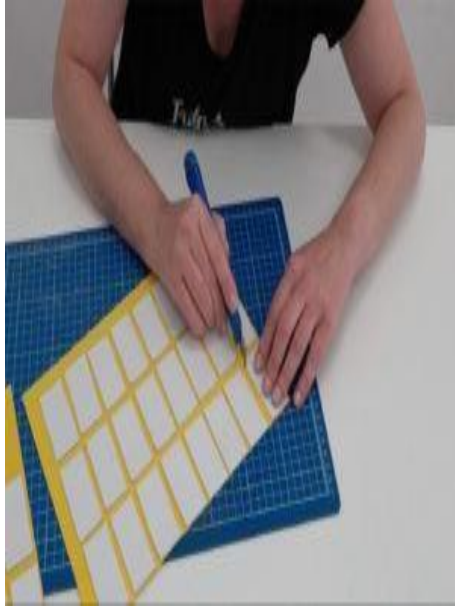
- Rotulador negro
- Troqueladora de 1 agujero

Pasos para realizarlo

- Empezaremos esta manualidad marcando en el cartón: nuestras medidas para las fichas de dominó son de 6 cm x 3 cm. Cuando lo tengas marcado, las recortamos. Necesitaremos 28 piezas.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



• Una vez las tengas recortadas todas, pegas cada una de las piezas en el papel de color que has elegido. Las puedes recortar con la ayuda de unas tijeras o si te ayuda algún adulto con un cúter.

En esta ocasión el cartón que hemos utilizado tiene una cara blanca, lo que va perfecto, pero si no encuentras no te preocupes. Forra la otra cara con papel blanco o de otro color.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



• En cada una de las piezas, marca la mitad y dibuja con el rotulador negro una línea y un punto en medio, imitando a las piezas de dominó.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



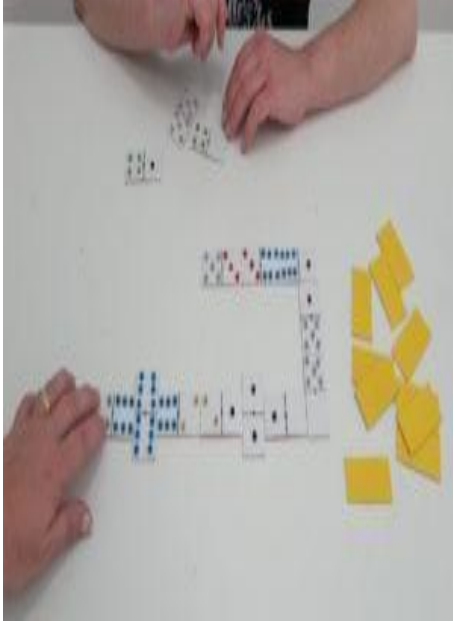
Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

- ¡Empieza la diversión! Con la troqueladora de un agujero, haz pequeñas redondas en la goma eva de purpurina (puedes utilizar también otros materiales) en varios colores.



- En cada ficha de tu dominó debes de ir creando las fichas de tu dominó, siguiendo la plantilla que te dejamos a continuación, te recomendamos que te concentres y no intentes correr, ya que es muy fácil equivocarse.

juegosjuguetes.mercadolibre.com



Ya lo tienes preparado para jugar toda la familia, esperamos que lo disfrutéis tanto realizando vuestro propio dominó casero para niños como jugando con él.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Edades

De 4 a 6 años

Temas que se trabajan

- Actividades matemáticas
- Actividades de comprensión
- Actividades de memorización

Memoria

Competencia

Utiliza diferentes estrategias para comunicarse oralmente.

Como se juega

Las reglas del juego de memoria:

Para comenzar la partida, mezclad todas las cartas y colocadlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador, y etc... El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas. El jugador que más cartas haya conseguido llevarse, ganará la partida.

Las reglas del juego ilustradas:



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

- 1- Al principio de la partida, todas las cartas tendrán que estar boca abajo.
- 2- El jugador n°1 voltea 2 cartas, en éste caso son diferentes.
- 3- Como las 2 cartas son diferentes, el jugador n°1 las vuelve a esconder
- 4- Ahora le toca al jugador n°2, debe voltear 2 cartas, y son otra vez diferentes

5- Como las 2 cartas son diferentes, el jugador n°2 las vuelve a esconder

6- Ahora le toca al jugador n°1, debe voltear 2 cartas, ésta vez, sí son iguales, el jugador ha hecho una pareja

7- Como las 2 cartas son iguales, el jugador n°1 se las lleva y gana la opción de volver a jugar volteando otras 2 cartas...



Materiales que se utilizan

- 16 tapas de botella de plástico
- Tijeras
- Rotulador
- Cola blanca
- Celo

Juegos-juguetes.mercadolibre.com

- Pintura rosa
- Pegamento
- Cartulina de colores

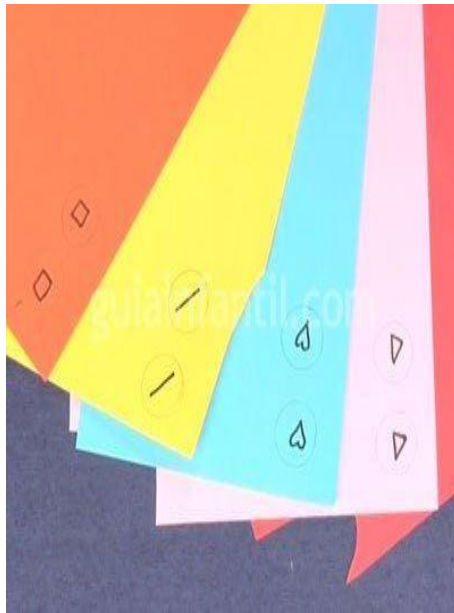
paso
un
la
1.
todos



Juegos-juguetes.mercadolibre.com

Cómo
hacer,
a paso,
juego de
memoria
Pinta
los

taponos del color que más te guste.



