



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

**Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la
asistencia escolar del nivel Inicial.**

Rosaria Mendoza Pérez

Asesor

Lic. Carlos Antonio López Cordero

Sololá, Noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**Implementación De Salón De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Asistencia
Escolar Del Nivel Inicial.**

**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**

Rosaria Mendoza Pérez

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

Sololá, Noviembre de 2020.

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda	Secretaria Académica de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeda Escobar	Representante de Profesionales graduados
PEM Maynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordóñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. José Domingo Vásquez Cholutío	Presidente
Lic. José Fernando Mollinedo Díaz	Secretario
Licda. Imelda Siomara Motta Pérez de Calder	Vocal

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 27 de junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: “Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina, del Cantón Central del Municipio de San Juan La Laguna departamento de Sololá”

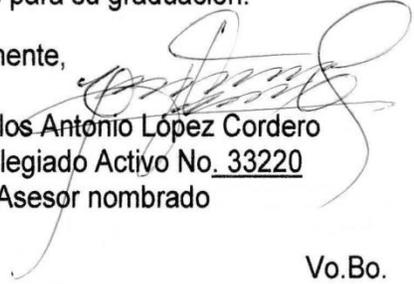
Correspondiente al estudiante: Rosaria Mendoza Pérez

Carné: 200925454

CUI: 1691108340719 de la carrera: Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación.

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

Atentamente,


Lic. Carlos Antonio López Cordero
Colegiado Activo No. 33220
Asesor nombrado

Vo.Bo.


M.A. Reyneri Frayneer Santos Flores
Coordinador Departamental del PADEP, Sololá





PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_4448

El Infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación De Salón De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Asistencia Escolar Del Nivel Inicial*

Realizado por el (la) estudiante: *Mendoza Pérez Rosaria*

Con Registro académico No. *200925454* Con CUI: *1691108340719*

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

110_80_200925454_01_4448

Guatemala 20 de Noviembre 2020

Licenciado

Álvaro Marcelo Lara Miranda

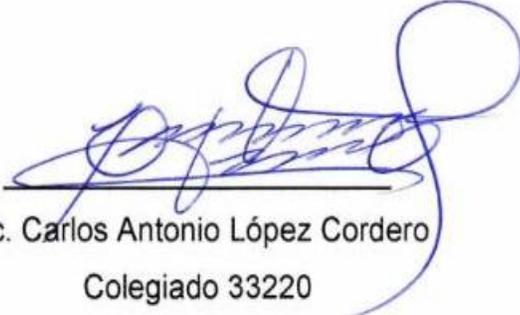
Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Rosaria Mendoza Pérez carné: 200925454 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera: Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina, del cantón Central del Municipio de San Juan La Laguna departamento de Sololá.

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

Atentamente,



Lic. Carlos Antonio López Cordero

Colegiado 33220

Asesor de PME



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_4448

El infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación De Salón De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Asistencia Escolar Del Nivel Inicial*

Realizado por el (la) estudiante: *Mendoza Pérez Rosaria*

Con Registro académico No. 200925454

Con CUI: *1691108340719*

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

110_80_200925454_01_4448

DEDICATORIA

A Dios: Por ser esa luz que siempre anduvo, anda y andará alumbrando mi camino en la búsqueda del saber.

A mi madre: Por su apoyo y oraciones en cada momento de mi vida.

A mi padre QDP: Que me enseñó que la vida es de lucha para conseguir el triunfo.

A mi esposo: por su apoyo económico y atenciones.

A mi hermanas (os) por estar siempre presentes por el apoyo espiritual, moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

A mis estudiantes: Por ser mi fuerza e inspiración de este PME y demostrarles que para la superación no hay edad.

A los facilitadores: Quienes compartieron sus conocimientos, experiencias y paciencia en todo momento.

A los compañeros de estudio. Por su amistad, cariño hacia mi persona y apoyo incondicional en las buenas y en las malas.

Y a usted:

Especialmente que lee este informe final.

AGRADECIMIENTO

Al MINEDUC, por preocuparse en la actualización de todo el magisterio nacional.

A la EFPEM, escuela donde se han formado profesionales de renombre nacional como internacional que buscan mejorar la educación día a día.

A la USAC. Casa máxima de estudios donde egresan profesionales que salen para ayudar a la gente en el interior del país rompiendo nuevas Paradigmas.

Al STEG, sindicato que vela por los intereses del magisterio nacional, en este caso en la profesionalización docente que tanta falta le hace a la educación de Guatemala y a las comunidades.

Al PADEP, por abrir las puertas a todo el magisterio para su superación, sin embargo son pocos los que han creído y confiado en este programa y lo demuestran la primera cohortes de licenciatura en preprimaria que este graduado.

A EOUM Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina: Centro de realización Profesional Docente.

RESUMEN

En sus manos tiene el documento que contiene el Proyecto de Mejoramiento Educativo “Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina” que es de mucho interés, donde leerá la forma de cómo va estructurado el presente proyecto que se realizó antes durante y después de cerrar el pensum de estudios de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.

Es un trabajo que lleva plasmado, sacrificio, dedicación, esmero, investigación pero sobre todo, voluntad para estudiar y con ello contribuir con la educación local, departamental y nacional aportando un granito de arena, en la escuela donde se realiza el proyecto que redundara en beneficio de la niñez y de la comunidad educativa.

Se trabajó con un Marco Organizacional donde está plasmado datos de identificación del establecimiento donde se va ejecutar dicho proyecto, es algo nuevo para la institución ya que no se ha contado en años anteriores como proyecto dirigido a niños de edad preescolar

Con un Análisis Situacional, Análisis Estratégico y Diseño del Proyecto.

Por supuesto todo esto bien fundamentado, con buenos resultados, con discusiones y análisis de resultados debidamente con sus respectivas referencias bibliográficas así como sus propias evidencias.

Con esto se espera contribuir con el objetivo del PADEP, requiere para que este proyecto sea fructífero con buenos resultados para el mejoramiento de la educación Juanera.

ABSTRAC

In his hands he has the document that contains the Educational Improvement Project "Implementation of a playroom to improve school attendance at the Initial level of the Centro Oficial de Pre-primaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina" which is very interest, where you will read the way how it is structured, its knowledge, the present project that was carried out before during and after closing the study curriculum of the Bachelor's Degree in Intercultural Pre-Primary Education with Emphasis on Bilingual Education.

It is a work that takes shape, sacrifice, dedication, dedication, research, but above all, the will to study and thereby contribute to local, departmental and national education, contributing a grain of sand, at school, for the benefit of children. and from the educational community. We worked with an Organizational Framework where the identification data of the establishment where the project will be carried out is reflected, it is something new for the institution since it has not been counted in previous years as a project aimed at preschool children.

With a Situational Analysis, Strategic Analysis and Project Design. Of course, all this is well-founded, with good results, with discussions and analysis of results, duly with their respective bibliographic references, as well as their own evidence. With this it is hoped to contribute to the objective of PADEP, it requires for this project to be fruitful with good results for the improvement of Juanera education

Lutz'uunNa'ooj (Tz'utujil)

Ja juun ti ruuchi wuuj, k'uwaqtel ruumaal jaruuchum rsaxiik'ja "kojooneem k'inoj taqiineem rixiinej tz'aneem, chire janajb'eej taqaq taqiineem rixiin ja t'ijob'al E. O.U. M. Enrique Gómez Carrillo, Jornada Vespertina" chire jun ti rukowiil na'ooj chiruunu k'iik jasaqlaj taqoj taqineem chire jarunimarsxiil jatijoneem chire jaqatzojb'al.

Jawa jun ti saamaaj k'uwateel k'ask'oteen chiruurnuk'iik, chautzk'anoqto'oonichirejr'e, taq'oq taqineem chipamm jatinamit, tz'oloj ya' k'inxe'kuku' Aab'aaj.

Ja ti saamaaj petinaq ruub'eeyaalk'insaqixii krijruwaach, chak'olixti k'ejeewi ruukowiil ruuchii', chiruukojii kruure'iinnaj b'eej ojtaqineem rixiin jarak'ala',

K'oli rukowiiilruuchii' ja jun ti saamaaj ruumaak chisakixriij ruwaach chiruwach nimaq taq wuuj.

Chile awaa'jun ti saamaajniqay b'eej ruusii, jun ki'lajtijoneem chipaan jaqatinamiit xe'kukuAab'aaj kuk'iin jataqak'ala'.

ÍNDICE

Contenido	Página
CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	
1.1 Marco organizacional	3
1.2 Análisis situacional.....	29
1.3 Análisis estratégico	32
1.4. Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo	41
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
2.1 Marco Organizacional	56
2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional	63
2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico	70
2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto.....	74
2.5 Fundamentación Teórica de la Sostenibilidad.....	81
CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	
3.1 Título PME.....	83
3.2 Descripción del PME.....	83
3.3 Concepto del PME.....	85
3.4 Objetivos:.....	85
3.5 Justificación	85
3.6 Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.....	86
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	
4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo:	112
4.2. Análisis Situacional	115
4.3. Análisis Estratégico.....	118
4.4. Diseño del proyecto de Mejoramiento Educativo.	119
CONCLUSIONES	
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	
5.1 Datos Generales:	123
5.2 Acciones para la sostenibilidad	123
5.3 Tipos de Liderazgo	124

5.4 Funciones de la escuela	124
5.5 Plan de Sostenibilidad	125
PRESUPUESTO	
REFERENCIAS	

INDICE DE TABLAS

Contenido	Página
Tabla 1. Distribución De La Población Por Edad Y Sexo De La Cabecera Municipal De San Juan La Laguna, Sololá Año 2017.	7
Tabla 2. IDH. Departamento de Sololá (2002)	8
Tabla 3. Matrícula Escolar 2019	8
Tabla 4. Distribución de Alumnos por grados.....	9
Tabla 5. Nómina De Docentes Y Sección Que Atienden Ciclo Escolar 2019	10
Tabla 6. Muestra De Asistencia En Día Regular De Clase.....	10
Tabla 7. Datos De Población Escolar San Juan La Laguna.	12
Tabla 8. Escolaridad de edad simple 41/2019	12
Tabla 9. Repitencia Escolar	14
Tabla 10. Fortalezas y Debilidades	32
Tabla 11. Factores Externos Oportunidades y Amenazas	33
Tabla 12. Primero y Segundo Cuadrantes de Vinculaciones	34
Tabla 13. Tercer y cuarto cuadrantes de las vinculaciones	35
Tabla 14. Plan de Actividades.....	45
Tabla 15. Plan de monitoreo.....	49
Tabla 16. Esquema de metas del PME	50
Tabla 17. Esquema de indicadores de evaluación	52
Tabla 18. Metas de evaluación	54
Tabla 19. Plan de Divulgación de resultados y de actividades faltantes como culminación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.	86
Tabla 20. Dimensiones para la sostenibilidad	123

Tabla 21. Implementación de Acciones Oportunas	124
Tabla 22. Clases de funciones de la Escuela.....	124
Tabla 23. Identificación de las principales actividades, productos y procesos desarrollados y relevantes para la estrategia de sostenibilidad.....	125
Tabla 24. Presupuesto Del Proyecto de Mejoramiento Educativo	128

INDICE DE IMÁGENES

Contenido	Página
Imagen No. 1.Solicitud de espacio de proyecto a la escuela	89
Imagen No. 2. Recibimiento de la llave del aula donde se va implementar el salón lúdico.....	89
Imagen No. 3. Solicitud ante la Institución “Vivamos Mejor”	90
Imagen No. 4. Coordinación con pintores sobre el diseño de imágenes	91
Imagen No. 5. Solicitud ante instituciones	92
Imagen No. 6.Solicitud ante la municipalidad.....	93
Imagen No. 7. Comprobante de realización de compras de materiales.	94
Imagen No. 8.Investigación de cantos infantiles	95
Imagen No. 9. Decoración y pintura del salón lúdico	96
Imagen No. 10. Compra de Juguetes	98
Imagen No. 11. Recolección de materiales didácticos naturales.....	99
Imagen No. 12. Aplicación de juegos con los estudiantes de preprimaria	100
Imagen No. 13. Recolección de elementos del rincón de lectura	101
Imagen No. 14. Aplicación de juegos con los estudiantes de preprimaria.....	102
Imagen No. 15. Demostración de procedimientos del hilo de algodón	103
Imagen No. 16. Coordinacion con docentes del uso del salón lúdico.....	104
Imagen No. 17. Entrega del reglamento al Director	107
Imagen No. 18. Carta de Entrega del Reglamento al Director	107
Imagen No. 19. Conferencia sobre beneficios del juego en el aprendizaje	108

Imagen No. 20. Documentos que respaldan la Entrega del Proyecto al Director	109
Imagen No. 21. Rincón de Destrezas de Aprendizaje y Educación Física	110
Imagen No. 22. Rincón de Comunicación y Lenguaje y Expresión Artística....	110
Imagen No. 23. Rincón de Medio Social y Natural del Salón Lúdico	110
Imagen No. 24. Fotografía de actividad de divulgación.....	111
Imagen No. 25. Fotografía de Poster Académico	135

INDICE DE GRÁFICAS

Contenido	Página
Gráfica No. 1 Porcentaje de Cumplimiento de Días de Cases	11
Gráfica No. 2. Árbol de problemas	30
Gráfica No. 3. Mapa de soluciones a de soluciones.....	40
Gráfica No. 4 Cronograma de fase de Inicio y Planificación	46
Gráfica No. 5 Cronograma de fase de Ejecución y monitoreo	47
Gráfica No. 6 Fase De Evaluación Y Cierre Del Proyecto.....	48

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo consiste en los cuatro procesos que se lleva a cabo para la elaboración de un proyecto educativo encaminando a la ruta de graduación, su objetivo primordial y fundamental, es promover, crear y facilitar el proceso educativo en los niños del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada vespertina.

Primer Capítulo consiste en el Plan del Proyecto de Mejoramiento Educativo donde lleva una serie de información como el Marco Organizacional, Análisis Situacional, Análisis Estratégico y el Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Segundo Capítulo Fundamentación Teórico, se refiere a una investigación documental de las diferentes temáticas de autores quienes sustentan el Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Tercer Capítulo Presentación de Resultados, en esta fase es donde se ejecutan las actividades planificadas para lograr los objetivos del proyecto en la solución de la problemática a intervenir en la institución educativa beneficiada.

Cuarto Capítulo Discusión y Análisis de Resultado, en esta última acción se refiere a los resultados obtenidos en la ejecución de cada una de las diferentes fases del Proyecto de Mejoramiento Educativo e impacto de intervención de cada uno de los actores de la comunidad educativa y la sostenibilidad de la misma para la solución de la problemática identificada.

Para definir y conocer el panorama educativo, actualmente el establecimiento en donde se va intervenir en la solución de un determinado problema, bien sabemos que las necesidades son latente en cada uno de los Centros Educativos ya que el Ministerio de Educación ya no es abasto de cubrir estas necesidades debido por la demanda poblacional, para ello el Mineduc está formando docentes competentes de contribuir con nuevas metodológicas referentes a las nuevas exigencias de las políticas educativa que facilite el

desarrollo de las actividades lúdicas y holística para poder explorar los ambiente del niño, como destrezas de pensamiento lógico, gestiona miento del desarrollo de sus emociones, con la escritura creativa fomentado la organización y la elaboración de ideas sobre un tema concreto etc. Para que sea significativo en el niño en la vida diaria.

Para determinar el conocimiento de los niños en diferentes áreas es poniendo en práctica sus habilidades y destrezas utilizando la imaginación, análisis e interpretación en las aplicación de nuevas técnica, metodológicas. Con el fin de lograr un aprendizaje integral hacia el niño.

Con la intervención a través del Proyecto de Mejoramiento Educativo se logra mejorar la calidad de vida, y aprendizaje de la población Juanera. En años anteriores la educación pública se ha visto como una alternativa de desarrollo de la comunidad, sin embargo ya existen centros educativos quienes ha implementado estrategias de acaparar niños desde el nivel inicial, este problema afecta a las escuelas públicas, para que los padres de familia, que cuentan con un ingreso mensual toman la decisión de inscribir a sus hijos en los colegios.

El objetivo de este programa de profesionalización docente es ser ente intermediario de buscar soluciones de mejorar el servicio de la educación pública, analizando bien la situación o las necesidades de las escuelas, priorizando la gravedad del mismo, luego ser gestores de la solución no perdiendo de vista los resultados positivos de la intervención docente, no es demás de involucrar a toda la comunidad educativa que formar parte del proyecto en beneficio de los estudiante y que garantice la viabilidad y la sostenibilidad del proyecto, eso significa que se llevó a cabo todos los procesos de investigación a una solución factible para la niñez.

CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco organizacional

1.1.1 Diagnóstico institucional

A. Datos del Establecimiento

- Nombre del establecimiento: Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe ANEXO A EOUM ENRIQUE GOMEZ CARRILLO Jornada Vespertina
- Dirección: Cantón Central, San Juan La Laguna, Sololá.
- Naturaleza de la institución: Sector: Oficial(público)
- Área: Urbana
- Plan: Diario(regular)
- Modalidad: Bilingüe
- Tipo: Mixto
- Categoría: Pura
- Jornada: Vespertina
- Ciclo: Anual
- Cuenta con Junta Escolar: SI
- Cuenta con Gobierno Escolar: Si

B. Visión:

Ser reconocida como la mejor institución educativa del municipio a través de las características de creatividad, innovación fundamentada en principios y valores comunitarios, de equidad, participación y compromiso social.

C. Misión:

Somos una institución Oficial que trabajamos para el fortalecimiento de la participación comunitaria dentro del sistema educativo, innovando metodologías

para desarrollar las capacidades intelectuales, sociales, prácticos y espirituales a las futuras generaciones con conciencia Social, Cultural, y Ambiental.

D. Estrategias de Abordaje

a. Estrategias metodológicas.

Como Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, anuentes a una Pedagogía innovadora de acuerdo a las necesidades del contexto para transformar la educación de la comunidad basándose a los cuatro componentes según la reforma educativa como: cultura de paz y derechos humanos, equidad de género, pensamiento lógico y bilingüismo e interculturalidad.

Estos componentes se articulan por medio de un programa de lectoescritura eficaz orientado a la educación en valores, que permitirá que se coordinen y se desarrollen en una misma lógica de intervención sin que cada uno pierda su particularidad y profundidad.

b. Estrategias globalizadoras en los centros de interés.