2. Utiliza un celo como plantilla para hacer redondeles sobre cartulinas o papeles de colores.

3. Pinta parejas de dibujos en los círculos.

Juegos-juguetes.mercadolibre.com



4. Pega los dibujos en la cara interna de los tapones y... ¡que os divertís jugando!

Juegos-juguetes.mercadolibre.com

Edades

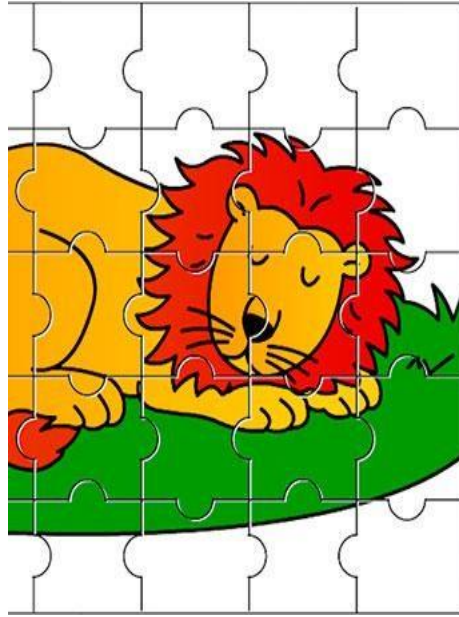
De 4 a 7 años

Temas a tratar

- Memorización

Nombre del juego

Rompecabezas o Puzzle



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con las manos y los dedos al realizar actividades manuales y digitales.

Como se juega

Armar rompecabezas es un pasatiempo excelente, el cual puede ser relajante y desafiante. Puedes divertirte con distintos métodos para armar un rompecabezas, sobre todo si no tienes experiencia. Cuando sepas cómo clasificar las piezas y unir las, te sentirás como un profesional. Cuando hayas terminado, puedes donarlo, conservarlo o simplemente guardarlo para armarlo en el futuro.

Te recomiendo utilizar un lápiz, bolígrafo o marcador que no sea permanente, así en caso de que se manchen los objetos los puedas retirar de manera fácil. Sí, me sucedió por suerte lo quité rápido con un poco de algodón con alcohol jeje.

Rompecabezas Casero de Formas

¿Cómo se hace?

- Después de recolectar los objetos colócalos en el papel o cartulina hasta que tengan el orden deseado
- Con ayuda del lápiz o marcador dibuja la forma de los objetos en el papel o cartulina
- Coloca todos los objetos en una canasta o recipiente y presenta la actividad a tu peque

De acuerdo a la edad del niño o niña puedes hacer más complejo el puzzle casero utilizando objetos de tamaño y forma similar. Otra manera hacerlo más complejo y divertido es agregar en la canasta objetos adicionales a los que dibujaste.

Cuando lo hicimos utilicé objetos de tamaños similares, en su mayoría grandes y la verdad es que Leonor lo hizo rápido, así que la próxima vez subiré el nivel de complejidad jeje.

Si tienes más de un niño en casa puedes hacer varios rompecabezas en el mismo papel o cartón y poner todos los objetos en el centro

De 4

**Edades**

a 7 años

Temas a tratar

- Motricidad fina
- Memorización

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Ajedrez**Competencia**

Responde a los a los estímulos visuales, auditivos y táctiles al movimiento según las situaciones que se le presenten en contexto inmediato.

Como se juega

. El tablero

Tablero de ajedrez

El tablero de ajedrez se compone de 64 casillas, de colores alternos (suelen ser blancos y negros), que forman un cuadrado de 8 X 8. A la hora de comenzar la partida, se colocará el tablero de manera que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador, sea blanca

□ Materiales que se utilizan

- Cola de pegar, preferiblemente en pasta.
- Tijeras.
- Un pedazo de cartón (o cualquier otro material duro y liso) de 32 cms de ancho y largo.
- 32 tapas de botellas. Puedes buscar 16 de un color y 16 de otro, aunque si quieres puedes comprar pintura acrílica y pintarlas.
- Un papel cartulina de color blanco y de color negro, si no encuentras papel negro puedes elegir otro del color que prefieras.
- Imprimir esta plantilla: [Piezas de ajedrez](#)

Pasos a seguir

1. Recorta la cartulina blanca del mismo tamaño del cartón o base y pégalo encima de él.
2. Toma el papel negro y con una regla dibuja 16 cuadrados de 4cmsX4cms (4 centímetros de largo y 4 de ancho) y recórtalos.
3. Toma uno a uno los cuadrados y guiándote de una regla pégalos a una distancia de 4 cms cada uno. Después de pegar la primera fila puedes dejar de utilizar la regla e ir pegando los cuadrados de manera que se alternen los colores.
4. Para hacer las piezas pinta 16 tapas de blanco y 16 de negro (puedes utilizar tapas de dos colores distintos o simplemente del mismo color y dejarlas sin pintar).
5. Imprime el documento con las figuras de cada pieza de ajedrez, recorta y pega encima de las tapas.

Edades



De 4 a 6 Años

Temas a tratar

- Memorización
- Compresión

Juegos-juguetes.mercadolibre.com

Damas



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Emite juicios, lógicos verbalmente y en forma simbólica, de acuerdo con las relaciones que se dan entre elementos de su entorno natural social y cultural.

Como se juega

- Para jugar a las damas tan solo se necesitan dos personas y un tablero dividido en casillas (8×8) en blanco y negro.
- Cada jugador tiene 12 fichas (blancas o negras, aunque existe una variante de rojas o negras), que al comienzo de la partida se deben colocar en las casillas negras de las tres filas que estén más cerca del jugador.
- El jugador con las fichas blancas (o rojas) comienza la partida moviendo la primera ficha.

- Las fichas se deben mover por turnos, con movimientos hacia delante (no está permitido el movimiento hacia atrás), en diagonal, así como a la derecha o la izquierda (siempre y cuando la casilla adyacente esté vacía).

Cómo comer fichas

La clave del juego es «comer» las fichas del otro jugador. Para ello, tenemos que estar delante de la ficha que queremos comer y debemos hacerlo solo con un movimiento en diagonal, saltando por encima de la ficha comida y cayendo en la casilla siguiente (que debe estar vacía).

En el caso de tener varias fichas del contrincante en diagonal, alternadas con casillas vacías, podremos «comernos» esas fichas a la vez.

¿Cuándo se gana en las damas?

En el juego de las damas debemos llegar hasta la última fila del contrincante. Cuando logramos esto y colocamos una de nuestras fichas en una de las casillas de la última fila, nos proclamamos «reina» y colocamos otra ficha encima. Ahora con esa pieza «reina», podemos movernos en diagonal tanto hacia atrás como hacia delante.

El juego termina en el momento en el que uno de los dos jugadores se queda sin fichas en el tablero. En el caso de tener piezas «bloqueadas» (que no puede mover) todavía en el tablero, ganará quien tenga más fichas en el tablero en ese momento.

Por otro lado, podemos decir que se produce un empate o que la partida queda en «tablas» cuando ninguno de los dos jugadores puede hacer movimiento alguno, pero todavía les quedan fichas a ambos en el

Materiales que se utilizan

- 40 tapones de botellas de plástico (20 tapones de un color y 20 de otro)
- Cartón o cartulina □ Papel de periódico o revista.
- Tijeras.
- Pegamento



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Nuestro juego de Damas con material reciclado consiste en fabricar primero un tablero de 35cm x 35cm. Nosotros creemos que lo mejor es recortarlo de alguna cartulina usada o de una caja de cartón grande. Tanto el papel como el cartón son materiales que se depositan siempre en el contenedor azul para su reciclaje.

El siguiente paso consiste en elaborar pequeños cuadrados de papel de 3,5cm x 3,5cm recortándolos de hojas de periódicos (como en la imagen) o de alguna revista vieja. Luego los pegaremos en el tablero empezando por una esquina y siguiendo por el borde (de 3,5cm en 3,5cm). Se turnarán unas casillas de cuadrados de papel, con las de fondo de cartulina. Ya tenemos nuestro tablero.

Solo faltan los peones de las Damas. Es necesario conseguir 20 tapones de un color y 20 de otro diferente de botellas de plástico. Tanto los tapones como las botellas de plástico son productos 100% reciclables si los introducimos en el contenedor amarillo.

¡Y ya estaría listo! De esta sencilla forma damos una segunda vida a todos estos materiales, mientras tenemos un juego nuevo y muy entretenido del que disfrutar. En este blog también encontrarás cómo fabricar tu propio tablero de ajedrez.

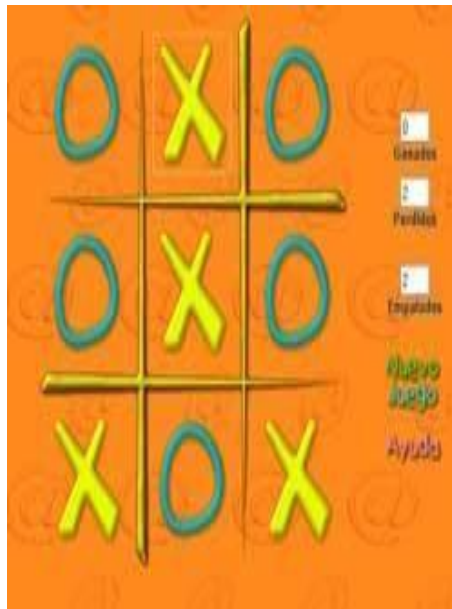
Edades

De 5 o más

Y temas a tratar

- Memorización
- Estrategia
- Percepción

TA TE TI



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Utiliza diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos ideas y emociones.

Como se juega

- Se juega de a dos jugadores.
- Cada jugador dispone de 9 fichas de un color.
- El juego comienza con el tablero vacío.
- Los jugadores se turnan para colocar sus piezas en las intersecciones vacías, tratando de formar Ta-Te-Ti por las líneas marcadas.
- Cada jugador que hace un Ta-Te-Ti elimina la ficha del oponente. NO puede eliminarse una ficha de n Ta-Te-Ti armado.
- Una vez que todas las piezas se han colocado, los jugadores se turnan para mover.
- Al mover, el jugador desliza una de sus piezas a lo largo de una línea del tablero a una intersección vacía adyacente.
- Igual que en la etapa de colocación, un jugador que coloca tres de sus piezas en línea en el tablero tiene un Ta-Te-Ti y puede eliminar una de las piezas de su oponente. Se puede armar y desarmar un Ta-Te-Ti cuantas veces desee.
- El objetivo del juego es dejar al oponente con menos de tres piezas o sin movimientos posibles.

Materiales que se utilizan

- Fieltro
- Tela

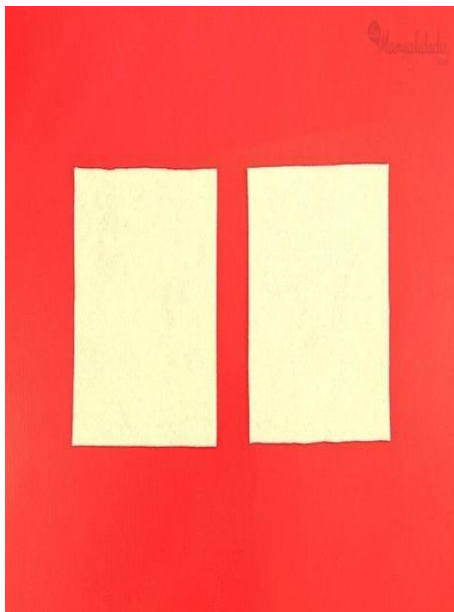
- Botones
- Hilo
- Haujas
- Cartonsillo



juguetes.mercadolibre.com

Fuente: juegos-

Pasó a paso:



Para hacer un ta te ti, comienza por cortar el fieltro en dos cuadrados iguales.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

la



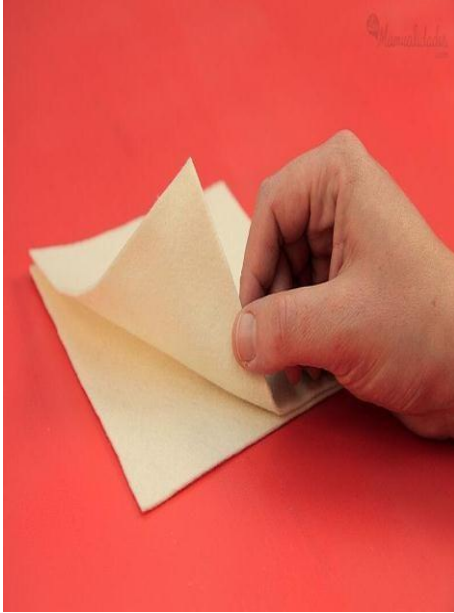
Toma los botones y usa el cúter para quitar parte trasera.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