- Realizar campañas de saneamiento ambiental en el centro educativo, en el municipio
- Alianzas con instituciones afines para realizar actividades de reforestación en áreas perjudicadas por erosión o incendios forestales.

c. Estrategias necesidades físicas, intelectuales y sociales.

- Mejorar el desarrollo del área de educación física, gestionando proyectos de uniformes y calzados escolares.
- Realizar olimpiadas de lectura y matemáticas en el nivel de educación primaria

- Fomentar la recreación, organizando encuentros de convivencia sociales con padres de familia.
- d. Los centros de interés.
- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
 - Ofertar la educación inclusiva.
 - Mejorar el uso de la biblioteca Virtual como herramienta didáctica.
 - Contribuir con la calidad educativa implementando estrategias de inclusión, participación de los padres, estudiantes y docentes en actividades de información y formación.
- e. Necesidades a partir de cuatro grandes necesidades del ser humano, alimentarse, protegerse, defenderse y actuar.
- Alimentarse: garantizar la higiene en la preparación de alimentos escolares a través de la implementación de infraestructura adecuada.
 - Protegerse: implementar el botiquín escolar en cada aula para atender emergencias.
 - Defenderse: Estimular la práctica de los valores por medio del programa “Vivamos juntos en Armonía”.
 - propiciar campañas de convivencia armónica entre estudiantes.
 - Establecer normas de convivencia a nivel de toda la escuela y en cada aula.
 - Actuar: incentivar la creatividad, el emprendimiento y los esfuerzos sobresalientes de los estudiantes.

f. Estrategias metodológicas y procedimientos de evaluación

Metodológicas: aplicación de técnicas participativas, inclusivas; implementando el constructivismo a través del aprendizaje significativo. Procedimientos de la evaluación: se aplica las técnicas de observación y de desempeño; en los cuales cada docente implementa las herramientas de evaluación.

E. Modelos educativos:

a. Aprendizaje significativo:

Uno de los objetivos del centro educativo, que el niño tenga un aprendizaje significativo, con una formación integral, solo así puede desenvolverse en cualquier ámbito de la vida con capacidad de ser analítico, reflexivo, propositivo a poner en práctica sus conocimientos obtenidos en la vida estudiantil, para eso el docente debe tener como base o partiendo desde los conocimientos previos ya que el aspecto central de la significatividad de la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos, Proporcionando actividades que logren despertar el interés del alumno, Creado un clima armónico donde el niño se sienta en confianza hacia el docente, con seguridad de realizar actividades que permite al alumno de opinar, intercambiar ideas y debatir sus dudas ya que a través de la práctica se logra un aprendizaje significativo para la vida.

b. Constructivismo, Socio constructivismo:

El aprendizaje que recibe el niño partiendo de acuerdo a su contexto, con metodologías con un enfoque de interrelación con su medio ambiente, consciente de sus acciones, para que el estudiante construya su propio concepto.

F. Programas y proyectos

a. Que actualmente están desarrollando:

- i. Programa Leamos Juntos.
- ii. Programa nacional de matemática contemos juntos
- iii. Programa vivamos en armonía
- iv. Salvemos primer grado..
- v. Programa de Gobiernos Escolares
- vi. Comprometidos con primer grado.

b. Proyectos desarrollados:

- Construcción del edificio No. 2
- Adquisición de Tablet.
- Remozamiento de escuela 2014.
- Adquisición de equipo de Multimedia
- Adquisición de archivos
- Instalación de agua potable
- Dotación de mochilas escolares
- Dotación de implementos deportivos por DIGEF
- Dotación de muebles para biblioteca escolar
- Implementación de la cocina de la escuela.

G. Indicadores Propuestos por el Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

a. Indicadores de Contexto

i. Población por rango de edades.

Tabla 1 Distribución De La Población Por Edad Y Sexo De La Cabecera Municipal De San Juan La Laguna, Sololá Año 2017.

EDAD	CANTIDAD	%	CANTIDAD	%	TOTAL
De 0 a 4 años	286	5	248	4.3	534
De 5 a 9 años	271	4.7	285	4.9	556
De 10 a 14 años	257	4.5	287	5	544
De 15 a 19 años	313	5.4	303	5.3	616
De 20 a 24 años	291	5.1	276	4.8	567
De 25 a 29 años	275	4.8	280	4.9	555
De 30 a 34 años	233	4	250	4.3	483
De 35 a 39 años	201	3.5	210	3.6	411
De 40 a 44 años	176	3	172	3	348
De 45 a 49 años	127	2.2	129	2.2	256
De 50 a 54 años	98	1.7	115	2	213
De 55 a 59 años	96	1.6	95	1.6	191

De 60 a 64 años	64	1.1	63	1.1	127
De 65 y más	171	2.9	131	2.2	302
Total	2859	50.2	2844	49.8	5703

Fuente: Censo octubre del año 2017 por personal de Salud.

ii. Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento.

Tabla 2 IDH. Departamento de Sololá (2002)

Años	IDH Salud		IDH Educación		IDH Ingreso		IDH			
	2006	2014	1006	2014	2006	2014	2000	2006	2022	2014
Sololá	0.346	0.402	0.32	0.424	0.539	0.552	S d	0.391	0.428	0.455

Fuente Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo-PNUD.

b. Indicadores de recursos

i. Cantidad De Alumnos Matriculados.

Tabla 3 Matrícula Escolar 2019

No.	Grado	Sección	Cantidad		Total
			H	M	
1	Prepa	A	9	10	19
1	Prepa	B	11	6	17
	Párvulos 1	A	15	11	26
	Párvulos 2	A	4	12	16
	Párvulos 2	B	12	4	16
			51	43	94

Fuente Sistema de Registros Educativos,

ii. Distribución De La Cantidad De Alumnos Por Grados O Niveles.

Tabla 4 Distribución de Alumnos por grados

Nivel	Grado	Sección	Cantidad		Total
			H	M	
41	Prepa	A	9	10	19
	Prepa	B	11	6	17
42	Párvulos 1	A	15	11	26
	Párvulos 2	A	4	12	16
	Párvulos 2	B	12	4	16
TOTALES			51	43	94

Fuente: SIRE Nómina de docentes consultado el 02 de agosto de 2019

iii. Cantidad De Docentes Y Su Distribución Por Grados Y Niveles.

- 3 docentes de párvulos del nivel inicial
- 2 docentes de preprimaria Bilingüe nivel inicial
- 15 docentes del nivel de educación primaria

iv. Distribución Por Grados

- Párvulos I y II de 4 y 5 años 3 docentes
- Preprimaria Bilingüe 2 docentes
- 1er. Grado de primaria 2 docentes
- 2do. Grado de primaria. 2 docentes
- 3er. Grado de primaria 2 docentes
- 4to. Grado de primaria 2 docentes
- 5to. Grado de primaria 1 docente
- 6to. Grado de primaria 2 docentes
- Maestros de Educación física 2 docentes
- Director 1 docente

v. Relación Alumno Docente.

Tabla 5 Nómina De Docentes Y Sección Que Atienden Ciclo Escolar 2019

Nivel	Docente	Grado	Sección	Cantidad		Total
				H	M	
41	Rosaria Mendoza Pérez	Prepa	A	9	10	19
	Paula Leticia QuiacaínCotuc	Prepa	B	11	6	17
42	Elena Carolina Pichiyá	Parvulos 1	A	15	11	26
	Laura Roselda Cholutío Hernández	Parvulos 2	A	4	12	16
	Olga Encarnación Bizarro Cholutío	Parvulos 2	B	12	4	16

Fuente: Elaboración Propia.

c. Indicadores de proceso

i. Asistencia De Los Alumnos.

Tabla 6 Muestra De Asistencia En Día Regular De Clase

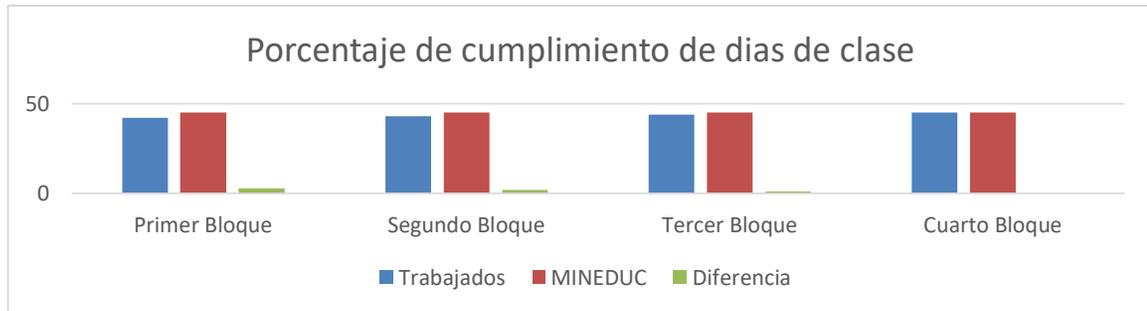
Grado	Sección	Inscritos		Promedio de inasistencia por día				Total
		H	M	T	H	M	T	
Preprimaria	A	9	10	19	1	1	2	18
Preprimaria	B	16	6	17	2		2	15
Etapa 4	A	14	12	26	1	2	3	23
Etapa 5	A	4	12	16	1		1	15
Etapa 5	B	12	4	16	2			14

Fuente: Elaboración Propia

ii. Porcentaje De Cumplimiento De Días De Clase.

Gráfica No. 1

Porcentaje de Cumplimiento de Días de Clases



Fuente: elaboración propia

iii. Idioma Utilizado Como Medio De Enseñanza

Indicador que mide el uso de un idioma Maya en el proceso de enseñanza-aprendizaje en escuelas cuyos estudiantes son mayoritariamente maya hablante Educación Bilingüe. Idioma en el proceso educativo Intercultural Indicadores de eficiencia interna no indica de 117% de la tasa de retención. El 0% tasa de no promoción, 100% de promoción,-17% de deserción y de fracaso. 117% de éxito, del (2015 de 36),(2016 de 39) (2017 de 42), (2018 de 29) y (2019 de 39 Niños) quienes recibieron clase en forma Bilingüe.

iv. Disponibilidad Texto Y Materiales.

Para el 2018 se recibió 17 libros de preprimaria teniendo 29 niños por lo no fue suficiente para cada niño, 2019 no se recibió texto por lo que este año no se cuenta con texto de parte del ministerio de educación la maestra tiene que tener sus propios materiales con la valija didáctica y la creatividad, e innovación hace que la maestra elabora sus propios hojas de trabajo de acuerdo al tema a desarrollar constantemente.

v. Organización De Padres De Familia

Total, de padres de familias cuando inicio el funcionamiento de la escuela al abrir las puertas de este Centro Educativo tuvo a bien de contar con un solo docente con poca cantidad de 17 niños por lo que también con 17 padres de familia. Se

cuenta con la junta escolar integrado por padres de familia ya que el nivel 41 y 42 están anexadas a la escuela del nivel 43. Para el año en curso la escuela cuenta con un total, niveles 41 es de 36 y 42 de 59 dando resultado de 95 padres de familia de los dos niveles preprimaria, en donde participan algunas veces en las actividades que promueve el establecimiento

d. Indicadores De Resultados

i. 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. Nivel 41. 100% de retención, proporción, éxito 0% de fracaso, deserción tasa de no promoción Nivel 42. 0% de repitencia tasa de no promoción 100% de tasa de promoción 123 de tasa de retención, -23% de deserción y de fracaso, 123 de éxito.

Tabla 7 Datos De Población Escolar San Juan La Laguna.

Descripción	Cantidad de niños
Estudiantes inscritos de todos los niveles educativos del sector privado y oficial; área urbana y rural	3538
Inscritos en edad	2708
Población en edad escolar	4678

Fuente Anuario Estadístico (2019) MINEDUC Guatemala

ii. Escolarización Por Edades Simples.

Los niños de Preprimaria con edad de 6 años teniendo 7 se incorporan a primero primaria. Preparados a través de diferentes técnicas metodologías para una buena adaptación escolar, desarrollados deferentes habilidades como cognitiva, social, psicológica, afectivo

Tabla 8 Escolaridad de edad simple 41/2019

Aspectos	Cantidad de estudiantes
Cantidad de estudiante satisfactorio	36
Cantidad de estudiante que debe mejorar.	0
Cantidad de estudiante que se encuentran en el nivel	36

satisfactorio	
Cantidad de estudiantes en el nivel excelentes	36
Cantidad de estudiantes evaluados	36

Fuente: Elaboración Propia

Son los estudiantes que logran poseer habilidades bien desarrolladas al finalizar el ciclo lectivo, respondiendo a las exigencias el ministerio de educación, para poder ingresar en el nivel primario, con nociones de cada una de las áreas, para un aprendizaje significativo. La población de San Juan La Laguna ya están conscientes de las edades que deben de inscribir a sus hijos a la edad preescolar por ser casco urbano los padres de familia inscriben a sus hijos desde los 4 años.

iii. Sobre edad.

En este grado del nivel inicial ningún niño llega sobre edad por esta dividido por etapa cada niño se inscribe de acuerdo a su edad y la etapa que corresponde.

iv. Tasa de promoción anual.

2015, 36 estudiantes, 2016, 39 niños, 2017, 42 estudiantes, 2018, 29 niños y para el 2019, 36 niños hay años donde funcionaron 2 secciones para el año 2018 solo funciono una sección por la cantidad de población estudiantil. De cada 10 estudiante escrito 0 repitiendo 12 promovidos 0 no promovido y 2 retirado.

v. Fracaso escolar.

En el nivel preprimaria todos los niños pasan a otra etapa, sin embargo, en el 2018 dos niños se retiraron del establecimiento, porque se trasladaron a otro municipio ya se sus padres son comerciantes por las mismas necesidades los niños se trasladaron a otro establecimiento. Desde el 2015 al 2019 = 0 de fracaso escolar los niños que se escriben al inicio del año finalizan con la misma cantidad.

vi. Conservación de matrícula estudiantil

Hoy en día la tecnología facilita la permanencia de las matrículas de los diferentes centros educativos al finalizar el ciclo escolar el Ministerio debe dejar una fecha para ver las cantidades de sus alumnos.

vii. Finalización del nivel.

El número de promovidos en el grado final de un nivel o ciclo por cada 100 alumnos de la población de la edad esperada para dicho grado. En este caso estamos hablando del nivel inicial automáticamente son promovidos todos los niños por la edad que tienen. Desde 2015, 36 estudiantes, 2016, 39 niños, 2017, 42 estudiantes, 2018, 29 niños y para el 2019, 36 niños finalizaron el nivel preprimaria en donde todos pararon al grado correspondiente.

viii. Repitencia por grado o nivel.

El sistema los promueve automáticamente a los niños del nivel inicial estamos hablando los niños de párvulos son los que pasan a la otra etapa de 6 años o preprimaria Bilingüe.

Tabla 9. Repitencia Escolar

Cantidad		Total	Cantidad de docentes
H	M		
15	11	26	1
4	12	16	1
12	4	16	1
31	27	58	3

Fuente: Elaboración Propia

ix. Deserción por grado o nivel

casualmente la deserción se da en la etapa de 4 años son los bebés de mamá los muy consentidos, pero normalmente en otros niveles no se da deserción

porque se les da una adaptación adecuada, para este año inscritos 15 hombre, 11 mujeres un total de 26 de este total desertan 2, 1 hombre y 1 mujer atendidos por la profesora Elena Carolina Pichiya.

1.1.2 Antecedentes

Años anteriores solo venía funcionando un centro educativo del sector oficial con el tiempo se vio la necesidad de apertura de otra jornada a raíz de eso se creó El Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo, Jornada Vespertina. Se creó con iniciativa de un maestro con el apoyo de los autoridades municipales en ese entonces, con muchas dificultades solo se contó con poca cantidad de estudiantes poco a poco se empezó a concientizar a padres de familia en confiar con la apertura de la nueva jornadas del centro de estudios. Después de esto se vio el interés de muchos actores quienes hacen educación en la comunidad gracias a ello hoy en día se cuenta con una gran cantidad de estudiantes.

Poco a poco la intervención de padres de familias ha sido pilar en todo el proceso educativo en esta comunidad en donde se ha visto resultado de grandes personeros quienes han hecho historia a través de grandes aportaciones en la formación integral de las personas de esta sociedad educativa. Hoy en día el programa educación es uno de los ejes muy importante para el gobierno ya que es muy fundamental, es la base del desarrollo de un país, comunidad, familia, mientras más preparado esta la persona, le facilita desempeñar cualquier puesto de una empresa.

Como estudiante del PADEP, consciente de todos los problemas educativos existes en cada uno de los centros educativo, en especial en Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta, Enrique Gómez Carrillo, Jornada Vespertina encontrados durante el proceso de investigación, partiendo de la investigación, por lo que es considerando la acción en resolver una de esta problemática encontrado atreves de una intervención metodológica

para contribuir para el mejoramiento funcionamiento del establecimiento para garantizar una educación de calidad a los estudiantes atreves de la implementación de nuevas metodología por los docentes

1.1.3 Marco epistemológico

A. Circunstancias Históricas

a. La Matrícula Escolar Y Su Aumento Durante Los Últimos Tres Años.

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a la Escuela Oficial Urbana Mixto Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina, los datos estadísticos muestran que se ha mantenido la matrícula escolar de un promedio de 36 estudiantes en el nivel 41 preprimaria, 58 nivel 42 Párvulos a pesar de la existencia de otras jornadas educativas, como escuela se ha buscado las estrategias de trabajo con los niños en épocas de lluvias, convencimiento de los padres a través de entrega de resultados de aprendizaje cada bloque.

Lo esencial es la disposición de cada docente a llevar a cabo su labor educativo de manera eficiente y realizar actividades innovadoras en la comunidad con los estudiantes apto para su edad y nivel preescolar, actualizarse a las nuevas metodología acorde del contexto del niño jugando se aprende con el enfoque desde la cosmovisión maya .

b. Situación De La Repitencia Durante Los Últimos Tres Años.