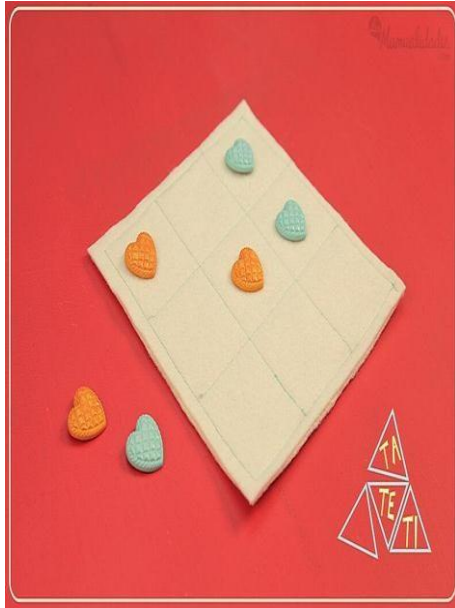
Debes lograr es despegar por completo el aro trasero de cada botón. }

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



Así lograrás que queden planos y podrán usarlos como fichas para el ta te ti casero.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



Lleva las piezas unidas nuevamente a la máquina de coser y haz costuras verticales dividiendo los cuadrados en tres partes iguales. Luego haz lo mismo, pero esta vez realiza líneas perpendiculares a las anteriores.

¡A divertirse! Ahora que el ta te ti está completo, sólo nos queda probarlo.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Edades

De 4 a 6 años

Temas a tratar

- Percepción
- **Motricidad**
- **Imaginación**

JENGA



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Demuestra coordinación y control de su cuerpo al ejecutar tareas de la vida diaria.

Como se juega

El jugador que construye la torre va primero. Juega pases a la izquierda.

En el turno de un jugador: Retirar con cuidado un bloque de cualquier lugar por debajo del piso más alto completado. ¡Usar sólo una mano! A continuación, apilar el bloque en la parte superior de la torre en ángulo recto con los bloques que están justo debajo de ella.

Reglas de jenga

Extracción y apilamiento de bloques

Quitar y apilar un bloque por vuelta. Recordad – usar sólo una mano (puede cambiar de mano cuando lo desee).

A medida que el juego avanza y el peso de la torre se desplaza, algunos bloques se vuelven más sueltos que otros y son más fáciles de quitar. Puedes tocar otros bloques para encontrar uno suelto – pero si mueves un bloque fuera de lugar, debes fijarlo (usando una sola mano) antes de tocar otro bloque.

Mientras apila, siempre completar una base de 3 bloques antes de comenzar una más alta.

El turno termina 10 segundos después de apilar el bloque – o tan pronto como el jugador a tu izquierda toque uno.

Seguir quitando y apilando los bloques hasta que alguien derribe la torre. Un verdadero profesional puede construir una torre de 36 pisos o más.

¿Cómo Se Gana?

El ganador será el último jugador en apilar un bloque sin derribar la torre.

El jugador que hace que la torre caiga tiene que preparar la torre para el siguiente juego.

Materiales que se utilizan

- Carton Duro
 - Pegamento
 - Brocha
 - Reglas
1. Toma el carton y córtalo de manera que quedan cuatro partes para posteriormente pegarla en forma de caja cada una
 2. Con la regla mede cada parte de un aproximado de 10x10 cada una
 3. Pegalos
 4. Crea varios formatos hasta tener una cantidad grande para armar la tore
 5. Si gusta pueden pintarlos
 6. Aaaa jugar

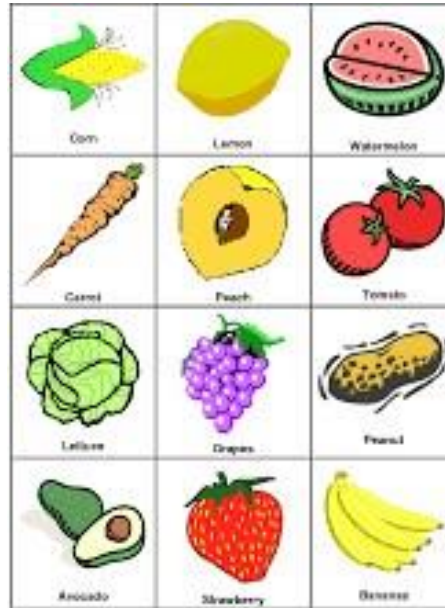
Edades

De 5 a 6 años **temas**

a tratar

- Motricidad
- Agilidad
- Concentración

LOTERIA



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Utiliza nociones de la estructura de las palabras al expresar sus ideas.

Como se juega

El Gritón da inicio al juego gritando "¡Corre!", aunque la mayoría compone una frase como: "¡Se va y se corre con la vieja del pozole!" o "Corre y se va corriendo con".

Para marcar las cartas de la tabla se puede poner cualquier objeto pequeño sobre ellas: monedas, frijoles, fichas, corchos, piedrecillas, bolas de papel etc. Y gana quién logre marcar en su tabla las cartas que hagan la alineación que se estableció al inicio de la partida, y grite "¡Lotería!" o "Buenas", tras lo cual recibe un premio que puede ser dinero por la cual apostaron todos los integrantes por su carta. Esto puede dar por terminada la partida, pero si el gritón dice "¡No las quiten!" o "¡Sigue!" el juego puede continuar hasta que gane alguien más,

cuantas veces decida el Gritón; en estos casos, las personas que ya han ganado no pueden seguir participando al menos hasta que se dé por terminada la partida. El que canta los números debe marcar los en el panel de control los participantes incluyendo el ganador o griton debe marcar los números con monedas, frijoles, corchos, piedrecillas etc. En muchas ferias populares se acostumbra jugar por dinero o compitiendo por un premio. Para participar hay que dar una cuota que es recogida por el gritón o un asistente y se le llama "la vaquita", en referencia a la costumbre de algunas comunidades rurales mexicanas que en los días de fiesta hacen una cooperación económica para poder comprar una res para una comida colectiva. Cuando los jugadores no compiten por una apuesta económica o por un premio se dice que juegan "de a frijolito" o "de a 5", porque los frijoles o las monedas con los que se van marcando las tarjetas es lo único que está en juego.