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe intercultural anexa a La Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina el tema de la repitencia no existe, es decir cero repitencia ya que en este nivel se trabaja por etapa por lo que todos los niños ganan y pasan a la siguiente etapa de acuerdo a su edad cronológica establecido por el ministerio de Educación. Nuestro reto como centro educativo es motivar a las madres de familia de enviar a sus hijos al centro educativo.

c. En Los Últimos Tres Años Cómo Ha Sido La Promoción De Estudiantes

Descrito anteriormente, que en el nivel preprimaria no hay repitencia la que influye aquí es la adaptación escolar, eso depende la dinámica de trabajo de cada docente demostrando amor, confianza, ternura hacia los estudiantes, apoyándolos en todas las actividades educativas, en la edad preescolar lo que prevalece mucho son los juegos, bien saber que el niño jugando aprende, en donde descubre nuevos aprendizajes para la vida, el papel del docente es facilitador, orientador, constructor de nuevos conocimientos, para que el niño vaya a otros grados posteriores bien desarrollados sus habilidades y destrezas el 100%. Es muy importante porque el niño es el centro de toda aprendizaje, es un desafío como escuela fomentar siempre el trabajo en equipo, consensuar experiencias a nuevos aprendizajes, involucrar a padres de familia en el proceso aprendizaje de sus hijos por la edad y es compromiso de ellos estar anuentes a los contenidos que reciben sus hijos así coadyuvan en todo con la comunidad educativa e incluso amigos juegan un papel importante en este proceso.

d. Cómo Han Participado Los Padres De Familia En La Formación De Sus Hijos.

Cuando los padres participan activamente en las actividades que realiza la escuela los resultados esperados son eficientes y llenos de expectativas para el futuro de sus hijos e hijas. La participación de los padres de familia en el proceso de aprendizaje, se define como la participación dinámica, colaborativa e incluyente de la familia en la educación y es uno de los principales factores para el éxito académico de los alumnos. Según Deming (1988, p. 36) “participar implica la posibilidad de incidir, decidir, opinar, aportar y disentir”.

Por ello, al hablar de participación, es necesario remitirse al tema del poder, pues para participar se debe contar con el poder para que la voz de quien habla tenga un “status” que le permita ser escuchada y cuyas ideas, opiniones y acciones tengan la posibilidad de influir. En la escuela los que tienen mayor porcentaje de contribución con los estudiantes son las madres de familia por la edad de sus

hijos, para este año contamos noventa y cuatro madres y padres de los dos niveles preescolar ya que la escuela esta anexada cuando se realizan reuniones del nivel primaria, se integran en las reuniones, comisiones o comités.

No todos colaboran para los proyectos y beneficios de la escuela y de los hijos, se tuvo la experiencia años atrás sobre el proyecto de mil milagros en que cada madre debe contribuir para preparar la alimentación de los estudiantes, no hubo mayor participación, desde ese entonces se ha dado la tarea de motivar a los padres de familia sobre el involucramiento en la educación de los hijos y de la escuela, ahora cuando se realizan actividades de campo nos acompañan las madres para el cuidado de sus hijo como docente hay veces no es abasto de cuidar una determinada cantidad de niños porque tienen diferentes necesidades al mismo tiempo.

e. Estudiantes que Logran Culminar Su Formación Académica

La educación de las niñas y los hombres es un derecho irrenunciable, una cuestión de justicia. Sin educación se ven privadas de ser ciudadanas con voz en la sociedad. El historial de la escuela indica que la mayoría de estudiantes del nivel preprimaria culminan el ciclo escolar de los dos sexo debido por la edad son los que tienen más apoyo de los padres de familia, cuando reciben sus diplomas de fin de ciclo escolar los padres de familia realizan fiesta de satisfacción a una etapa culminada, dando inicio el ciclo escolar del nivel primaria, dependiendo de época de nacimiento si prevalece más hombre o mujer es la que refleja al finalizar el ciclo años anteriores se le ha dado prioridad a los hombre hoy en día ya hay igualdad de oportunidad para todos. Los padres de familia poco a poco van comprendiendo la importancia de los derechos de las hijos sobre la educación, los padres nativos de la comunidad el 99% comprenden bien la importancia de educar a los niños, y el otro porcentaje prefieren mandas a sus hijos hasta que cumplen cinco años es decir el niño no recibe la atención de la etapa 4 años ellos dicen que son los bebes de la casa.

B. Circunstancias Psicológicas

a. Porque Los Niños Están Fuera Del Sistema Educativo

San Juan La Laguna es un municipio, que durante esto últimos cinco años ha comprendido la importancia de la educación en la vida de una persona, Existen 1 escuela públicas en el casco urbano que presta atención a niños de 0 a 3 y medio que prestan atención a temprana edad los registran a los niños aunque tenga asistencia una vez a la semana pero los tienen registrados en el sistema, los informes indican y resultados de censos realizados por los mismos maestros de las escuela dan fe, que no hay niños con edad preescolar sin estudiar. Al igual existe el programa de la esposa del presidente (SOSEP) también atiende a niños más pequeños de la comunidad. También en la comunidad de San Juan La Laguna existe el centro de educación infantil Bilingüe Intercultural, son centro educativos creados por la Asociación Vivamos Mejor.

b. Cuáles Son Las Razones Del Abandono Del Centro Educativo.

En el caso de los niños de la escuela, los que abandonan la escuela es por migración de los padres de familia, porque son hijos de personas no nativas del pueblo son de las costas y por falta de empleo de los padres emigran a otro lugar. Las madres manifiestan son con sentidos de mama mejor que crezca un poco más o hasta que tenga 6 años, pero el niño sufre cuando porque no tiene esas nociones de desarrollo de sus habilidades motricidad fina y destrezas básicas para un buen aprendizaje.

c. Razones De La Repitencia.

En el nivel preescolar no hay repitencia ya que sistema educativo actual pretende que haya cero repitencia escolar, es una buena política que reta al docente de buscar que todos los estudiantes tengan el nivel necesario de pasar al siguiente nivel, en el contexto actual de San Juan La laguna existen padres que: a) contribuyen para el aprendizaje de su hijo b) en este nivel los padres de familia eligen a sus maestra de sus hijos puede ser por responsabilidad hacia los niños, o por sexo ya que el niño necesita atenciones fisiológicas.

En este nivel se ha aceptado que el docente del nivel preprimaria tenga como mínimo de 16 niños, por experiencia propia en el 2018 tuve a mi cargo 29 niños donde considero no es apto de atender a esta cantidad de niños por las mismas necesidades de desatiende a una mínima cantidad de niños en especial en horas de recreo cada niño juega lo que el quiere y para apoyarlos a todos no se puede, además hay niños con diferentes necesidad requieren más atención

d. Por qué Hay Niños De Sobre Edad.

Este problema se da en los grados superiores de la preprimaria puede ser por deserción, o migración cuando los niños se retiran empiezan a trabajar a temprana edad hace que ya no sigan estudiando, hasta que regreses un largo tiempo en la comunidad hasta ahí retoman sus estudios por eso existe sobre edad incluso les da vergüenza de seguir en el mismo establecimiento se inscriben en la jornada primaria nocturna.

Según el diagnóstico realizado en la Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina, no existe sobre edad ya que se trabaja por nivel los niños que tienen 3 con 6 mesen de edad etapa 1, 4 años con 6 meses de edad etapa 2, 5 con 6 meses de edad etapa 3 y el sistema los registra por años por lo que los de preprimaria Bilingüe seria 6 años luego pasa a primero primaria según SIRE

C. Culturales

a. Los Valores Culturales En La Comunidad.

Los valores culturales Cultural puede ser entendido como las propias señas de identidad de la población, es decir, aquellas tradiciones, costumbres, modos de vida, *valores* y formas de relación social que hoy son referentes de una identidad local o comarca; percibida como herencia colectiva, creada, transformada y transmitida degeneración en generación. Estas señas de identidad constituyen el legado colectivo que se condensa en la historia local, se manifiesta en una serie de costumbres y de saberes. Guatemala es uno de los países que posee una gran riqueza cultural, porque está formado por distintas culturas y cada uno tiene sus propios valores, principios y elementos

culturales que se practican de diferente manera en cada uno de los municipios, departamento de la amada Guatemala en donde se identificado de esa manera dándose a conocer en otros países por personas conocedores de la cultura maya: como su artesanía, pintura, gastronomía.

Pero en la actualidad poco a poco se están debilitando a la pérdida de algunos valores, como el saludo de los ancianos, el voluntariado del servicio de un cargo en las iglesias en otras organizaciones propias del municipio con vocación de servicio al prójimo, por lo que es muy importante rescatarlo para no perder.

En la comunidad de San Juan La Laguna, la gente es respetuosa de la ley, ha sido denominado como municipio “Amigo de la Paz”. Dado ese nombre porque fue clasificada a nivel nacional por cero violencia.

Entre los valores culturales podemos mencionar:

- i. Poseedora de varia cofradías recibidas cada año por diferentes personas de la comunidad realizando diferentes actividades según la imagen.
- ii. La solidaridad en la muerte de un vecino, la gente llega a visitar a la familia dolida llevando víveres o un aporte económico. En la escuela como comisión de Cultura, vela por los estudiantes, por cualquier fallecimiento de un familiar del estudiante, accidente o enfermedad, se recauda una ofrenda voluntario a nivel de escuela o docente para llegar a visitar a la familia del estudiante.
- iii. La población es tolerante, por cualquier anomalía en la comunidad, nunca se ha hecho justicia con la mano, siempre se acude a las autoridades competentes para su intervención y solución de los casos para eso existe el consejo de ancianos integrado por hombres y mujeres poseedores de la justicia propia de la comunidad por cualquier situación social.
- iv. En las congregaciones evangélicas, si un miembro celebra un cumpleaños lo celebra a nivel congregacional y

no solo familiares de parentescos poder ser con una cena conviviendo con toda la hermandad evangélica.

- v. Se asignó una oficina para el consejo de ancianos de la comunidad, estos inciden ante la autoridad por cualquier denuncia de los vecinos o anomalía de personas ajenas de esta comunidad coordinadamente con agentes competentes del caso.
- vi. Por cualquier inauguración de obras públicas de parte del alcalde, siempre está la presencia de una autoridad eclesiástica para la bendición sacerdotal y el consejo parroquial y personas beneficiarios de la obra.

b. Los estudiantes y sus dependencias

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mita Enrique Gómez Carrillo, dependen únicamente de las madres, porque son madres solteras, lo cual ha sido motivo de análisis porque esto inciden mucho en el rendimiento de cada estudiante. La mayor parte de niños que cuentan con la mamá si es hijo único la madres se encarga de ir a dejar y atraer de la escuela en preprimaria dos padres de familia son encargados de sus hijos ya que las madres son trabajadores de otras instancias.

c. Existen focos contaminantes en la comunidad

San Juan La Laguna, es uno de los lugares muy visitados por los turistas extranjeros y nacionales de la orillas del lago, todo porque la gente es muy amable, presenta una manera diferente de hacer quedar bien a los visitantes. Las autoridades municipales se dado la tarea de controlar los focos de contaminación ambiental y hay una mayoría de personas que están conscientes de la contaminación ambiental. Sin embargo siempre hay gente que no contribuyen y no son conscientes de los daños, tiran aguas sucias en las calles ya se han reportado accidentes por esas aguan más a personas de tercera edad, tiran su basura en lugares abandonados porque no quieren pagar la tarifa

municipal de un quetzal por costal, pero solo son algunas partes en la mayoría está controlado o puede ser por roses político lo hacen.

Desde el año 2003 la municipalidad en coordinación con instituciones ambientales tiene el servicio de recolector de basura durante la semana, tiene día asignado para cada tipo de basura la cual ha contribuido a que no existan mayores focos contaminantes en la comunidad con su tratamiento fuera del casco urbano. En la comunidad está en construcción de una planta de tratamiento de aguas residuales, para evitar que lleguen directamente al lago evitando una gran contaminación

d. El rol de la familia en la educación pre escolar

Una etapa determinante en la vida de los estudiantes es aquella que comprende el rango de 3 a 6 años de edad, es decir, la educación preescolar. Durante preescolar, el individuo comienza a socializar e interactuar con otros niños, conoce cosas nuevas, observa nuevas costumbres, aprende acerca de otras culturas, etcétera. El niño desarrolla habilidades críticas que le permiten hacer mejor las cosas o, por lo menos, hacerlas de maneras distintas.

Cuando los padres de familia se involucran de manera efectiva en la educación de sus hijos, se logra: un desarrollo normal durante la primera infancia en lo referido a la coordinación, lenguaje e integración social; promover motivaciones y fortalecer la integración social; mejorar el rendimiento escolar; y facilitar su inclusión en el campo laboral. Por lo que otra función básica de la familia, esto es, la función socializadora, consiste en la transmisión de representaciones y valores colectivos, indispensables para el desarrollo y la evolución de los niños. Partimos de que los valores, las reglas, los ritos familiares están al servicio de la estabilidad familiar, funcionan como sello de identidad para las distintas familias, están al servicio del sentido de pertenencia.

- e. Idiomas que se hablan en la comunidad y que los docentes practican en aula

Diagnóstico del municipio, la población se conformó en un 99% como Indígenas y el 1% de no indígenas (Ladinos), nacidos en el municipio, así como de emigrantes provenientes de los departamentos de Quetzaltenango, Suchitepéquez y Totonicapán. La población indígena del municipio de San Juan La Laguna, el 51% habla el idioma Tz'utujil y el 49% Kiché. Es preciso indicar que el Tzutujil es practicado en el área urbana por el 96% de la población, y el kiché en un 98% de los pobladores del área rural, según datos obtenidos en el trabajo de campo. Actualmente en el casco urbano, los niños y jóvenes hablan únicamente el español, desde la casa los padres inculcan el habla del idioma español y un menor porcentaje los comunican en el idioma materno.

El maestro dentro del salón de clase busca y opta por el idioma que hablan los estudiantes, para hacer entender y exista buena comunicación e interacción entre docente y estudiante, el 100% de los estudiantes de mi clase hablan el idioma español igual porcentaje a nivel de escuela.

Por tales razones para nosotros el idioma materno actual es el idioma español y no el tz'utujil como viene dosificado los contenidos de aprendizaje en CNB. Poco a poco está naciendo la idea estos días para que los niños aprendan el idioma Tz'utujil y el maestro es fundamental para desarrollar su proceso de enseñanza-aprendizaje con la modalidad de Educación Bilingüe Intercultural.

Esta carrera del Licenciatura nos desafía a promover más educación Bilingüe intercultural, tiene sus beneficios a que el estudiante conozca diferentes idiomas, como parte de la cultura maya que no debemos de perderla y poder así transmitir de generación a generaciones venideras no solo el idioma también la indumentaria, gastronomía, juegos ancestrales y otras riquezas culturales propios de municipio.

D. Circunstancias Sociológicas

a. Medios de producción e ingresos en la comunidad

Para la descripción de las principales ocupaciones y producciones del municipio son variados debido a que el área Rural y área Urbana viven en diferentes condiciones climáticas y las ocupaciones varían por el nivel de pobreza en que vive el municipio,

i. Producción agrícola:

Generalmente en San Juan La Laguna el hombre se dedica a la agricultura familiar, que es una forma de vida y una cuestión cultural porque así han enseñado los ancestrales de generación a generación, que tiene como principal objetivo la reproducción social de la familia en condiciones dignas, donde la gestión de la unidad productiva y las inversiones en ella realizadas es hecha por individuos que mantienen entre si lazos de familia,

La mayor parte del trabajo es aportada por los miembros de la familia, y es en su interior que se realizan la transmisión de valores, prácticas y experiencias de padres a hijos. Los cultivos que ocupan más territorio del municipio son: la producción del café, maíz y el frijol, el café es destinado totalmente a la comercialización principalmente en el mercado exterior. Sin embargo, la minoría lo comercializa en forma grupal y organizada como la cooperativa la Voz en el Desierto paga más pro hasta dentro de seis meses se le paga o en calidad de asociados a un préstamo en la misma.

El resto de pequeños productores lo venden en fruto a los intermediarios del pueblo cercanos de San Pedro y San Pablo porque dan un poco más de precio eso buscan los productores y que llegan a comprar dicho producto o bien a algunos de los tres beneficios cafetaleros ubicados en la cabecera municipal, con el afán de venden a mejor precio. En cambio, el Maíz y el frijol sirven para el autoconsumo de las familias productoras son contadas ya las personas que realizan esta labor. A estas producciones tradicionales, se han sumado otras clases de cultivos tales como la hortaliza, el tomate, el repollo, la zanahoria, la cebolla, el rábano, el güisquil, chile, garbanzo, hierbas etc. La mayoría de estos

insumos son vendidos en el mercado local, el de la cabecera municipal o en la plaza de Santa Clara La Laguna y San Pedro La Laguna.

ii. Producción pecuaria:

Las actividades pecuarias se desarrollan en todo el territorio municipal, a nivel familiar, su mayor característica es que nunca constituye la actividad principal de los hogares, sino que son ocupaciones secundarias que sirven para consumo doméstico y complemento de los ingresos agrícolas. Pero eso se realiza siempre a pequeñas escalas, en el patio de los hogares o continuo de ellos. Prácticamente la mayor parte las familias del municipio, crían las gallinas, pollos y cerdos, que les proveen huevos y carne, algunos toros, pavos, quizá en las aldeas se da más la actividad pecuaria por ser menos poblado ya que los animales requieren espacio para su atención.

iii. Pesca artesanal:

La pesca es una actividad artesanal que genera alimento e ingresos para la subsistencia, salvo algunas excepciones de pescadores que venden cantidades medianas en el mercado, la pesca no es una actividad económica exclusiva, ya que la combinan con la agricultura y con otros oficios. Los pescadores pagan a la municipalidad un arbitrio. Están obligados de sembrar tul en las orillas para la conservación de la vida acuática de los animales como la gallareta que salen en mes de abril para su comercialización y consumo, esta actividad propuesto por fundación Solar 2003 en coordinación Municipalidad y AMESCLAE .

iv. Producción manufacturera (Artesanía y arte)

Según análisis del potencial económico de San Juan La Laguna realizado por la Asociación "Atit Ala" en el años 2015(Fundación Solar), La actividad artesanal, se registra como la tercera actividad económicamente más importante a nivel municipal ocupando el 6.50% de la población económicamente activa, después de la agricultura y la producción pecuaria.

En todo el municipio se realiza la actividad, en el área urbana, la producción artesanal ha sido siempre la artesanía textil. En el área urbana es donde tiene

más presencia, ya que son varias la persona que en forma individual o vía asociación o empresa privada, producen prendas tradicionales o más modernas (pero siempre inspiradas en los diseños tradicionales) con telar de cintura y en menor medida telar de pie. Como valor agregado a los textiles, las artesanas ofrecen también la demostración del teñido utilizando los tintes naturales, el proceso del hilado de algodón y el proceso del tejido tanto en telar de pies como en telar de cintura. Actualmente se ha puesto de tarea de realizar el güipil propio del municipio dándoles otros diseños y colores para su uso personal. En el área rural, unas cuentas señoras se dedican a este oficio, pero más de costura de güipiles crucetas, nudos y las fajas y en este caso se limitan a productos de consumo local.

v. Comercios y servicios:

En la cabecera municipal de San Juan La Laguna el comercio se desarrolla en el mercado municipal, en el mercado de San Pedro y Santa Clara La Laguna por ser municipios cercanos y de fácil acceso, siendo los días principales de mercado el día domingo, para el área urbana, martes y sábado para el área las comunidades rurales en el mercado municipal de Santa Clara La Laguna en los días martes y sábado donde las personas hacen sus compras dos veces por semana.

vi. Ingresos familiares

El ingreso monetario reportado por la mayoría de familias Juanera es categorizado como bajo. Los ingresos de las actividades del campo asciende entre los ochocientos y los mil quinientos quetzales mensuales (Q.800.00 y Q.1,500.00), y casi llegan a mil quetzales para unas pocas familias con más terreno y combinan la agricultura con producción pecuaria. La situación económica de las familias que se dedican a la artesanía sus ingresos mensuales oscila ocho cientos a mil quetzales (Q. 8,00.00 a 1,000.00). Albañilería están clasificada en dos reciben una ingreso mensual de mil doscientos quetzales a mil quinientos (Q. 1, 200 a Q1, 500) Exceptuando a las familias que cuentan con una o varias personas con formación profesional del nivel medio (maestros, contadores,

bachilleres, profesionales de la salud y de ciencias sociales, agentes de la PNC, secretaria, entre otros oficios nobles).

vii. Reservas Naturales

Esta organización ha liderado una iniciativa regional de establecimiento y consolidación del sistema de parques Regionales Municipales de Atitlán, en el cual se ha promovido la conservación del bosque municipal PANAN se ha declarado formalmente mediante un acta Municipal de San Juan La Laguna donde se reconoce Parque Municipal PANAN, este parque no han sido inscrito como parte del sistema Guatemalteco de áreas protegidas –SIGAP-. EL Parque regional Municipal PANAN posee una extensión de 711 Ha. Este parque protege uno de los remanentes boscosos mejor conservados de la región, así como la parte alta de la cuenca del río PANAN.

1.1.4 Contraste y análisis sobre los indicadores educativos relacionados al Proyecto de Mejoramiento Educativo.

De los 98 niños inscritos en los dos niveles iniciales cuenta con una asistencia de un 100% de los dos niños a veces no llegan porque puede ser que este enfermo con la autorización de la maestra, porque son reportados por las madres de familia, en consideración si es importante que el niño este presente todos los días para evitar problemas de monitoreo de parte de las autoridades educativa.

1.1.5 Contraste Y Análisis De Las Políticas Educativas Relacionado Con El Proyecto de Mejoramiento Educativo.

- Proporcionar una educación basada en principios y valores culturales
- Promover una educación basada en un ambiente agradable y saludable.
- Crear en el estudiante habilidades de organización, responsabilidad y cooperación, desarrollando sus intereses individuales en concordancia con el interés social.

- Fomentar en el estudiante una visión de la vida y el trabajo para alcanzar su desarrollo personal y social.

A. Calidad

Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante. Para garantizar una calidad educativa es cuando se logra satisfacer las necesidades de toda la población Guatemalteca en especial a los pueblos marginados donde no ha llegado la oportunidad de tener una escuela digno con aspiraciones de una vida digna e integral al hacerlo, se alcanzan efectivamente las metas que se persiguen de parte se pretende en el plan de gobierno, partiendo de un procesos culturalmente pertinentes, aprovechando óptimamente los recursos necesarios de la misma comunidad los materiales que tiene acceso el estudiante al igual el docente que esté al tanto de la tecnología moderna.

B. Cobertura.

Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez. Es una obligación del estado de brindar una mejor educación a toda población hasta la última comunidad rural y que es un derecho de toda persona que sea tratada con igualdad por lo tanto el gobierno de Guatemala entre su política de gobierno su prioridad ampliar la cobertura de los servicios de educación en todos los niveles. La oferta de educación bilingüe en el medio rural, mediante.

1.2 Análisis situacional

1.2.1 Identificación De Problemas

- Maestros desinteresados en la actualización docente de la escuela ENGOCA Jornada Vespertina.
- Desvalorización de juego lúdico y ancestral en el centro educativo en especial en el nivel preprimaria.
- Implementación de rincón de lectura para los niños de edad preescolar.

1.2.2. Priorización del problema

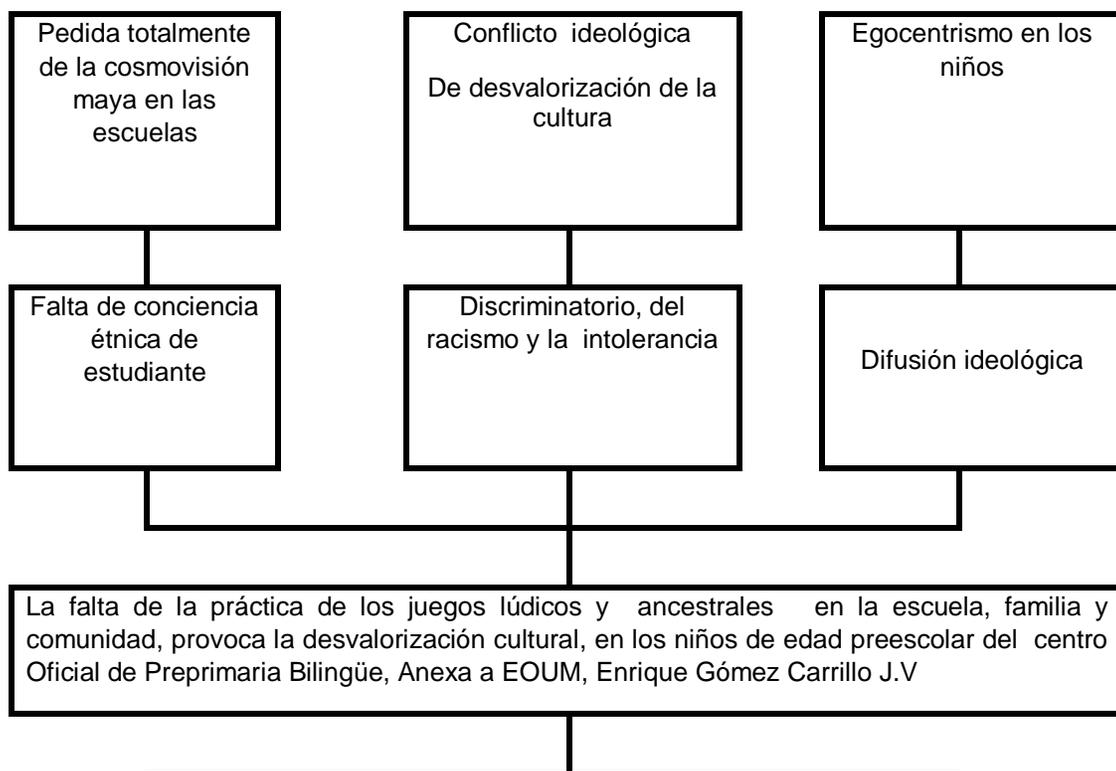
Adaptación escolar en el nivel inicial es un tema de suma importancia en la edad del niño que cuesta desplegarse de la madre adaptase a una nueva sociedad fuera de su contexto por ser primer hijo, ha mimado por toda la familia, por esa razón se tomó como prioridad este problema porque afecta la inasistencia porque el niño le cuesta adaptarse y compartir con sus compañeros de clase y perdiendo conocimientos que la maestra prepara a un aprendizaje significativo en el nivel inicial.

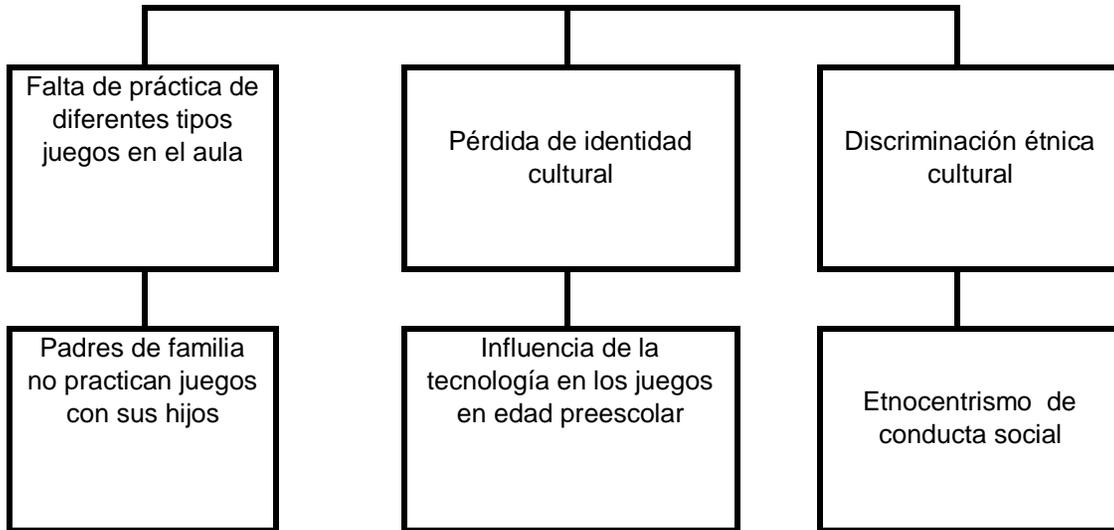
1.2.3 Selección Del Problema

La falta de la práctica de los juegos lúdicos y ancestrales en la escuela, familia y comunidad, provoca la desvalorización cultural, en los niños de edad preescolar del centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, Anexa a EOUM, Enrique Gómez Carrillo J.V.

1.2.4 Árbol de problemas

Gráfica No. 2.Árbol de problemas





Fuente: Elaboración Propia

1.2.3 Demandas Sociales.

Es muy importante practicar los juegos ya que es una actividad sana, en donde se logra una convivencia pacífica, socialización de ideas, permite estimular habilidades sociales en el niño de edad preescolar en la comunidad. La tecnología ha sido prioridad de los padres de familia, y el niño se ha adaptado de ese ambiente, una de las alternativas es la práctica de juegos de mesa, grupales e individuales, este tipo de proyecto visto bien por la sociedad en general, como las iglesias, grupos organizados en la comunidad, adultos mayores etc.

1.2.4 Demandas Institucionales

En el centro educativo mi interés de abordajes es que la mayoría de los docentes son jóvenes, pero algunos por la experiencia laboral de otros centros educativos son apáticos de actualizarse, mucho menos de buscar estrategias nuevas para que los niños se queden en la escuela, una de las políticas de establecimiento es la cobertura y la calidad, tomando de referencia por eso se tomó como problema la falta de juegos lúdicos en la escuela como estrategia de trabajo con los niños del nivel inicial es decir jugando aprendiendo.

1.2.5 Demandas poblacionales

- Mayor cobertura, con el proyecto mayor asistencia de los estudiantes del nivel inicial.

- Mejor calidad educativa, niños jugando aprenden con un aprendizaje significativo.
- Mejor desempeño docente
- Más confianza de los padres de familia con el establecimiento.

1.2.6 Identificación y análisis de actores sociales, directos, indirectos y potenciales para el desarrollo del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

- La escuela
- OGS
- ONGS.
- Iglesias
- Municipalidad
- Coordinación técnica administrativo

1.3 Análisis estratégico

1.3.1 Construcción de la matriz MINI-MAX

A. Matriz DAFO

Tabla 10 Fortalezas y Debilidades

La Falta De La Práctica De Los Juegos Lúdicos Y Ancestrales En La Escuela, Familia Y Comunidad, Provoca La Desvalorización Cultural, En Los Niños De Edad Preescolar Del Centro Oficial De Preprimaria Bilingüe, Anexa A EOUM, Enrique Gómez Carrillo J.V		
Identificación de Fortalezas y Debilidades		
	Factores Internos	

F A C T O R E S P O S I T I V O S	Fortalezas:	Debilidades:	F A C T O R E S N E G A T I V O S
	1. Matrícula escolar han aumentado en los últimos años	1. Falta de salón de juegos en la escuela	
	2. Inexistencias de fracaso escolar en los niños de preprimaria.	2. Por la pérdida de juegos ancestrales coadyuva de la identidad cultural	
	3. Niños asistente todos los días en las escuelas	3. influencia de la tecnología en los juegos en edad preescolar	
	4. maestros planifican y ejecutan sus actividades contemplado en su agenda diario según las necesidades de sus estudiantes	4. padres de familia contribuyen que ya no se practica los juegos propios de la comunidad con sus hijos	
	5. maestros atienden a los estudiantes según su nivel académico.	5. falta de rincones de juegos en el nivel 41- 42	
	6. MINEDUC promueve espacios para docentes con un Bono Bilingüismo	6. pérdida totalmente de la cosmovisión maya en las escuelas	
	7. Familiarizarse con otras culturas de Guatemala para proveer la interculturalidad.	7. poca conciencia étnica en los estudiantes	
	8. Maestros con voluntad de aprender todo relacionado de la cultura maya	8. ALMG realizan capacitaciones pero no está acorde de los temas a desarrollar según el CNB.	
	9. padres de familias confían con el centro educativo al igual con los docentes del nivel preprimaria.	9. Padres de familia ya no quieren que se les habla a su hijo en idioma de la comunidad.	
10. padres de familia apoyan con material didáctico a los docentes cuando la necesidad lo amerite.	10. inexistencia de rincones de aprendizajes con juegos propios de la cultura.		

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 11. Factores Externos Oportunidades y Amenazas

La Falta De La Práctica De Los Juegos Lúdicos Y Ancestrales En La Escuela, Familia Y Comunidad, Provoca La Desvalorización Cultural, En Los Niños De Edad Preescolar Del Centro Oficial De Preprimaria Bilingüe, Anexa A EOUM, Enrique Gómez Carrillo J.V	
Identificación de Oportunidades y Amenazas	
	Factores Externos

FACTORES POSITIVOS	Oportunidades	Amenazas	FACTORES NEGATIVOS
	1.organizaciones propios de la comunidad que promueven actividades culturales	1.Conflicto ideológica entre los habitantes hace que transmiten a sus hijos desvalorando los juegos lúdicos	
	2.Apreciar y conservar la identidad cultural de los cuatro pueblos indígenas del país rica culturalmente	2. inexistencia de instituciones que promueven actividades propios de la cultura en los centros educativos	
	3.Lograr disminuir la discriminación entre étnica cultural atreves de la promoción de actividades lúdica desde la escuela	3. otras culturas del país discriminan la cultura ancestral	
	4. Promoción de dos secciones de estudiantes de preprimaria en cada años	3. MINEDEC no promueve texto según el área lingüística de los estudiantes.	
	5.Padres de familia se involucran en el proceso educativo de sus hijos	4 El retiro de las organizaciones culturales con presencia en la comunidad	
	6 La coordinación técnica proporcione un espacio físico para la implementación de un salón para juegos lúdica con materiales propios de la comunidad	5. la poca aceptación de la nueva metodología de parte de los padres de familia	
	7. Apoyo de las instituciones quienes promueven el rescate del patrimonio cultural.	6. Que otras jornadas ocupen el espacio físico donde se va implementar el rincón de juegos lúdicas	
	8. Promover la promoción en otros centros educativos para que pueden agenciar de la nueva metodología de aprendizaje	7.El retiro de los estudiantes de la escuela a otras jornadas	
	9. Instituciones gubernamentales pueden agenciar de la nueva estrategia de trabajo para facilitar el aprendizaje.	8. Poco apoyo de las organizaciones gubernamentales en la implementación de la nueva metodología.	
10. Escuelas normales se interese al nuevo proyecto a implementar	9. instituciones gubernamentales no acepten la iniciativa de la nueva metodología.		
	10.poco interés de docentes de implementa la metodología en sus centros educativos		

Fuente: elaboración propia.