- Cada jugador elige una tabla al azar.
- Se utiliza un objeto pequeño para marcar las cartas extraídas (piedritas, frijoles...).
- El gritón da comienzo al juego, exclamando: ¡Corre!
- El gritón extrae cartas del bonche, y grita el nombre en alto.
- Si la imagen de la carta está en la tabla del jugador, se coloca el objeto encima.
- Gana quien complete en su tabla todas las cartas y grite "¡lotería!"

Materiales que se utilizan

Cartón paja

Tijeras

Temperas

Color negro

Regla

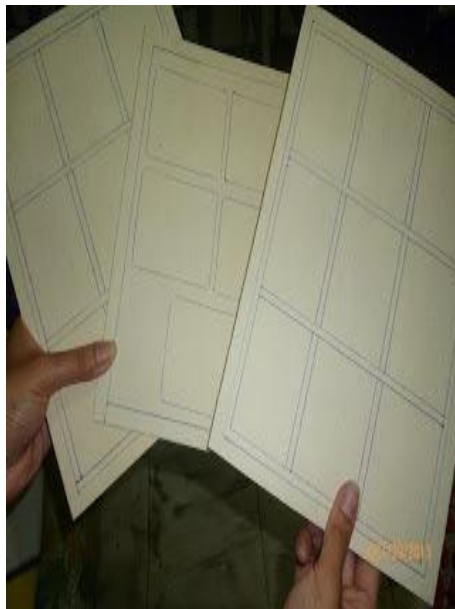
Pincel

Como Realizar Loterías Para Niños



1. Empezar a cortar tres pedazos de cartón paja del tamaño que desees hacer las loterías y hacerle una margen de un centímetro de ancho y de largo.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



2. Hacerle una margen de medio centímetro de largo y ancho por dentro de la anterior margen y empezar a dividir las tablas, cada cuadro de ocho centímetros y medio dejando de espacio medio centímetro que separan cada cuadro.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



3. Vamos a pintar las márgenes de las tablas con temperas del color que guste cada quien.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Comencemos hacer la lotería de letras y con ayuda de un color negro vamos a dibujarlas en los cuadros de la tabla.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

5. Ahora realicemos la lotería de colores para esto dibujaremos bien sea cosas, frutas, etc... Pero las pintamos del mismo color que son en realidad.

..

Luego vamos a dibujar los números en la tercera tabla del uno al nueve.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

7. Después de tener los dibujos hechos en cada una de las tablas las empezaremos a pintar.

Recuerda: Que la lotería de colores se debe pintar tal cual es cada objeto en la vida real

8. Ahora vamos a tomar nuevamente el cartón paja y vamos a recortar cuadros del mismo tamaño que están en las loterías precisamente para tapar los dibujos y que calcen perfectamente.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

9. Después de tener todos los cuadros cortados de las tres tablas se tiene que dibujar en cada uno los mismos dibujos de las tablas y pintarlos de la misma manera.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Terminamos...

Así quedaron las tablas y los cuadros que taparan cada dibujo.

Es una manualidad creativa y además muy fácil de realizar, que a los niños les gustara mucho, aprendiendo por medio de lo que a ellos más les divierte que son los juegos

Edades

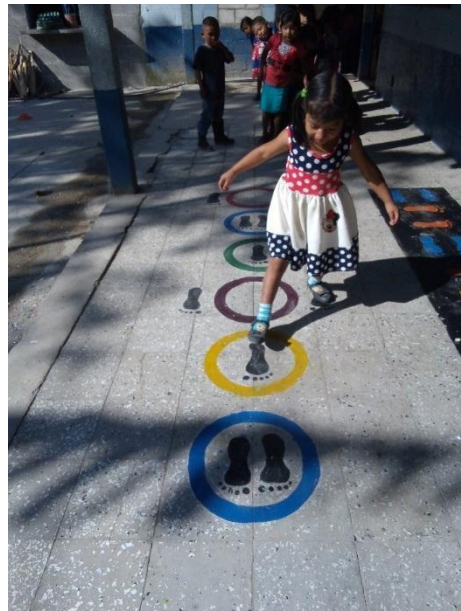
De 5 a 6 años

Y temas a tratar

- Concentración
- Recreación



JUEGOS DE PISO



Tangre, Stop o Pies quietos



Fuente: juegos-
juguetes.mercadolibre.com



juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Coordina las distintas partes de su cuerpo en la realización de diferentes movimientos.

Como se juega

Primero, se delimita el espacio de juego (preferiblemente con límites físicos o con referencias claras). Después, se escoge a un niño o niña al azar que se colocará en el centro y tendrá la pelota. El resto de niños, formarán un círculo alrededor de éste/a. El niño del centro botará la pelota mientras grita: “Sangre, sangre por.... (Nombre de algún compañero o compañera)”. En ese momento, lanza el balón hacia arriba y la persona nombrada correrá a recogerlo.

Cuando lo tenga, gritará: “Pies quietos”, que será la orden necesaria para que el resto se inmovilice.

El jugador del centro tendrá que dar a otro compañero con la pelota.

Reglas del Juego

Para ello, pueden tenerse en cuenta diversas reglas:

El jugador del centro puede acercarse dando tres zancadas (con o sin carrerilla).

El jugador que recibe la pelota puede intentar esquivarla pero sin mover los pies del suelo. El jugador que lanza la pelota puede decirle “¡YA!” a su compañero/a para que eche a correr y evitar que le dé con la pelota. Así, lo puede pillar descuidado mientras reacciona. El jugador que recibe la pelota tiene la opción de cogerla antes de que caiga al suelo e intentar darle al primero.

Éstas y otras reglas son opcionales y, para implantarlas, se tendrán en cuenta la edad de los participantes.

Por último, decir que, si el jugador del centro le da a su “víctima” con la pelota, ésta tendrá que ocupar el lugar del centro para un nuevo turno. Si no, será el que lanza la pelota.

Posibles Variantes

En los siguientes turnos, en lugar de jugar con los nombres pueden hacerlo con otros grupos de palabras (frutas, colores, prendas,). De este modo, este juego es muy útil para trabajar un determinado vocabulario.