B. Construcción de la técnica MINI MAX y sus Vinculaciones.

Tabla 12Primero y Segundo Cuadrantes de Vinculaciones

Fortalezas-Oportunidades	Fortalezas-Amenazas
F.1 Matrícula escolar han aumentado en los últimos años. O.1. organizaciones propios de la comunidad que promueven actividades culturales	F. 1. .Matrícula escolar han aumentado en los últimos años A.1. conflicto ideológica entre los habitantes hace que transmiten a sus hijos desvalorando los juegos lúdicos
F.2 inexistencias de fracaso escolar en los niños de preprimaria. O.2.preciar y conservar la identidad cultural de los cuatro pueblos indígenas del país rica culturalmente.	F. 2 inexistencias de fracaso escolar en los niños de preprimaria. A.2. inexistencia de instituciones que promueven actividades propios de la cultura en los

<p>F.3. Niños asistente todos los días en las escuelas. O.3 Lograr disminuir la discriminación entre étnica cultural a través de la promoción de actividades lúdica desde la escuela</p> <p>F.4 maestros planifican y ejecutan sus actividades contemplado en su agenda diario según las necesidades de sus estudiantes. O.4. Promoción de dos secciones de estudiantes de preprimaria en cada año.</p> <p>F. 5. Maestros atienden a los estudiantes según su nivel académico. O.5. Padres de familia se involucran en el proceso educativo de sus hijos</p> <p>F. 6. MINEDUC promueve espacios para docentes con un Bono Bilingüismo O.6. La coordinación técnica proporcione un espacio físico para la implementación de un salón para juegos lúdica con materiales propios de la comunidad</p> <p>F.7. Familiarizarse con otras culturas de Guatemala para proveer la interculturalidad. O.7 Apoyo de las instituciones quienes promueven el rescate del patrimonio cultural</p> <p>F.8. Maestros con voluntad de aprender todo relacionado de la cultura maya. O.8 Promover la promoción en otros centros educativos para que puedan agenciar de la nueva metodología de aprendizaje.</p> <p>F. 9. padres de familias confían con el centro educativo al igual con los docentes del nivel preprimaria. O.9 Instituciones gubernamentales pueden agenciar de la nueva estrategia de trabajo para facilitar el aprendizaje.</p> <p>F.10. padres de familia apoyan con material didáctico a los docentes cuando la necesidad lo amerite. O.10. Escuelas normales se interesan al nuevo proyecto a implementar</p> <p>10. Escuelas Normales, padres de familias interesados a implementar la nueva metodología apoyando a sus docentes con materiales didácticos</p>	<p>centros educativos</p> <p>F. 3. Niños asistente todos los días en las escuelas</p> <p>A.3. Otras culturas del país discriminan la cultura ancestral.</p> <p>F.4. maestros planifican y ejecutan sus actividades contemplado en su agenda diario según las necesidades de sus estudiantes. A.4 El retiro de las organizaciones culturales con presencia en la comunidad</p> <p>F. 5. Maestros atienden a los estudiantes según su nivel académico de parte de los padres de familia. A.5. padres de familia y maestros no tienen una buena comunicación en beneficio de los niños.</p> <p>F. 6. MINEDUC promueve espacios para docentes con un Bono Bilingüismo A.6. Que otras jornadas ocupen el espacio físico donde se va a implementar el rincón de juegos lúdicos.</p> <p>F.7. Familiarizarse con otras culturas de Guatemala para proveer la interculturalidad. A.7 El retiro de los estudiantes de la escuela a otras jornadas</p> <p>A.5 la poca aceptación de la nueva metodología</p> <p>F.8. Maestros con voluntad de aprender todo relacionado de la cultura maya</p> <p>F8 Poca apoyo de las organizaciones gubernamentales en la implementación de la nueva metodología. A8. Organizaciones gubernamentales no apoyan a maestros con materiales didácticos en relación a la cultura maya.</p> <p>F. 9. padres de familias confían con el centro educativo al igual con los docentes del nivel preprimaria. A.9. instituciones gubernamentales no aceptan la iniciativa de la nueva metodología.</p> <p>F.10. padres de familia apoyan con material didáctico a los docentes cuando la necesidad lo amerite A.10. poca interés de docentes de implementar la metodología en sus centros educativos</p>
--	---

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 13 Tercer y cuarto cuadrantes de las vinculaciones

Debilidades-Oportunidades	Debilidades-Amenazas
<p>D.1. Falta de juegos lúdicos en la escuela</p> <p>O.1 organizaciones propias de la comunidad que promueven actividades culturales</p> <p>D.2. Por la pérdida de los juegos ancestrales coadyuva a la pérdida de la identidad cultural.</p> <p>O.2 Apreciar y conservar la identidad cultural de los cuatro pueblos indígenas del país rica culturalmente.</p> <p>D.3. influencia de la tecnología en los juegos en edad preescolar. O.3 Lograr disminuir la discriminación entre étnica cultural a través de la promoción de actividades lúdica desde la escuela.</p> <p>D.4. padres de familia contribuyen que ya no se</p>	<p>D.1. Falta de juegos lúdicos en la escuela.</p> <p>A.1. conflicto ideológica entre los habitantes hace que transmiten a sus hijos desvalorando los juegos lúdicos</p> <p>D.2. Por la pérdida de los juegos ancestrales coadyuva de la identidad cultural. A.2. inexistencia de instituciones que promueven actividades propias de la cultura en los centros educativos</p> <p>D.3. influencia de la tecnología en los juegos en edad preescolar. A.3. otras culturas del país discriminan la cultura ancestral.</p> <p>D.4. padres de familia contribuyen que ya no se practica los juegos propios de la comunidad</p>

<p>practica los juegos propios de la comunidad con sus hijos. O.4 Promoción de dos secciones de estudiantes de preprimaria en cada año.</p> <p>D.5. falta de rincones de lectura en el nivel 41-42. O.5 Padres de familia se involucran en el proceso educativo de sus hijos</p> <p>D.6.pérdida totalmente de la cosmovisión maya en las escuelas. O.6 La coordinación técnica proporcione un espacio físico para la implementación de un salón para juegos lúdica con materiales propios de la comunidad</p> <p>D.7. poca conciencia étnica en los estudiantes. O.7 Apoyo de las instituciones quienes promueven el rescate del patrimonio cultural.</p> <p>D.8. ALMG realizan capacitaciones pero no está acorde de los temas a desarrollar según el CNB. O.8 Promover la promoción en otros centros educativos para que puedan agenciar de la nueva metodología de aprendizaje.</p> <p>D.9. Padres de familia ya no quieren que se les habla a sus hijos en idioma de la comunidad. O.9 Instituciones gubernamentales pueden agenciar de la nueva estrategia de trabajo para facilitar el aprendizaje.</p> <p>D.10. inexistencia de rincones de aprendizajes con juegos propios de la cultura según las áreas del CNB.O.10 Escuelas normales se interese al nuevo proyecto a implementar.</p>	<p>con sus hijos. A.4 MINEDEC no promueve texto según el área lingüística de los estudiantes.</p> <p>D.5. falta de rincones de lectura en el nivel 41-42. A.5. El retiro de las organizaciones culturales con presencia en la comunidad</p> <p>D.6.pérdida totalmente de la cosmovisión maya. A.6. la poca aceptación de la nueva metodología de parte de los padres de familia</p> <p>D.7. poca conciencia étnica en los estudiantes. A.7 Que otras jornadas ocupen el espacio físico donde se va implementar el rincón de juegos lúdicas.</p> <p>D.8. ALMG realizan capacitaciones pero no está acorde de los temas a desarrollar según el CNB. A.8. El retiro de los estudiantes de la escuela a otras jornadas</p> <p>D.9. Padres de familia ya no quieren que se les habla a sus hijos en idioma de la comunidad.A.9. Poco apoyo de las organizaciones gubernamentales en la implementación de la nueva metodología.</p> <p>D.10. inexistencia de rincones de aprendizajes con juegos propios de la cultura. A.10. .poco interés de docentes de implementa la metodología en sus centros educativos</p>
--	--

Fuente: Elaboración Propia.

1.3.2 Construcción de las vinculaciones estratégicas según cuadro correspondiente

- A. Primera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades
 - a. Organizaciones de la comunidad promueven actividades culturales para el aumento de la matrícula escolar
 - b. Conservar y apreciar la identidad cultural hace que no haya el fracaso escolar.
 - c. Lograr disminuir la discriminación entre etnias atreves de la promoción de actividades lúdicas desde la escuela hace que los niños asisten en las escuelas

- d. Los maestros ejecutan sus actividades contemplado en su planificación para que se lleve a cabo un buen aprendizaje
- e. Padres de familia y maestros se coordinan para llevar a calidad el buen aprendizaje de los estudiantes
- f. La coordinación técnica promueve espacio para la implementación a docente un salón donde pueden realizar juegos lúdicos ancestrales con sus estudiantes
- g. Coordinar con instituciones quienes promueven la interculturalidad para familiarizarse con otras cultural
- h. Maestros con voluntad de aprendes se apropia de las nuevas metodologías de aprendizaje.
- i. Instituciones gubernamentales, padres de familia y docentes buscan estrategias de trabajo para que facilite el proceso aprendizaje.
- j. Escuelas Normales, padres de familias interesados a implementar la nueva metodología apoyando a sus docentes con materiales didácticos

B. Segunda vinculación análisis estratégico cuadrante de fortalezas con amenazas.

- a. conflicto ideológica entre habitantes crea la desvalorización de los juegos lúdica hace que baja la matrícula escolar.
- b. la inexistencia de instituciones que promuevan actividades propios de la cultura hace que existe el fracaso escolar..
- c. con la práctica de la cultura ancestral hace que se disminuya la discriminación a través de la asistencia de los niños en las escuelas
- d. El retiro de las instituciones culturales los maestros no podrán llevar a cabo con cabalidad e de sus actividades planificadas.

- e. padres de familia y maestros no tienen una buena comunicación en beneficio de los niños
- f. En coordinación con el MINEDUC promover que otros centros educativos pueden visitar el aula con materiales lúdica ancestrales con responsabilidad del uso.
- g. involucrar a los estudiantes para promover la interculturalidad para que no se retiren de sus establecimientos.
- h. Organizaciones gubernamentales no apoyan a maestros con materiales didácticos en relación a la cultura maya.
- i. desinterés de OG's de la nueva metodología de la implementación de juegos lúdicas ancestrales
- j. Padres de familia apoyan a sus docentes para que se interesen a la implementación de la nueva metodología.

C. Tercera Vinculación Análisis Estratégico De Debilidades Con Oportunidades

- a. En coordinación con instituciones de la comunidad promoviendo actividades de culturales en las escuelas.
- b. Por la pérdida de la identidad cultural de los pueblos también se pierde los juegos ancestrales.
- c. La influencia de la tecnología en las aulas hace que se discrimine los juegos lúdicos en las aulas.
- d. Padres de familia desvalorizan los juegos propios de la comunidad
- e. Padres de familia se involucran en el proceso educativo de sus hijos con la implementación de rincón de lectura.
- f. La coordinación técnica propicia u espacio como un salón de juegos lúdicas y la práctica de la cosmovisión maya
- g. Instituciones concientiza a al rescate del patrimonio cultural de los estudiantes
- h. ALMG capacitan a docentes con nuevas metodología para la aplicación del CNB maya

- i. Concientizar a padres de familia e instituciones para la promoción del idioma como parte de la identidad cultural.
- j. Implementación de rincón de juegos lúdicos con materiales propios de la comunidad

D. Cuarta vinculación análisis estratégico de debilidades con amenazas

- a. Conflicto ideológica hace desvalorizar los juegos lúdicos.
- b. Instituciones promueven actividades culturales para el rescate de la identidad cultural.
- c. La influencia de la tecnología contribuye en la perdida de la cultura ancestral en los niños de edad preescolar.
- d. MINEDUC y padres de familia no contribuyen en la promoción de materiales acorde del contexto
- e. Implementación de rincón de lectura para los niños de edad preescolar
- f. Padres de familia aceptan la nueva metodología a implementar para el rescate de la cosmovisión maya.
- g. Implementación de rincón de juegos lúdicos en otras jornadas para concientizar a los estudiantes
- h. Que la ALMG capacita a docentes de acuerdo a los contenidos del CNB maya para que pueda contribuir a la rescate
- i. Concientizar a instituciones, padres de familia que se fortalezca el idioma de la comunidad como parte de la cultura.
- j. Instituciones oponentes en la implementación de los juegos ancestrales

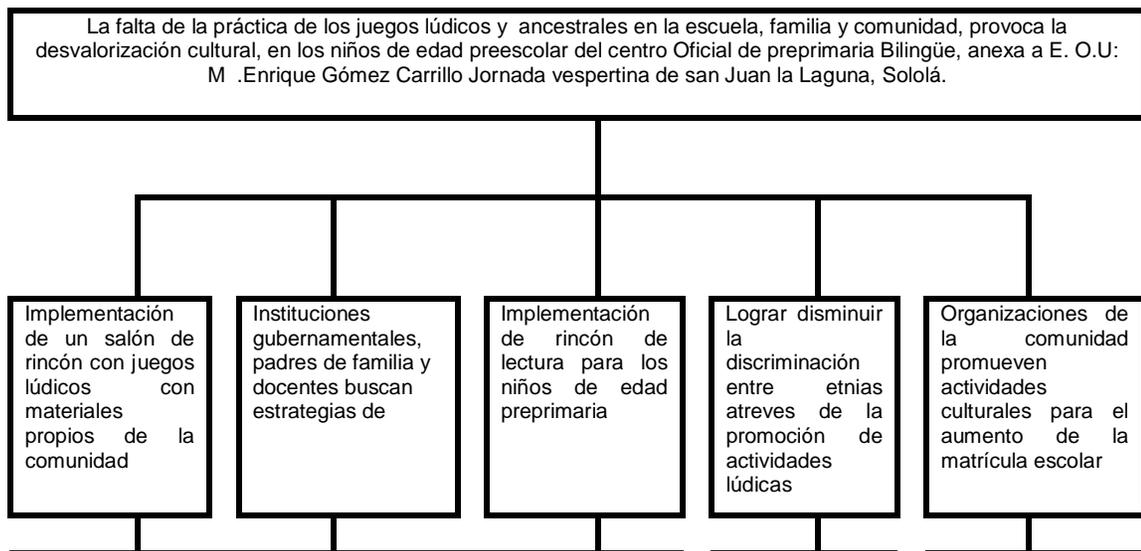
1.3.3 Líneas de acción estratégicas

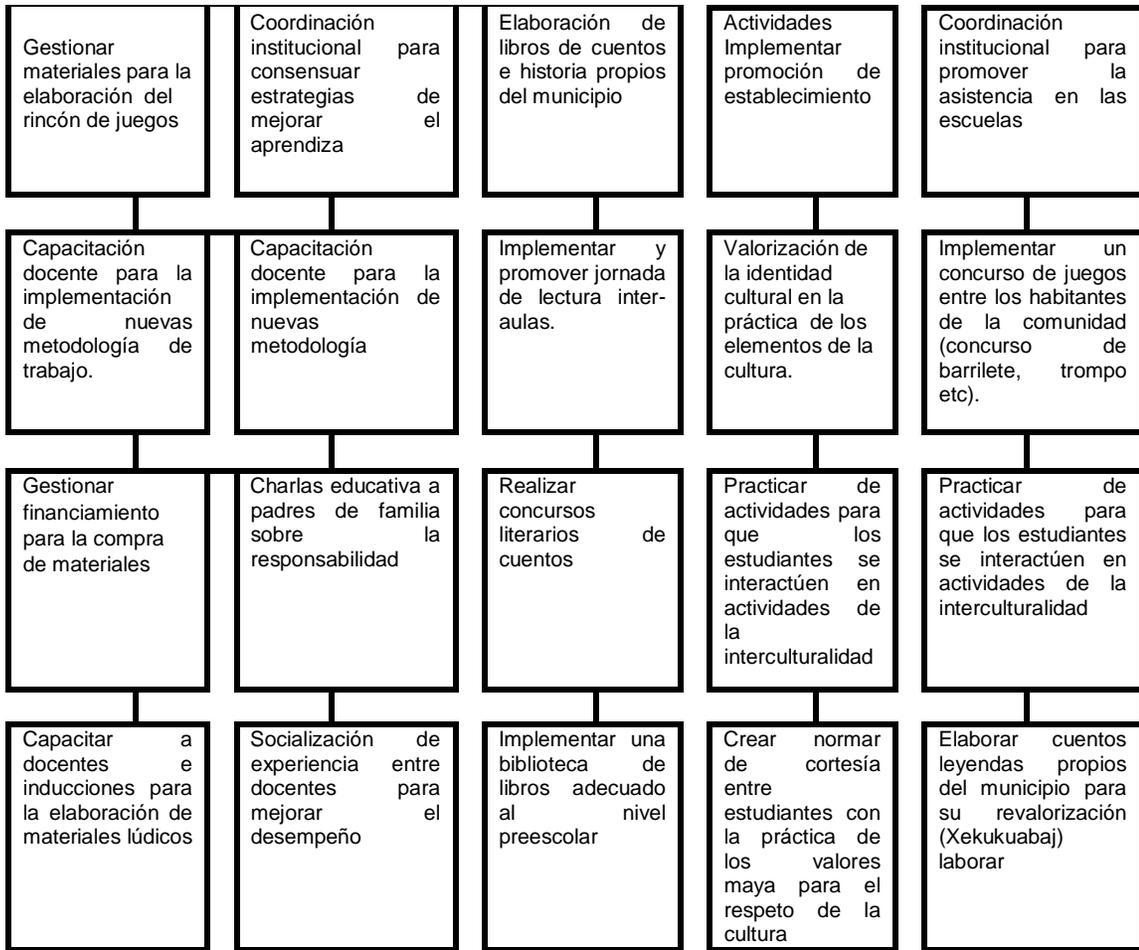
- A. Primera Línea de acción: Implementación de rincón de juegos lúdicos con materiales propios de la comunidad.

- B. Segunda Línea de acción: Instituciones gubernamentales, padres de familia y docentes buscan estrategias de trabajo para que facilite el proceso aprendizaje.
- C. Tercera Línea de acción: Implementación de rincón de lectura para los niños de edad preescolar
- D. Cuarta Línea de Acción Lograr disminuir la discriminación entre etnias atreves de la promoción de actividades lúdicas desde la escuela hace que los niños asisten en las escuelas
- E. Quinta Línea de acción; Organizaciones de la comunidad promueven actividades culturales para el aumento de la matrícula escolar

Gráfica No. 3.

1.3.4 Mapa de soluciones





Fuente: Elaboración Propia

1.4. Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo

1.4.1 Título del proyecto de mejoramiento educativo

Implementación De Salón De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Asistencia Escolar Del Nivel Inicial Del Centro Oficial De Preprimaria Bilingüe Anexa A Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina

1.4.2 Descripción del PME

El presente proyecto consiste en la implementación de salón de juegos lúdicos en los niños de preprimaria del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada vespertina, para fomentar actividades lúdica en el centro Educativo, se ha tomado en cuenta

como prioridad este proyecto ya que actualmente en todos los centros educativos existente en el municipio nadie le ha dada importancia. En la comunidad de San Juan, por la falta de iniciativa de todos los centros educativos no existes aulas específicamente donde esté ubicada rincones de juegos, en donde el niño puede recrearse de forma individual o colectivo.

Hoy en día es muy importante el juego en el aprendizaje de los estudiante ya que la tecnología ha influido de que los niños ya no son analítico, reflexivo, falta de practica valores. Analizando en años anteriores los juegos se practicaban en las calle, entre vecinos se jugaban sanamente, hoy en día ya se perdió actualmente los niños prefieren jugar con una aplicación tecnológica interactuado individualmente, eso dificulta en el aprendizaje de los mismos en diferentes aspectos. Es muy importante porque el niño es el centro de todo aprendizaje para ello la escuela cuenta con noventa y cuatro niños asistentes todos los días en dicho centro educativo con cinco docentes quienes están anuentes de los acontecimientos evolutivos a las necesidades y demandas educativas en especial en tiempo de lluvias se han buscado estrategias de brindarles mejor atención a los estudiantes realizando actividades novadoras acorde a la edad preescolar, fomentado trabajo en equipo, involucrando a padres de familia en las diferentes actividades del proceso educativo de sus hijos coadyuvando en la realización de las tareas en casa.

Sin embargo siempre se cuenta con algunas dificultades que hay que mejorar como las actualizaciones docentes en diferentes técnicas metodológicas para aplicar en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, como aplicación de juegos como apertura y cierre de la actividad diaria, el niño solo recibe informaciones sin la interacción. Según la técnica del Minimax La falta de la práctica de los juegos lúdicos y los ancestrales provoca la pérdida totalmente de la cosmovisión maya en el centro educativo, por lo que considerando que con la implementación de los juegos se logra el mejor desempeño docente formando parte del rescate de los juegos lúdicos con la aplicación en las aulas,

planificando actividades creativos e innovadores para motivar a sus estudiantes en la realización de juegos concursos de juego de mesa.

El involucramiento de los padres de familia en la realización de los juegos con sus hijos como indica la doctora María Montessori hacer que el niño sea libre utilizando su imaginación responsable de sus acciones. David Ausubel nos dice que el juego es significativo para la vida del estudiante, también Karl Groos nos indica que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad (la practica con la muñeca lo hará con el hijo cuando sea grande). Como maestra de educación preprimaria es tarea nuestra empezar a temprana edad, inculcar a los niños que los juegos son muy importantes en la formación de los mismos mientras van practicando en la vida cotidiana para que el aprendizaje que sea significativo para la sociedad.

También es importante que los padres de familia sean conscientes del papel que juega, los juegos en la formación de sus hijos a veces los padres de familia tiene otra perspectiva de la educación infantil que desde esa edad deben de prender a leer y a escribir los estudiantes de ese nivel, por eso es indispensable de coordinar actividades con padres de familia para que conozcan que es educación infantil.

1.4.3 Concepto del proyecto

“Implementación de juegos lúdicos en preprimaria”

1.4.4 Objetivos del proyecto

A. General:

Promover nuevas metodología en la aplicación de la enseñanza aprendizaje en los niños de preprimaria del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta “Enrique Gómez Carrillo” Jornada Vespertina, San Juan La Laguna, Sololá a través de la implementación, valorización de juegos

Lúdicas y ancestrales como patrimonio intangible de la nación para que no se pierda su originalidad

B. Específicos

- Promover actividades recreativas dentro y fuera del aula con los juegos e niños de preprimaria para mejorar asistencia escolar.
- Definir actividades lúdicas y holística en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en la educación inicial de las tres secciones de la escuela.
- Fomentar la convivencia pacífica en la familia a través de la práctica de los juegos ya que es una educación sana coadyuva el trabajo en equipo, concentración, distracción.
- Combatir la influencia de la tecnología en los juegos en edad preescolar hace que el niño sea poco analítico a los acontecimientos de la vida.

1.4.5 Justificación del PME

Con respecto a este proyecto se diseña a beneficio de los niños de preprimaria y para facilitar el trabajo docente debido de que me doy cuenta que hay problemas que afronta el municipio de San Juan La Laguna, uno de ellos que en las escuelas no se cuentan con aulas como rincones de juegos como áreas de aprendizaje los niños, al ingresar a la escuela empieza a llorar no quiere quedarse en la escuela se pega a la madres, e incluso la misma madre le da ese sentimiento de ver a su hijo llorando se lo lleva nuevamente para la casa. Considero por falta de estrategias de motivación para que los niños se adaptan a la vida escolar, años anteriores se veían a los niños jugando sanamente entre amigos, vecinos con canicas, yaquis, trompo entre otros, el receso de los niños era más juego en equipo pasando el tiempo la aplicación de estas actividades

propios del municipio, en la comunidad eso dificulta la convivencia pacífica los niños se están adaptando a otros tipo de juegos son más tecnológicos sin la supervisión de los padres de familia.

Con el tiempo el niño logra una interacción entre líneas o redes sociales con personas desconocidos luego atrae otras consecuencias, por esa razón me he propuesto retomas rescatar este tipo de actividad como la implementación de un salón de juegos lúdicas en el COPB anexa a la EOUM Enrique Gómez Carrillo, con este proyecto se logra mayor asistencia del niño, una educación divertida, una formación sistemática de parte del docente e instrumento que facilitar el proceso educativo con una visión integradora de los cinco áreas del CNB contextualizada.

La socialización del niño, hace ser una buena persona al relacionarse con los demás compañeros con la práctica de los valores humanos, como la solidaridad, compañerismo, paciencia, tolerancia, orden, trabajo en equipo solo así se logra los objetivos de este proyecto de intervención pedagógica innovadora como tecnología cultural de la comunidad.

1.4.6 Plan de actividades en 5 fases

Tabla 14 Plan de Actividades

Fases	Tareas	Sub tareas
Inicio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Socialización y Presentación de Proyecto al Director 2. Solicitud de espacio físico para la instalación de los juegos 3. Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje 4. Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes 5. Gestión de los recursos financieros 6. Gestión de Balcones a la municipalidad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega de solicitudes al director y a ONGS 2. Reunión con director de la Escuela de aplicación. 3. Presentación de ideal del proyecto al coordinador del curso. 4. Gestión de recurso. 5. Visita a instituciones
Planificación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compra de materiales 2. Elaboración de materiales del rincón 3. Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes artes de municipio 4. Elaborar un reglamento del uso adecuado de los rincones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sacar listado de materiales 2. Cotizar materiales 3. Compra de materiales 4. Analizar posibles aspectos del reglamento

Ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compra de juguetes 2. Recolectar elementos del rincón con docentes 3. Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física 4. Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa 5. Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje. 6. Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la valorización de los juegos. 7. Realizar una conferencia con maestras de los dos niveles de la institución en el tema de recursos didácticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquisición de juguetes 2. Coordinar trabajo en equipo. 3. Concursos entre estudiantes y un padre de familia de la escuela. 4. Visitas de campo. 5. Hablar a un abuelo y abuela 6. Práctica de juegos en el aula 7. Coordinar con maestras
Monitoreo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar reglamento del uso del salón de juegos. 2. Validar el reglamento maestro y director 3. Aplicación del reglamento 	<ol style="list-style-type: none"> 1. lista de posibles acciones para el reglamento. 2. Presentar el reglamento
Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar conferencia padres de familia sobre importancia de los juegos en el aprendizaje. 2. Realizar una encuesta a los docentes acerca de la importancia y la utilidad del PME 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Entrega de notas de invitación a padres

Fuente: Elaboración Propia

1.4.7 Cronograma del PME por fase

Cronograma de Actividades de Proyecto de Mejoramiento Educativo, de noviembre 2019 a abril 2020

Gráfica No. 4 Cronograma de fase de Inicio y Planificación

Cronograma de Gantt

TIEMPO \ TAREAS	Noviembre 2019				Enero 2020				Febrero 2020				Marzo 2020				Abril 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización y Presentación de Proyecto al Director	4																			
Solicitud de espacio físico para la instalación de los juegos		1 8				1 4														
	INICIO																			

Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje												21							
Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes.					18														
Gestión de los recursos financieros									11										
Gestión de Balcones a la municipalidad													9						
Compra de materiales									17										
Elaboración de materiales del rincón												26							
Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes artes de municipio												26							

Fuente: Elaboración Propia

Gráfica No. 5 Cronograma de fase de Ejecución y monitoreo

TIEMPO \ TAREAS	Noviembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Compra de juguetes					6															
Recolectar elementos del rincón con docentes							16	2	8											
Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física												17			11					
Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa												21			13					
Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje														9		27				
Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la														10	16					

1.4.8 Plan de monitoreo

Tabla 15

Monitoreo de Actividades

Fase	Actividades	Resultados/Metas	Técnica e instrumento de Monitoreo	Fecha del monitoreo	Responsable
Inicio	Socialización y Presentación de Proyecto al Director Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes Gestión de los recursos financieros Gestión de Balcones a la municipalidad	Tener un panorama de diversidad de recursos. Seleccionar al profesional adecuado Tener el diseño de imágenes adecuadas para el salón Contar con recursos financieros	Uso de una Lista de cotejo.	29 de noviembre	Maestro-estudiante
Planificación	Compra de materiales Elaboración de materiales del rincón Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes artes de municipio Elaborar un reglamento del uso adecuado de los rincones	Contar con los materiales necesarios. Coordinar con los actores las diferentes acciones. Tener las nociones que lleva el reglamento.	Uso de una Lista de cotejo. Mesa redonda. Guía de escala de rango	27 de marzo 2020	Maestro-estudiante Maestro de grado Directora del plantel, maestras, Padres de familia
Ejecución	Compra de juguetes Recolectar elementos del rincón con docentes Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la valorización de los juegos	Organizar los juguetes que lleva cada rincón Involucrar directamente a los estudiantes en la ejecución de las actividades. Que los docentes estén capacitados para, orientar y utilizar los recursos en la enseñanza.	Elaboración de una hoja de evaluación al final de cada taller	al 24 de abril 2020	Estudiantes de segundo primaria Maestro de grado Profesional de área de capacitación Maestro estudiante
Monitoreo	Elaborar reglamento del uso del salón de juegos Validar el reglamento maestras y director Aplicación del reglamento.	Contar con el reglamento y aplicando Contar con la asistencia de padres	Elaboración de una lista de asistencia	22 de mayo 2020	Maestro estudiante Directora del plantel
Evalua	Desarrollar conferencia padres de familia sobre importancia de los juegos en el aprendizaje.	Contar con presencia en acto protocolario	Listado de asistencia	29 de mayo 2020	Padres de familia. Maestro estudiante
Cierre	Organizar de una reunión con el director de la escuela maestra y padres de familia para la entrega de resultado del proyecto		Encuesta	27 de mayo 2020	Maestro-estudiante

Fuente: Elaboración Propia

1.4.9 Esquema de metas del PME

Tabla 16

Metas de las fases

Criterios					Tiempo en Semanas													
					Enero				Febrero				Marzo					
Etapas	Actividad	Responsable	Metas	Forma de Monitoreo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
	Inicio	Socialización del proyecto con autoridades educativas	Estudiante	Informar sobre los procesos.	Avance de la solicitud													
Coordinación maestro de física		Estudiante	Acompañar en el proceso.	Fotografías														
Invitar a estudiantes, docentes, padres de familia en la ejecución de los juegos.		Estudiante	Involucrar a la comunidad educativa en el PME. .	Fotografías.														
Gestión de los recursos financieros		Estudiante	Encontrar el financiamiento adecuado.	Del libro de caja en el rubro de ingresos.														
Planificación	Planificar 1 charlas a los padres de familia sobre la importancia del juego en el aprendizaje.	Estudiante	Elaboración del plan	Notas de invitación														
	Desarrollar un listado diversidad de juego	Estudiante	Definir tipos de juegos	El listado de juegos trabajar														
	Adaptar a los niños en cada juego	Estudiante	Desarrollar armonía, de convivencia entre alumnos	Ideas preliminares del uso de juegos														

Monitoreo	Registrar los avances y logros por medio diferentes clases de instrumentos de verificación	Estudiante	Evidenciar el desarrollo de los procesos	Guías de observación participante													
Evaluación	Medir el logro de los indicadores.	Estudiante	Medir los avances y porcentaje de logros.	Revisión y análisis de base de datos													
Cierre del	Organización de un acto protocolario de entrega de resultado del proyecto	Estudiante	Exponer e informar los logros del PME	Fotografías Entrevistas de profundidad.													

Fuente: Elaboración Propia.

1.4.10 Esquema de indicadores de evaluación

Tabla 17

Indicadores	Actividades	Productos	Efectos	Impacto	Medio de verificación
Indicadores de resultado					
Fortalecimiento del juego	Realización del juego en el aula.	juego	Motivó y fomentó la práctica de los juegos	La satisfacción de los actores por participar en el proyecto	acuerdos de profundidad
Aumento de autoestima y socialización del niño	Diseñar juegos	Ejemplificar juegos	todos los estudiantes de preprimaria	Atraídos y empoderados de jugar en el aula	Grupos focales
Participación de actores potenciales	Coordinación de trabajo	La ejecución de las actividades	Mejorar el acceso de juegos lúdicos como materiales didácticos de aprendizaje	Utilización del juego como estrategia de practica adaptación	observación participante
Fortalecer la práctica del juego ancestral	Organizar un festival de juegos ancestrales	Manifestación de la empoderamiento de los estudiantes	Eleva la práctica del juego ancestral en el aula	Descubrir habilidades y destrezas de los estudiantes	Grupos focales
La disponibilidad	Divulgar el	la	La información	Aumenta la	Guías de

de recursos	proyecto por las redes sociales	captura de las publicaciones	de la comunidad del proyecto	confiabilidad del proyecto	observación directa
Fortalecimiento de la Educación bilingüe	Adaptar de juegos dentro de las áreas de aprendizaje según el CNB	Digitalización de los juegos	Atrae la atención de los estudiantes	Despierta el interés de mejorar la práctica de los juegos ancestrales	Lista de juegos
Participación	Involucrar a diferentes actores de la sociedad.	Ampliación de juegos a través de sugerencias de los participantes	El trabajo colaborativo.	Surgen nuevas ideas de involucramiento en proyectos similares	Opinión libre
Indicadores de Impacto					
Rendimiento escolar	Preguntas directas estudiantes y padres de familia	Nuevas ideas	Toma de decisiones para mejorar los resultados.	Brindar resultados de mejoramiento educativo.	Lista de preguntas
Cobertura	Entrevista a autoridades educativas	El informe de la entrevista	Mejorar la relación de las autoridades con los subalternos	Aumenta el interés en el proyecto	Entrevista en profundidad
Recursos para el proyecto	Elaboración del presupuesto del proyecto	El libro de caja	Presenta credibilidad en el proceso.	Modelar la transparencia.	Guía de observación directa
Impacto social del proyecto	Reacciones nuevas de personas de la sociedad.	Sugerencias directas	La participación de la comunidad en el proyecto.	Mejora la aceptación de juego ancestral en la escuela como instrumento pedagógica	Observación participante.
Calidad del proyecto	Elaboración de una encuesta para medir la calidad del proyecto	Gráficas porcentuales	Evidenciar la calidad del proceso	Modela el proceso de gestión educativa.	Ficha de registro de información.

Fuente: Elaboración Propia

1.4.11. Metas de evaluación

Tabla 18

Elementos del Diseño del P.M.E	Resultados del P.M.E	Impacto que se espera de resultados	Demandas Institucionales	Indicadores educativos de Mejoramiento	Características del Contexto
Titulo	Fortalecer la práctica de los juegos lúdicos a través de diferentes estrategias.	Elevar el nivel de práctica de juego lúdico en el aula.	El desarrollo de la Educación Bilingüe Intercultural	Indicador de proceso -la asistencia de los estudiantes	Su Ubicación: en suroeste del lago del lago Atitlán Expresiones culturales:
Descripción	La inclusión de diferentes actores para creación de materiales didáctico lúdico para fortalecer la asistencia de los estudiantes en la escuela	El trabajo colaborativo.	La participación de la comunidad educativa en los procesos del PME	Indicador de proceso Disponibilidad y adquisición de materiales y juguetes	Costumbres y tradiciones propias de la comunidad aún se conserva el 90% por los ancianos de la comunidad,
Concepto	Practica al recate de los juegos ancestrales constante en el aula	Mejorar el porcentaje de práctica de los juegos	Mejorar adaptación y asistencia de los estudiantes	Indicador de proceso La asistencia de los niños en clases.	Al igual muchos juegos ancestrales ya no se practican, porque ya no se consiguen los materiales para su elaboración del mismo. En
Objetivos	Valorización de la cultura	La inexistencia de rechazo de los juegos ancestrales para que no se pierdan	Preservar los valores culturales de la comunidad	Indicadores de proceso -juegos como parte de la enseñanza aprendizaje	consideración en este proyecto con la visión, misión de rescate de algunos.
Justificación	El empoderamiento a los padres sobre la necesidad del fortalecimiento de los juegos ancestrales desde la familia, para	la motivación a los estudiantes en la hora de juego	Mejorar la participación de los padres en el proceso educativo de los estudiantes	Indicador de proceso organización de padres de familia	

	disminuir el uso de juegos electrónicos				
--	---	--	--	--	--

Fuente: Elaboración Propia

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Marco Organizacional

Para conocer el panorama de una determinada institución es muy importante conocer a profundidad, para poder intervenir si realmente está funcionando para bien o para mal, conocer como está estructurada.

Estructura funcional es una estructura jerárquica clásica donde cada empleado tiene un superior definido. En este tipo de estructura los proyectos que requieren de varios departamentos suele tener más dificultades para desarrollarse, ya que son transversales a la estructura organizativa. (Buining 1997)

Según Buining, no da a conocer que un marco organizacional es una estructura jerárquicamente que se utiliza para determinar la estructura de un proyecto, estamos hablando de un proyecto educativo son lineamientos que se utiliza para determinar la organización donde se va intervenir obteniendo datos relevantes para conocer la realidad de una institución educativa

2.1.1 Marco Epistemológico

Es importante realizar una investigación para saber las dificultades que está pasando en una comunidad educativa conocer su historial de vida, para poder análisis las fortalezas y debilidad con que se presenta.

cuando el docente, como persona y educador, se percata de la gran misión que tiene entre sus manos, la educación adquiere una nueva connotación y es cuando toma un nuevo sentido, éste se considera una misión y se comparten las propias vivencias.(Ramos, 1997,pág. 87)

Genera inquietud de saber de algo a investiga Integrar a mejorar y debemos de actualizarnos de dar una un cambio de participar y motivar al niño al realización de actividades y facilitar en los recurso que encontrar la realidad y un significativo

de aprendizaje nuevo para que las metodologías utilizar sea cumplir y logrado de una manera innovadora con cada uno de os niño.

2.1.2 Circunstancias Históricas.

Conocer hechos relevantes e históricamente del establecimiento, para poder mejorar intervenir, cuando la necesidad lo amerite, para tener idea como ha estado y como queremos en el futuro.

XX, En un contexto y en un período como el español de principios del siglo sin una vanguardia artística conformada y con una estructura política y situación económica claramente deficientes, los artistas que destacaron, en su gran mayoría, fueron excepcionales y singulares, ya que ninguna de las circunstancias que les rodearon fueron propicias para la creación artística. Uno de estos creadores, quizás el menos conocido y apreciado. (Ordieres - 2018).

Que ellos mismos elaboran más actividades que ellos conocen y elaboran de sus propias actividades y puede practicar al escribir unas actividades. (P.86). La finalidad con la cual se elabora esta propuesta. Se presenta con los alumnos de unas semanas para que lo aprendan a cada tema y es importante de presentar con los compañeros docentes de este grado realizar actividades de su lectura

2.1.3 Circunstancias Psicológicas

La ciencia comienza a formarse como sistema de conocimientos y forma de la conciencia social en un determinado escalón del desarrollo de la sociedad humana, sin darnos cuenta solo actuamos con los estudiantes sin interesarnos como está el niño sicológicamente quizá tiene problemas intra familiar eso dificulta su aprendizaje

Quando ya se había acumulado cierto grado de conocimientos comprobados por la práctica; cuando las necesidades de la actividad práctica de los hombres, en primer lugar de la producción social, impusieron un estudio, categórico continuado, más activo y sistemático del mundo material. (Ramos, 1997, P.89)

Impide un desarrollo de una personalidad integral adecuada a la sociedad. Valorización de seres humanos para actuar y desarrollar la realidad, afirma una sociedad con libertad en la familia de educar los valores a sus hijos.