En estos casos, podemos tener en cuenta tres variantes más:

- Que el resto de niños se asignen cada uno una palabra, de modo que no se repitan.
- Que el monitor asigne una palabra a cada niño aunque sean repetidas. De este modo, observaremos las reacciones y las estrategias de éstos. Puede ser divertido, porque tendrán que competir para coger la pelota el primero y, a la vez,

alejarse cuando crea que no tiene oportunidad de cogerla para evitar ser tocado por la pelota

– En ambos casos, podemos optar por anunciar o no previamente las palabras escogidas al poseedor de la pelota.

Cómo veis, de un juego bastante sencillo se pueden obtener infinitas variaciones. De este modo, podrá agrandar a todos los niños sin importar la edad que tengan, ya que podemos simplificarlo o hacerlo más complejo según necesitemos.

Materiales que se utilizan

- **Pelota Edades**

De 4 a 5 años

Temas a tratar

- Recreación
- Motivación

Jugar a las peonzas

Con este bonito dibujo, todos pueden lanzar sus peonzas a la vez que juegan a conseguir más puntos, de esta forma se delimita la zona y existe menos peligro de dar con estos proyectiles a otros niños que no esté jugando en ese momento a este juego.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Coordina las distintas partes de su cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimiento.

Como se juega

Existen diferentes juegos en los que la protagonista es la peonza, pero en todos ellos, lo fundamental es hacerla bailar. Para ello deberemos realizar los siguientes pasos:

Enrollar la cuerda alrededor de la peonza, desde la punta de hierro hacia la parte ancha de la misma. En uno de los extremos de la cuerda podemos colocar una moneda (de las que tiene agujero en el centro), que nos ayudará a sujetar mejor la peonza cuando vayamos a lanzar sobre el suelo.

Cogida así la peonza, con toda la cuerda enrollada, la lanzamos con una sola mano hacia el suelo, quedando la cuerda en la mano al desenrollarse de la peonza, e intentando que ésta quede en el suelo girando sobre sí misma apoyada en la punta de hierro. Una vez que la hacemos bailar, podemos encontrar variantes de juego.

Una vez que conseguimos hacer bailar la peonza existen muchos trucos y juegos que podemos hacer con ella: hacer que baile en la palma de la mano de su dueño o en la cuerda con la que la hemos lanzado. También está la lucha de peonzas, que consiste en lanzar una contra otra que ya está en movimiento e intentar sacarla de un círculo dibujado en el suelo.

Todos los jugadores lanzan su peonza a la vez para ver cuál es la que se mantiene más rato girando. Establecido el orden de salida, el primer jugador lanza su peonza intentando que ésta “baile” dentro del círculo trazado en el suelo y que al girar saliesen fuera del círculo. Si no lo consigue, los demás jugadores tienen que intentar sacarla fuera del círculo lanzando sus peonzas contra ella. Será el ganador aquel que consiga echar fuera del círculo a todas las peonzas de los otros jugadores.

Variante:

Se hacía un círculo en el suelo, y se tiraban dentro las peonzas intentando que al girar saliesen fuera del círculo. Las que se quedaban dentro los demás jugadores podían darles con el rejo de sus peonzas con la intención de partirlas.



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Materiales que se utilizan

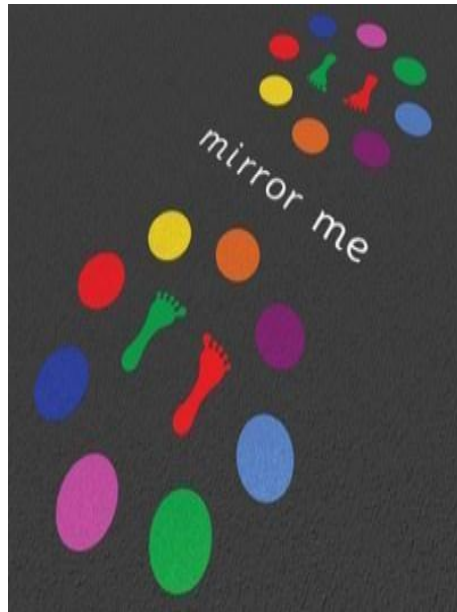
- **Peonza y cuerda Edades**

De 5 a 7 años

Temas a tratar

- Motricidad
- Agilidad
- Velocidad

Espejo



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento.

Como se juega

Instrucciones

Preparación: Preparamos material y espacio.

Explicación: Les explicaremos a los niños y niñas lo siguiente: “Todos nos miramos al espejo todos los días, pero muchas veces nos miramos sin vernos.” Al decirles esto es normal que muchos se muestren sorprendidos e incluso nieguen lo que les decimos, seguimos con la explicación “Si, puede que a menudo veamos nuestro color de pelo, nuestro peinado, nuestra cara y nuestras ropas, pero pocas veces nos miramos por dentro. Es muy importante aprender

a mirar por dentro: qué sentimos, qué pensamos, qué es lo que nos pasa, qué cosas queremos, cómo somos. Ahora vamos a aprender a mirarnos por dentro, es muy importante que cada día dediquemos unos minutos a mirarnos por dentro”. Comenzamos con la actividad y seguimos explicándoles:

Materiales que se utilizan

- Espejo
- Ficha mi imagen

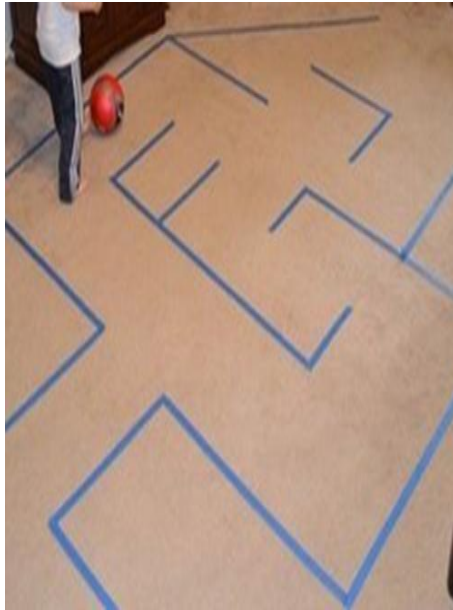
Edades

De 5 a 6 años

Temas a tratar

- Favorecer el desarrollo de una imagen ajustada.
- Desarrollar la capacidad de reflexión y mirada interior.
- Fomentar el desarrollo del auto concepto y autoestima.
- Favorecer el desarrollo de la identidad

Controlando



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Coordina las distintas partes del cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimientos.