2.1.4 Circunstancias sociológicas

Todo lo referente a la sociedad educativa, como está estructurado socialmente si realmente está aportando el comportamiento del estudiante en la sociedad si ha tenido impacto socialmente.

Teorías de la Sociología. Nota: Los lectores pueden querer o necesitar familiarizarse con el contenido del texto sobre qué es la sociología antes de acercarse a éste. Teorías de la Sociología. El hecho de que no haya

un solo enfoque teórico que domine toda la sociología podría parecer un signo de debilidad, pero el choque de enfoques teóricos y teorías rivales es una expresión de (Durkheim, 2018,)

Según Durkheim que la sociología es una disciplina su enfoque sobre los hechos sociales y el análisis funcional y se introducen algunos puntos críticos importantes del problema central de orden social es discutido a través de un conocido del contexto para un cambio a largo plazo del problema central emergente de la sociedad

2.1.5 Circunstancias culturales

Todo lo referente a las actividades culturales que se practica en la comunidad, cual es el aporte de conocimiento tiene el estudiantes se identifica con ellos, si se está practicando en la escuela.

Existen muchas razones, a mi juicio, por las que las revistas culturales - antaño un bastión de la vanguardia en todos los ámbitos de la cultura, fuera el cine, la arquitectura, el teatro, la pintura, la crítica cultural o la ecología- están en franco declive hace ya una década: el desplome de los suscriptores que conformaban (Rodríguez, 2006)

Según Rodríguez que la cultura se refiere de las distintas actividades culturales que se desarrolla en una determinada comunidad como; la pintura, idioma, arte, tradiciones, gastronomía etc. Para conocer es muy importante conocer para que no se pierda, en consideración de ella hay que estudiar con profundidad cada una de estas actividades que se practican en la comunidad a intervenir

2.1.6 Marco Contextual Nacional

Cuando el docente, como persona y educador, se percata de la gran misión que tiene entre sus manos, la educación adquiere una nueva connotación y es cuando toma un nuevo sentido, éste se considera con una misión a cumplir, se acaban los discursos.

Somos seres sociales por naturaleza, y necesitamos socializarnos relacionarnos con los demás. Esta como una la convivencia sea el medio natural o social para adquirir poner en práctica los valores de las necesidades sociales y educativas, fundamentales de la vida. (Gerver, 2003, Pág 46)

Así, se infiere que el docente no sólo debe usar un sin fin de estrategias para facilitar la educación en valores en sus alumnos sino que también debe

capacitarse para lograr óptimos niveles de conocimientos en relación a los valores y las estrategias didácticas a utilizar el aprendizaje del alumno.

2.1.7 Entorno Socio Cultural

Se compone de actitudes, formas de ser, expectativas, grados de inteligencia y educación, creencias y costumbres de las personas de un grupo o sociedad determinados con la que se identifica a través de la cultura.

Se refiere a la suma total del conocimiento que se tiene de las formas de hacer las cosas; cómo se diseñan, producen, distribuyen y venden los bienes y los servicios. Son elementos de cambio que pueden suponer tanto el éxito como el fracaso de una empresa y dan lugar a nuevos productos y oportunidades de mercado. (Calderón 2011, Pág. 83)

Según Calderón, es indispensable antes de implementar un proyecto educativo es importante tener varios aspectos como conocer cómo está la organización como su visión, el grado de conocimiento de los que intervienen en ella, su forma de ser, su creencia, son elementos que contribuyen para se haga un buen diseño para el bien del centro educativo

2.1.8 Medios de Comunicación

La responsabilidad de conseguir un mundo mejor caminando todos y todas en una misma dirección de una sociedad educativa en donde debe de prevalecer la comunicación para encaminar una línea de acción a través de los medios de comunicación desde la comunidad informándose.

Para lograr una calidad de educación en el país de instruir los padres de familia que desde allí practica los valores en la casa para que el niño sea transformado con una línea de comunicación. (Sadoca, 2009 p.72)

Los medios de comunicación son instrumentos de información a través de ellos nos damos cuenta de los acontecimientos de la comunidad educativa, e informarnos de las nuevas tendencia de un centro educativo quienes vela por los interés de los estudiantes que por medio de la comunicación estrecha con padres de familia en busca del bien común.

2.1.9 Escuela Paralela

En la actualidad, el término designa una construcción intelectual que tiende a vincular el mayor número de fenómenos observados y leyes particulares en un

conjunto coherente presidido por un principio general explicativo para los hechos bajo estudio que se maneja en un centro educativo.

“Es dar prioridad a las niñas de viajar, para trabajar o estudiar como a los varones, debido a la carencia de recursos financieros y debido a los riesgos de seguridad”. (Erullkar, 2004 Pág. 81) En este caso es muy importante que ambos sexo de la persona humana de gozar de los mismos derechos para no discriminar de algo, actualmente en las comunidades ya se refleja de que hay equidad e igualdad de género tanto en el estudio, en el trabajo, espacios políticos, eso significa que en nuestro país ha mejorado la igualdad de derecho todo esta información debe de tener el director todos los datos referente del centro educativo

2.1.10 Tecnología de la Información y de la Comunicación

Nos referimos que la tecnología ha sido muy fundamental ha tenido influencia en diferentes programas educativa, ha sido un pilar como medio de comunicación todo esta información referente

El término es utilizado como sinónimo para los computadores, y las redes de computadoras, pero también abarca otras tecnologías de distribución de información, tales como la televisión y los teléfonos. Múltiples industrias están asociadas con las tecnologías de la información, incluyendo hardware y software de computador, electrónica, semiconductores, internet, equipos de telecomunicación, y servicios computacionales. (Leavitt Harold J, Whisler, Thomas L 2015 Pág 98).

Según Leavitt que la tecnología ha influido en diferentes formas como medio de comunicación, en especial en este momento del covid-19 muchos establecimientos utilizaron las redes sociales como medio de aprendizaje en deferentes plataformas, además facilita la interacción con el estudiante con el tutor de forma video conferencia y otros

2.1.11 Marco de Contexto Educativo

Para poder intervenir en un centro educativo es muy importante de contar con datos exactos de la escuela relacionado al nivel de avance de los estudiantes y los programas ejecutados conocer todo a través de un diagnostico educativo.

De forma general, este puede contener aspectos sociales, culturales, históricos, económicos y culturales que se consideren relevantes para hacer una

aproximación al objeto del estudio. En algunas investigaciones, especialmente las de corte cualitativo, los resultados pueden depender de condiciones geográficas y temporales o de entornos específicos (Castillo, 2018, P.18)

Según Castillo es muy importante conocer como está estructurado la comunidad educativa, además realizar una investigación profunda para determinar el contexto educacional donde se va intervenir como cuanta cantidad de alumnos e cuenta en el establecimiento, maestros por grados, el avance educativo, dificultades que se vive todo esto es muy interesante saber.

2.1.12 Teoría Socio Cultural de Vygotsky

Para determinar una acción es fundamental investigar que dicen los autores a lo referente del tema, como la teoría sociocultural del niño, es decir cómo está ambientado el estudiante con su cultura.

Existe algún tipo de relación entre el desarrollo cognitivo y el complejo proceso colaborativo que llevan a cabo los adultos en la educación y el aprendizaje (específico y general) que reciben los pequeños. Del mismo modo, cuáles son las principales implicaciones que tiene la Teoría Sociocultural de Vygotsky para la educación. (Bertrand Regader, 1896)

Según Regader en la teoría de Vygotsky que el desarrollo cognitivo del niño, lo que recibe en la educación inicial lo utiliza en las diferentes etapas de la vida eso significa que el niño va obtenido un aprendizaje significativo, a través de sus acciones a relacionarse con sus demás compañeros de la escuela., esa actitud le ayuda a formarse como un ser humano, con expectativas con un grado de inteligencia obtenida a través de su formación académica.

2.1.13 Aprendizaje Significativo de Ausubel

Todo ser humano desde la fecundación ya trae nociones de conocimiento que va reforzando mientras recibe atenciones de ternura de parte de los padres, por consiguiente ese conocimiento se va fortaleciendo a través de nuevos conocimientos.

La teoría de Ausubel también se centra, como ya hemos dicho, en el aprendizaje significativo. De acuerdo con su teoría, para aprender

significativamente, las personas deben relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos relevantes que ya conocen.

El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura del conocimiento del alumno (Ausubel, 1973, Pág. 211-239)

Según Ausubel Que el aprendizaje significativo, es conocimiento que recibe el niño en cualquier espacio, puede cernir que le puede servir en la vida ya adulto practicando ese aprendizaje cuando lo necesidad lo amerite ejemplo se le enseña color azul en el nivel inicial y en la vida adulta seguirá aplicando en color azul.

2.1.14 Políticas para el Nivel Institucional

Para lograr los objetivos de un país debe de tener directrices para que encamine un determinado programa beneficiando un grupo mayoritaria especialmente a la población vulnerable a sus derechos inherente.

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país (institucionales, 2010, Pág 1)

Que las políticas a nivel institucional se refiere a la forma de trabajar con cierto lineamiento que en camina en busca del bien común, según el Consejo Nacional de educación son necesidades de un país que coadyuva de salir de un sub desarrollo, es decir que la educación es la que ayuda a un país de ser proactivo y no consumismo entre más preparado este la persona más competente en la sociedad.

2.1.15 Políticas Educativas

Son directrices que se lleva a cabo para lograr las diferentes terminaciones en este caso las políticas educativas que se quiere alcanzar son la cobertura, Calidad, Modelo de gestión, Recurso Humano, Educación Bilingüe multicultural e intercultural, Aumento de la inversión educativa, Equidad, fortalecimiento institucional y descentralización.

El Consejo Nacional de Educación, constituido al amparo del artículo 12 de la Ley Nacional de Educación, Decreto No. 12-91 del Congreso de la República de Guatemala, instalado estructural y funcionalmente mediante Acuerdo Gubernativo No. 304-2008 de fecha 20 de noviembre de 2008, presentan a los diferentes sectores y a la población en general, las Políticas Educativas que deben regir al país. (Institucionales, 2010 pág. 1)

Según Instituciones; que la política educativa es un instrumento que tiene el gobierno que utiliza para garantizar a la población de diferentes edades de ser beneficiario de diferentes de los programas educativas que implementa el gobierno para garantizar una educación sólida y sostenible para el futuro que todos tengan acceso a ello como un derecho humano, además cuenta con 7 principios fundamentales.

2.2 Teórica del Análisis Situacional

Para poder realizar una acción en un centro educativo es muy importante de analizar la situación, como conocer con que cuenta, como sus fortalezas y debilidades tanto interno como externo para determinar qué actividades a ejecutar según la debilidad priorizada o problema a solucionar. “El análisis situacional es el estudio del medio en que se desenvuelve la empresa en un determinado momento, tomando en cuenta los factores internos y externos mismos que incluyen en cómo se proyecta la empresa en su entorno” (Salgado. 2007, pág. 16) Según Salgado, es un estudio que se realiza para identificar con que factores cuenta un centro educativo tanto interno como lo externo para proyectarse en el futuro para eso debe determinar varios factores de micro ambiente, como: cultural, social, económico, político, ecológico, demográfico etc. contando con todo esto eso significa que el establecimiento esta fortalecido hacia sus demandas

2.2.1 Teorías y modelos que sustentan las acciones administrativas para la identificación, priorización y análisis de problemas.

Para poder analizar y priorizar las necesidades de un centro educativo es muy importante de aplicar ciertos instrumento de indagación donde se plasma las

ideas encontradas o priorizada, para llevar un orden lógica estructurada según el listado encontrada.

Es importante, pues, explicitar y analizar las teorías y modelos pedagógicos que realmente focalizan la práctica de los profesores. Tarea que no corresponde especialmente a la Sociología de la Educación, Aunque la reclame como parte de sus funciones. Puede aportar inestimables ayudas, pero el trabajo corresponde específicamente a la Filosofía, en el marco de su función propia como instancia crítica de la cultura y de los mecanismos generales de socialización. (AGUADO, 2010, pág. 2)

Según Aguado, nos dice que como docentes es muy importante de investigas nuevas teorías relacionada a las nuevas metodología, pones en práctica en nuestra labor docente, parte de nuestras funciones de actualizarnos , estas nuevas metodología nos ayuda a facilitar el trabajo docente y mejor comprensión de los estudiante a los nuevos aprendizajes aplicando técnicas e instrumentos de evaluación..

2.2.2 Teorías y modelos que sustentan las acciones administrativas para la identificación, demandas identificadas.

Antes de realizar cualquier acción es muy importante conocer, la aceptación del centro educativo por la comunidad, eso nos refleja en la cantidad de estudiante con que cuenta el establecimiento, en ese caso los niveles educativos que se presta, que otros programas o modelos educativa se ofrece para que la población elige en donde puede inscribir a sus hijos.

La Ley General de Educación era la respuesta a esas nuevas necesidades educativas. El modelo que adopta es el que hemos denominado “tecnológico pedagógico” por el papel esencial que en él jugaba la “tecnología educativa”, derivada de la aplicación al ámbito escolar de los supuestos que guiaban los modelos de gestión empresarial triunfantes en EEUU y, en menor grado, en Europa: El taylorismo.(AGUADO, 2010, (p.6).

Según Aguado, para poder identificar las demandas educativas, el concededor de estas necesidades es el director del establecimiento ya que es la persona idóneo

de poder dirigir y solucionar las necesidades y las demandas educativas que van surgiendo de acuerdo al tiempo y poder gestionar según la necesidad presentada.

2.2.3 Identificación de Problemas

Para poder identificar los problemas que enfrenta el establecimiento es muy importante de indagar a los involucrados para poder identificar los problemas a través de una lista de necesidad.

Independientemente de las diferentes terminologías utilizadas por los autores, todos ellos coinciden en sostener que el comienzo del proceso decisorio, se da a partir de una percepción sobre la existencia de determinada situación problemática, para cuya modificación -en un cierto sentido- se elige un curso de acción. Si este es el comienzo, pues entonces cabe preguntarse, qué es un problema Pereyra, (2010), (p. 5).

Según Pereyra, que la identificación del problema es en donde se argumenta la determinación del problema a solucionar si es realmente es la indicada a ejecutarse, es muy importante utilizar diferentes metodología para determinarlo la identificación de problema, a presente al mismo tiempo sacar ese listado con el tiempo de puede priorizar para buscar soluciones posteriores.

2.2.4 Priorización de Problemas

Des pues de la identificación del problema, es decir de la lista de necesidades es muy importante de priorizar, es decir que es emergente a solucionar tomar como prioridad según la gravedad que presenta definirlo a corto plazo luego los demás mediano y largo plazo así con el tiempo se va solucionando.

Definir los límites del problema para evitar la sub optimización inadecuada en la búsqueda de su solución -Evaluar el ámbito, carácter e intensidad de los sentimientos ciudadanos acerca de situaciones o condiciones consideradas problemáticas -Desempacar una buena definición del problema del paquete de cuestiones retóricamente definidas -Evaluar críticamente los componentes factuales o causales que conllevan ciertas definiciones del problema - Deslegitimar ciertas definiciones que, aunque, basadas en sentimientos ciudadanos genuinos, van en contra de concepciones más razonadas del interés público. Sin embargo, no. Pereyra (2010), (p.25)

Según Pereyra, que la priorización de proyecto , es una acción sumamente importante para la comunidad educativa en donde lleva un orden de modo de prioridad o emergente a solucionar, ya que consiste de una herramienta para los ejecutores para ello debe de llenar varios criterios como, propósito de la ejecución , en donde , quienes son los beneficiarios, esa magnitud etc., podemos decir sacar listado de proyecto priorizar el 1r, lugar, segundo, y tercer lugar para eso determinar bien para que sea priorizada.

2.2.5 Análisis de Problemas.

El análisis de problemas permite determinar las causas más relevantes de un problema social. Este análisis se realiza bajo la consideración de que su conocimiento sirve como pauta para la selección de alternativas de solución.

El análisis de problemas ofrece una primera idea del impacto social que tendría el proyecto, en la medida que permite identificar los efectos o consecuencias que serían evitados si el problema fuera solucionado. Desde el punto de vista cognitivo, el análisis de problemas es un estudio transversal: busca establecer relaciones causales en torno a un problema, en un momento dado, a través del descubrimiento de interrelaciones entre las distintas variables.

Después de haber identificado, seleccionado y definido el problema, el grupo identifica la(s) causa(s) principal(es) del mismo. En esta fase el objetivo es analizar el problema y dividirlo en sus partes componentes, examinando cómo es que van juntas. Es necesario comprender el contexto del problema y como unas partes afectan a otras.

2.2.6 Entorno Educativo

Es todo aquello que se encuentra alrededor de un establecimiento a las ubicaciones físicas contexto y culturas los que los estudiantes aprenden, logrando el aprendizaje, y los objetivos de forma integral con la capacidad de los estudiantes para aprender.

Según MINEDUC, (2010)

Es necesario construir un trabajo entre la escuela y las organizaciones sociales para apoyar con diferentes estrategias la vuelta a la escuela de todos los niños que no concurren a la misma y que se encuentran por fuera de las ofertas educativas existentes. (p. 10).

Para hacer educación es muy importante hacer una coordinación con organizaciones quienes trabajan con el programa educación, buscando estrategia para trabajar, logrando los objetivos del país de cubrir que toda persona vulnerable tenga acceso a la educación, que estén dentro del sistema educativo.

2.2.7 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales

Para realizar un trabajo de investigación es muy importante de identificar todas organizaciones sociales, instituciones que tienen presencia en la comunidad para poder coordinar actividades específicamente de la escuela. Abrille, (1994)

La incorporación y difusión del progreso científico y tecnológico, en especial el derivado de la microelectrónica y vinculado al procesamiento y transmisión de información, que genera nuevas formas de saber y desencadena innovaciones que penetran todas las actividades y provocan cambios de gran importancia en la vida de las personas y de las instituciones (p.1).

Los actores identificados en la comunidad podemos decir son los que también hacen una parte del proyecto, como son los que dan seguimiento o la divulgación de lo que se está haciendo, involucrarlos para que ellos forman parte del desarrollo de la comunidad educativa como las diferentes iglesias existente, instituciones quienes tienen presencia en el municipio.

2.2.8 Demanda

Se refiere a todo aquellas demandas, antes de realizar una acción es considerado de tomar varias acciones si realmente es lo que se quiere realizar, si es aceptable nuestra intervención de cualquier índole, para eso es considerado que hay que conocer bien la situación, e informarnos para poder competir basando a las necesidades educativas.