Como se juega

- Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
- Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
- Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

Materiales que se utilizan

- Tiza
- Espacio libre

Edades

A partir de los 4 años

Temas a tratar

- Habilidad
- Velocidad

SALTOS



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Demuestra coordinación y control de su cuerpo al ejecutar tareas de la vida diaria

Como se juega

Se traza una línea sobre el piso. A lado y lado se dibujan pequeños círculos de unos 20 cm. de diámetro. Tratemos de que no queden muy cerca uno del otro.

Dentro de cada uno de ellos se ubica una piedra u otros objetos pequeños.

El reto consiste en agacharse desde la posición inicial y empezar a recoger la primera piedra. Cuando la tenga, salta o estira sus pies y se para dentro del círculo donde estaba la piedra. No puede tocar por fuera del círculo. Desde allí se estira y toma la segunda piedra. Y así va ocupando los cuadros que van quedando libres, tras tomar cada piedra. Pueden ser unos 10 círculos donde ubiquemos cada piedra.

Importante: Para que el juego tenga gracia es necesario que cada vez vayamos ubicando más lejos los círculos unos de otros, para que los jugadores tengan que hacer un mayor esfuerzo para tomar las piedras.

Si un jugador se cae o toca con sus pies por fuera de los círculos, debe volver a la anterior posición y seguir.

Se toma el tiempo con un cronómetro y gana quien hace esta labor en menos tiempo.

Materiales que se utilizan

- Tiza
- Espacio Libre (Patio, cancha)
- Pelota

Edades

A partir de los 4 años

Temas a tratar

- Motricidad
- Agilidad

FUTBOL CON CHAPAS



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Utiliza diferentes experiencias, visuales, auditivas y táctiles en un contexto lúdico-motriz.

Como se juega

1. Se puede jugar uno contra uno o dos contra dos.

Si se juega dos contra dos, primero jugará un jugador y en el siguiente turno el otro.

2. Cuando un jugador saque de banda, esquina, falta, córner o portería, tendrá otro lanzamiento adicional. Si son dos jugadores, uno hará uno y el otro lo hará el compañero.

3. Los partidos duran desde las 11:35 hasta las 11:55. Teniendo que recoger las chapas, porterías y balones los que jugaron.
4. Se establecerán un horario para que los cursos tengan un día fijo para jugar. Jugará la primera pareja que solicite el juego.
5. Cuando un jugador quiere meter un gol, tiene que decirle al otro equipo "a puerta", para que el otro equipo pueda situar al portero. Si un equipo metiera un gol sin haber avisado al rival no valdría el gol.
6. El portero se deja quieto cuando le van a lanzar un balón, no se puede mover con la mano para detener la trayectoria del balón. Si esto ocurriese, se sancionaría con un penalti.
7. Si una chapa golpea a otra se considera falta. Si golpea la chapa después de haber tocado el balón no es falta.
8. Si a una chapa se le queda el balón encima, se considera que ha hecho mano.
9. Cuando el balón está fuera del campo o parado por falta, los jugadores pueden aprovechar para mover algunas chapas antes de que saque.

10. Como en fútbol si un jugador tira fuera el balón, saca el contrario.

Materiales que se utilizan

- Chapas sin abolladuras
- Crayón o tiza

Edades

De 4 a 6 años

Temas a tratar

- Motricidad

COLORES



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Coordina las distintas partes de su cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimientos.

Como se juega

Asegúrate de mover los objetos que están alrededor para evitar un golpe.

Elige uno de los jugadores como árbitro, éste será quien estará a cargo de mover la ruleta y determinar a quién le pertenece un movimiento. La ruleta debe colocarse sobre una superficie plana.

El resto de los jugadores deben quitarse los zapatos y acomodarse en los extremos de la sábana.

La manera en que se acomodan depende del número de jugadores:

Dos jugadores: Uno frente al otro en los extremos más estrechos (donde está la palabra Twister) con un pie en el punto azul y otro en el amarillo.

Tres jugadores: Dos se colocan como se indicó anteriormente y el tercero coloca sus pies en los dos círculos rojos centrales.

Cuatro jugadores: Los cuatro jugadores se colocan frente a frente en los extremos donde está la palabra Twister. Pueden jugar en dos equipos.

Desarrollo del juego

El árbitro mueve la ruleta y dice en voz alta la extremidad que debe mover y sobre el color que la debe colocar. Por ejemplo: Mano derecha en azul.

Todos los jugadores deben seguir la instrucción y mover la extremidad al punto indicado. Nunca debe moverse a un punto que ya está ocupado.

Si dos jugadores se mueven al mismo punto el árbitro decide a quién le pertenece. El otro debe buscar otro punto disponible.

Una vez se coloca una extremidad en un punto no debe moverse del mismo.

Final del juego

El juego continúa hasta que uno de los jugadores toca el piso o cae. Si es un juego entre dos jugadores. El jugador que queda gana.

Si el juego es entre más de dos jugadores se van eliminando los jugadores hasta que solo quede uno en pie. Este sería el ganador.

Otras reglas

Sin árbitro: Si no hay árbitro los dos jugadores se alternan para decir una extremidad y el otro un color. Se siguen las mismas reglas del juego con árbitro.

Para fiestas: Si hay muchos jugadores, se puede jugar un torneo. Crea equipos dos personas y se van eliminando equipos. Si solo son dos equipos, juega varias rondas. El equipo con más rondas ganadas es el vencedor.

Materiales que se utilizan

- Tiza
- Temperas
- Círculos De Plástico

Edades

De 4 En Adelante

Temas a tratar

- Motricidad
- Coordinación

CUATRO ESQUINITAS



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento.

Materiales que se utilizan

No es necesario material, se intentará buscar un lugar en el que haya cuatro esquinas.

Edades

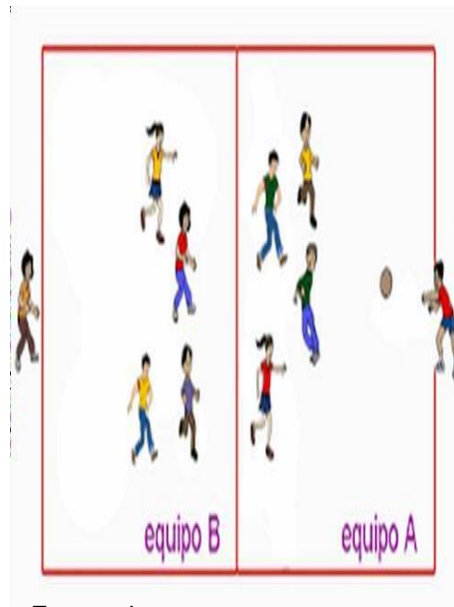
Desde 5 años

Temas a tratar

- Motricidad
- Compresión

BALON

PRISIONERO O CAMPO QUEMADO



Fuente: juegos

juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento.

Como se juega

Se puede jugar en los patios de recreo, en las plazas amplias. En el suelo se dibuja un rectángulo, con una superficie más o menos amplia, que dependerá del número de participantes. Se traza una línea perpendicular al lado mayor en su parte media para dividir a la figura en dos campos iguales. A veces se

aprovechan las juntas de dilatación que hay en los suelos de cemento o las líneas pintadas de esa superficie y que corresponden a otros juegos y así el campo ya está delimitado. Los participantes se dividen en dos grupos y cada equipo se coloca en su campo, que previamente ha sido sorteado.

Consiste el juego en eliminar un equipo a otro, lanzando una pelota, de tamaño medio, contra un jugador del equipo contrario, sin pisar las líneas, tratando de darle en su cuerpo. Todos los jugadores se mueven constantemente dentro de su campo y se van pasando la pelota hasta que uno decide lanzarla a un contrario que para evitar ser eliminado por el toque de la pelota también está en continuo movimiento, sin salirse de su campo. Caso de ser eliminado pasará al campo contrario y quedará detrás de la línea del mismo campo, pero seguirá jugando, esperando que sus compañeros le pasen la pelota. Al cogerla se aproximará hasta la línea del campo para de esta manera poder lanzar con mayor precisión. Si toca a un contrario, vuelve a su campo de origen (ver imagen inferior izquierda)

Reglas

Este juego posee varias reglas las que se destacan. Juego del balón prisionero
Si un jugador lanza la pelota a un contrario para intentar eliminarlo, pero éste la coge en el aire, puede devolverla tratando de eliminar a otro. El juego durará hasta que todos los jugadores de un equipo sean eliminados. Si te lanzan el balón y te golpea y después toca el suelo, quedas momentáneamente eliminado y vas a la parte de la cárcel. Tendrás derecho a reiniciar el juego desde la cárcel (pudiendo salvarte).

Si te lanzan el balón y lo coges sin que toque el suelo, quien te haya lanzado el balón, queda momentáneamente eliminado y tendrá derecho a reiniciar el juego desde su cárcel (pudiendo salvarse).

Si alguien de alguna cárcel, golpea a alguien del equipo contrario con el balón y el balón después, toca el suelo, el golpeado se va a la cárcel (que le corresponde) y el lanzador se salva y vuelve a su campo.

Se permite pasar el balón entre el capo de un grupo a la cárcel del mismo grupo, siempre y cuando no intercepten el balón los del equipo contrario.

Si golpeas con el balón a alguien de tu equipo, no se elimina.

Si el balón golpea después de botar en el suelo, no pasará nada.

Cuando todos los miembros de un equipo estén en la cárcel, tendrán 3 lanzamientos (en total y como máximo) para poder golpear a algún miembro del equipo contrario que no esté en la cárcel y salvarse uno de sus miembros y seguir el juego.

Materiales que se utilizan

- Balón
- Espacio Para Moverse

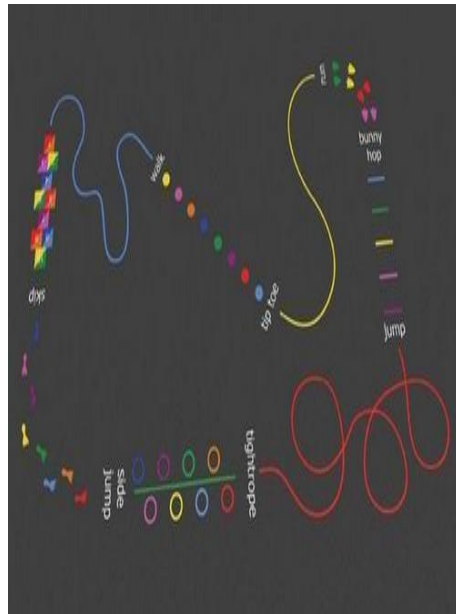
Edades

Desde 4 años

Temas a tratar

- Motricidad

CIRCUITOS



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com

Competencia

Responde a estímulos visuales, auditivos y táctiles al moverse según las situaciones que se le presenten en el contexto inmediato.

Como se juega

Dividimos la clase en dos grupos y se les asigna un nombre para ser piratas.

Paquito el payaso nos cuenta que una vez que viajó con El Circo a países lejanos, tuvieron que navegar por mares muy grandes y que una vez se encontraron dos barcos piratas que se estaban disputando un tesoro. ¿Queréis que les imitemos?

Los alumnos tendrán que coger de la isla (colchoneta) el mayor número de objetos, pero no pueden tocar suelo. Deberán pasar de uno en uno por las diferentes "piedras" (saquitos de arena, ladrillos, banco...). Solo se podrá coger un objeto por turno.

Variaciones: los objetos que les sirven para llegar hasta el tesoro (colchoneta) pueden estar mal colocados y ser los alumnos quienes, sin tocar suelo, hagan el camino a la colchoneta.

Materiales que se utilizan

Balones de espuma, saquitos de arena, ladrillos de colores, bancos suecos y colchonetas gruesas.

Edades

Desde 4 años

Temas a tratar

□ Motricidad



Lanzar disco volador

Siempre viene bien tener una diana en el patio para afinar la puntería, en este caso creemos que la mejor opción puede ser lanzar un frisbie o aro y ver quién es el campeón del juego.



Castro o rayuela

No nos podemos olvidar de este clásico, que sobre todo las que hemos sido niñas hemos jugado, mucho más que los niños de hoy en día. Pero estoy segura que si lo ven dibujado en su patio de juegos se animan y se recupera este juego de habilidad y puntería.

Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com