Según, Abrile, (1992)

Hoy hablamos de un nuevo orden mundial competitivo basado en el conocimiento, en el cual la educación y la capacitación son el punto de apoyo de largo plazo más importante que tienen los gobiernos para mejorar la competitividad y para asegurar una ventaja nacional. El funcionamiento óptimo de los sistemas educativos pasa a ser una prioridad esencial de los países. Enunciamos a continuación las principales demandas que los cambios plantean a los sistemas educativos y que se incorporan a las agendas de especialistas y de gobernantes (p 5)

La realidad de las exigencias de los modelos de educación de hoy día depende de gran parte del uso de la tecnología y para eso los docentes deben de actualizarse por medio de capacitaciones para estar en la vanguardia actual.

2.2.10 Demanda Institucional

La actualización docente hoy en día es muy latente, debido a la demanda y la exigencia educativa hay que estar anuente de las nuevas tendencias tecnológicas ya que los estudiantes están conociendo nuevo conocimiento tecnológico. Según Aldape, (2008)

La docencia del siglo XXI no es lo que solía ser, antes de su labor se circunscribía solo a la entrega de conocimientos académicos, ahora, debido a la demanda de la aldea global de hoy en día, los docentes analizan y controlan recursos, requieren de habilidades multifuncionales y deben de detener la capacidad de vislumbrar el impacto de su labor en el desempeño de los alumnos y renombre de la institución. (p.16)

En la medida que el docente se actualice para mejorar la enseñanza aprendizaje contribuye a la innovación educativo. Y facilita el modo de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.11 Demanda Poblacional.

Nos referimos a aquellas demandas de la cantidad de personas con que cuenta la comunidad, considerando como base de cualquier acción educativa, Seria como los beneficiarios directo.

Según Estévez y Gonzalo, (2016).

Las agrupaciones familiares son tan diversas en la actualidad que existe una gran dificultad una definición precisa e integrante de la familia que abarque una descripción válida para todas las culturas, sociedades y momentos históricos. La familia nuclear tradicional ha dado paso a nuevas agrupaciones que aumentan la representatividad como las familias reconstituidas. (p.53)

De hoy en día hay muchas familias que prefieren una planificación familiar y se distinguen de tener menor cantidad de hijos según su capacidad económica para mantenerlos y ofrecer una mejor vida integral.

2.2.12 Teorías y modelos que sustentan las demandas identificadas

Sería la oferta que ofrece el centro educativo a la población educativa en donde entra en competencia a otros centros educativos a una mejor calidad educativa que ofrece. Se refiere de la preparación académica que debe de poseer una persona para brindar una calidad de vida a la población educativa, entre más preparado esta la persona facilita la labor docente. Este trabajo permitió valorar las características de los docentes en función para así crear una nueva perspectiva y metodología de educación en donde se implemente en conjunto los resultados positivos de la educación tradicional y la educación innovadora. Análisis: Todos los docentes activos en sus labores deberían de actualizarse para mejorar la calidad educativa de la población escolar especialmente en el nivel primario que es el pilar de la formación académica y de superación personal.

2.2.13 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir

Cualquier acción a realizar es importante considerar quienes son las personas o comunidad a beneficiar directamente, si realmente es solucionada la problemática encontrada con la acción a realizar, estamos hablando del tema educativo sería los beneficiarios directos son los estudiantes. Al realizar una acción es considerado como base es identificar los beneficiarios directos, es decir los estudiantes, cuanto le va servir en la vida el impacto de la acción educativa.

2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico

2.3.1 Técnica Mini-Max

Determinar una evaluación, basándose de utilización de técnica metodológica para poder sacar una lista de necesidad y su posible solución antes de realizar una intervención pedagógica. Normalmente, estas prácticas específicas son absorbidas por la cotidianidad circundante al grado que el agente innovador no las logra percibir cabalmente más allá de la apariencia inmediateista y, por lo tanto, identificar su efectividad real. En ese sentido, al elegir una preocupación temática el agente innovador debe distanciarse de las ideas preconcebidas que tiene sobre ella y en su defecto iniciar un proceso de auto-observación de carácter sistemático. Fortalece en la medida que se va distinguiendo las partes necesarias de mejorar o cambiar dentro de una situación de innovación de calidad y funcional en la vida cotidiana significativa del actor.

2.3.2 Análisis estratégico.

Analizar varias estrategias, de luego buscar una solución pertinente de una situación en busca de las soluciones de las necesidades educativas para el bien común garantizada. Igualdad de oportunidades para todos, modernización del sistema educativo, educación de calidad para todos, escuelas dignas y equipadas, tecnología educativa al alcance de los más pobres, educación como un derecho irrenunciable, compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación, atención a los niños y jóvenes fuera del sistema como un sector clave para el desarrollo del país. Para lograr una educación de calidad debe mejorar muchos aspectos básicos y que realmente cumpla con los estándares innovadores y aplicables a una educación significativa para el estudiante, de tal manera se piensa de no excluir a nadie de este proceso de formación educacional tomando en consideración que es un país pluricultural y multilingüe.

2.3.3 Técnica DAFO y FODA

Para realizar una acción es muy importante realizar varias técnicas metodológicas para eso. Se requiere de identificar un listado de indagaciones para poder determinar si son fortalezas o debilidades de la institución educativa, para eso se realiza a través de una FODA como instrumento de evaluación.

Las fortalezas y debilidades corresponden al ámbito interno de la institución, y dentro del proceso de planeación estratégica, se debe realizar el análisis de cuáles son esas fortalezas con las que cuenta y cuáles las debilidades que obstaculizan el cumplimiento de sus objetivos estratégicos. Es un instrumento que mide y analiza la situación antes, durante y después de un desempeño de cumplimiento de labores, fortalece una institución para seguir mejorando en la continuidad de sus actividades programadas y por programar.

2.3.4 Planificación Estratégica

Después de la identificación de la problemática es muy importante de solucionar, para eso lleva una serie de actividades, antes de eso hay que realizar una planificación bien fundamentada, para que se lleve a cabo las acciones pertinentes de solución de la debilidad institucional educativa. Señala los principios fundamentales en los que se sustenta este Plan (transparencia, inclusión, diálogo y participación social, pertinencia lingüística y cultural, multiculturalidad e interculturalidad, educación como derecho, equidad e igualdad) y las líneas estratégicas que orientarán su ejecución. Describe finalidad, objetivos, e indicadores de los ejes prioritarios: cobertura; calidad, equidad e inclusión; modalidades diversas de entrega escolar y extraescolar; espacios dignos y saludables para el aprendizaje; y gestión institucional. Para poder elaborar un plan estratégico se debe de considerar principios fundamentales como la transparencia, la inclusión, el diálogo y la participación social. Para tomar en cuenta la pertinencia lingüística. De tal manera se incluyan todos los sectores de la comunidad educativa.

2.3.5 Líneas de acción estratégica

Para determinar esta línea de acción, tener un listado o el resultado del FODA y sus variantes para identificar las primeras líneas de acciones en donde les podemos llamar posibles proyectos a planificar. Analizar de necesidades e intereses de la comunidad educativa. Tener presentes las propuestas educativas locales, autonómicas, estatales e internacionales. Combinar en todos los proyectos la teoría y la práctica, basándonos en una pedagogía participativa y experimental y vinculando así la formación al compromiso y movilización social. Tomar como base el conocimiento de la realidad educativa de los centros poblaciones destinatarias de las acciones. Ser el resultado de un proceso de planificación conjunta de las personas implicadas y, en la medida de lo posible, con los propios destinatarios/destinatarias. Tomar como base el conocimiento de la realidad educativa y su contexto, de manera se pueda visualizar las necesidades de la institución y planificar actividades para lograr resultados que cambie el destino de la institución.

2.3.6 Vinculaciones estratégicas

Desde las vinculaciones allí surgen los objetivos identificando a realizar o a ejecutar mediante otras acciones que pueden servir para lograr las metas. Los planes estratégicos cuentan con un cierto presupuesto disponible, por lo que es esencial la correcta determinación de los objetivos a cumplir. De lo contrario, el dinero puede no ser suficiente para alcanzar las metas y la planeación estratégica falla. La planeación estratégica como sistema de gerencia surge entre las décadas del '60 y '70, con los cambios en las capacidades estratégicas de las empresas. La gestión comenzó a exigir la planificación de las tareas a cumplir, con un gerente que analizaba cómo y cuándo ejecutarlas. Las estrategias se elaboran para ejecutar un plan de trabajo y visualizar mejorar en el cumplimiento de los aspectos considerados y ejecutables de manera que cumpla las expectativas de la institución para la superación y mejorar en el futuro.

2.3.7 Teorías de organización y su enfoque del comportamiento estratégico

La organización es la base de cualquier situación a ejecutar el desorden provoca objetivos no alcanzables, con la organización cada persona o institución asume sus responsabilidades y atribuciones durante la ejecución. Entonces, si los elementos presentes en un sistema social son las actividades, las tareas, y las interacciones, y estos elementos se relacionan entre sí y con el medio externo podríamos definir a la organización como: Un sistema social compuesto por individuos o grupos de ellos que, teniendo valores compartidos, se interrelacionan y utilizan recursos con los que desarrollan actividades tendientes al logro de objetivos comunes. Es un sistema abierto, ya que intercambia información, materiales y energía con su medio ambiente o contexto. Son las interacciones de actividades y tareas enfocados a un sistema social enfocados a habitantes de comunidad y sus intervenciones en la ejecución de los actores previstos en la planificación. Con los objetivos de adquirir un bien para mejorar las actividades cotidianas

2.3.8 La teoría de la decisión como enfoque de las decisiones estratégicas.

La persona asume responsabilidades al tomar decisiones de involucrarse en cualquiera situación, siempre en beneficio de la comunidad educativa. Tomar una decisión es importante que se pueda estudiar el problema o situación y considerarlo profundamente para elegir el mejor camino a seguir según las diferentes alternativas y operaciones. También es de vital importancia para la administración ya que contribuye a mantener la armonía y coherencia del grupo, y por ende su eficiencia. También el tomar una decisión consta de la resiliencia porque nunca nos debemos de dar por vencidos ante los obstáculos que se nos pongan enfrente. Tomar decisión para estudiar un problema o necesidad es la mejor manera que se debe de hacer para antes de ejecutar cualquier proyecto de las necesidades encontradas de un análisis de un diagnóstico previamente realizada en el campo de acción de manera las actividades no sean fallidas.

2. 3.9 Selección del Proyecto a Diseñar

Antes de seleccionar un proyecto tiene que pasar a ciertos procesos de análisis especialmente la priorización del proyecto, donde tienen que participar ciertos actores tanto beneficiarios como ejecutores para determinar una sola idea. Los criterios de evaluación deben establecerse en las disposiciones de implementación de la y deben ser coherentes y estar vinculados directamente al análisis territorial y la lógica de intervención de los objetivos y los indicadores de seguimiento y evaluación propuestos. Estos deben incluir criterios tanto técnicos como de calidad. De acuerdo a un estudio de diagnóstico se puede implementar el análisis de situacional y con enfoque contextualizado según la evaluación previamente analizado técnicamente, para visualizar un diseño ejecutable acorde a las necesidades encontradas.

2.3.10 Sobre lo que respalda el proyecto seleccionado

Para el respaldo del proyecto tiene que llenar ciertos estudios técnicos como: Estudio de Impacto ambiental, sostenibilidad financiera como recursos y entre otros para que garantice la viabilidad del proyecto seleccionado. Experto del Área de Proyectos y Programación de Inversiones respectivamente; y por Adriana Prieto, Ingeniera Industrial de la Universidad Industrial de Santander, Colombia, especialista en cooperación internacional para el desarrollo y en pasantía y desarrollo. Adriana Prieto hizo un significativo trabajo en la elaboración de la Metodología. Siempre se debe analizar sobre la factibilidad de cualquier proyecto, esto se hace con la finalidad que el proyecto no fracase durante su ejecución, de manera de establecer mayor efectividad y logros alcanzados.

2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto

2.4.1 Objetivos

Al realizar cualquier acción debe ser porque, para que como y cuando eso significa que hay un objetivo por que se hacen las cosas o las razones a

solucionar. En un trabajo de investigación o un proyecto no pueden sobrar ni faltar objetivos, suman un todo.

Tienen que ajustarse exactamente a lo que se quiere alcanzar con nuestro trabajo. Los objetivos deben ser congruentes entre sí y no ser ambiguos. Todo proyecto debe sostenerse de objetivos esto con la finalidad de tener claro una ruta de seguimientos para alcanzar lo que se traza inicialmente y se debe seguir a la cabalidad para no estropear el trabajo de todo un estudio de campo.

2.4.2 Título del proyecto

Cierta situaciones siempre hay que identificarlo, para que se puede darse a conocer con las características que pose, es una acción nueva debe de tener un nombre de identificación. Recordemos que un proyecto es un conjunto ordenado de actividades con el fin de satisfacer ciertas necesidades o resolver problemas específicos. Un proyecto no es más que un plan de trabajo. Entonces el título del proyecto es el nombre que le podemos dar a nuestro proyecto. Básicamente se logra obtener el título del proyecto después de analizar las necesidades detectadas a partir de un diagnóstico, de un problema visualizada, allí se deriva el título del proyecto.

2.4.3 Descripción de Proyecto

Describir es hacer público en que consiste el proyecto para que facilite al lector conocer a profundidad de lo que se está siendo a grandes rasgos.

Rodríguez, (2002)

Un proyecto educativo es entonces, un plan en el que se establece como objetivo principal resolver, de manera organizada y precisa, un problema educativo previamente identificado en su realidad, tanto en las necesidades a satisfacer, como en el uso de recursos disponibles: humanos y tecnológicos, respetando las limitaciones administrativas, económicas y académicas de la institución. (p.1).

Es la descripción que se hace a la necesidad encontrada durante un diagnóstico, se realiza de manera organizada y sistemática para satisfacer las necesidades planteadas.

2.4.4 Concepto de Proyecto

Determinar el significado del proyecto basándose que se va a realiza, como se va ser y con que entre más corto el nombre más fácil darle un concepto.

Guerrero, (2004)

Comprender lo que es un proyecto educativo implica identificar un problema a atender, sus causas y consecuencias y a partir de ello planear un proceso para alcanzar una meta que lo solucione total o parcialmente. Este proceso implica desde la selección del problema, su tratamiento y la presentación del informe de resultados: concepción, planeamiento, formulación de acciones, implementación y evaluación. (p.13).

Es la identificación de un problema y atender de manera precisa que implica estabilidad de la idea durante la ejecución del proyecto sin dejar de lado esa visión que se pretende mejorar.

2.4.5 Justificación de proyecto

Para determinar la justificación del proyecto, es mencionar el nombre de la problemática, es decir por qué surgió debe de haber una causa porque está afectado a los beneficiarios. Consiste fundamentar la importancia del problema que aborda el proyecto y la necesidad de abordar el proyecto y la necesidad de realizar la investigación para hallar la solución del mismo, en esta se expone las diferentes razones que ameritan hacer la inversión de tiempo, trabajo y recursos para llevar a cabo el proyecto. Es decir, aquí se esgrimen todos los argumentos requeridos para demostrar él porque es preciso desarrollar la investigación propuesta. Es fundamentar el problema encontrado abordando en proyecto para resolver las necesidades que se halla en el mismo, exponiendo las diversas razones en las cuales se fundamenta el proyecto.

2.4. 6 Cronograma de actividades

Para ejecutar ciertas actividades debe de haber un cronograma de actividades donde este determinada la lista de actividades a realiza, quienes son los responsables, el tiempo de ejecución, llevando un orden correlativo de las actividades a realizar.

“Un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que establece los tiempos en los que realizaras el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar”. (Isabel Sánchez, 2015, p. 2). El cronograma de actividades, es un instrumento que sirve para establecer las actividades a realizar de una forma ordenadamente, cumpliendo con el tiempo estipulado para poder lograr según lo planificado en el proyecto.

2.4.7 Plan de actividades

Es la acción directa de las actividades planificadas a ejecutar, lleva consigo una serie de información o facetas momentos de planificación. “Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto” (Sinnaps, 2019 p. 1); se comienza con la elaboración de un cronograma de actividades donde se establecen fechas de duración de los mismos, luego donde se despliega la tarea y sub tareas para su realización, también se debe de establecer los responsables de cada actividad para facilitar el trabajo, como tiempo de ejecución

2.4.8 Diagrama de Gantt

Es una gráfica que se utiliza, para estructurar las actividades por fases que se desarrolla desde el inicio hasta la entrega del proyecto. Según Rodríguez de León, (2014)

Un diagrama de Gantt es una representación gráfica y simultánea tanto de planificación como de programación concreta de procesos y/o proyecto desarrollada por Henry L. Gantt a principios del siglo XX. Mediante el uso del diagrama de Gantt podemos representar y monitorizar el desarrollo de las distintas actividades de un proceso y / o proyecto durante un período de tiempo, de manera fácil y rápida. (p. 2).

Según Rodríguez, de que el diagrama de Gantt, es una herramienta que se utiliza en el cronograma de actividades a desarrollar de forma ordenada y por fase, solo así se puede llevar el control de la ejecución de las actividades que se lleva a cabo durante la ejecución de dicho proyecto educativo. Este instrumento salió desde el principio del siglo XX.

2.4.9 Monitoreo de Proyectos

Para realizar un proyecto es muy importante evaluar constantemente de los avances como físicamente y financiera para evaluar cuanto y como se ha logrado de la planificación. Según García, (2011)

Con el objetivo de reducir las diferencias entre la planificación o formulación de los proyectos y la realidad, es decir su implementación y resultados, es necesario llevar a cabo actividades de monitoreo y evaluación que significa "medir y analizar el desempeño del proyecto a fin de gestionar con más eficacia los efectos y productos que son los resultados en materia de desarrollo". (p.1)

Según García que el monitoreo de proyectos es una actividad muy fundamental se empieza a fundamentar desde el inicio del proyecto, para poder llevar el control del panorama del avance de un proyecto y en el camino se puede determinar los resultados, caso contrario, cuando un proyecto por alguna razón no está saliendo bien según lo esperado, es el momento de parar y buscar alternativas mínima de solución, luego darle seguimiento como se ha planificado hasta el final del proyecto.

2.4.10 Evaluación de Proyectos

La evaluación del proyecto es una herramienta muy importante, en donde nos permite de evidenciar si es realmente que se requiere para resolver una determinada situación que afecta a una determinada comunidad educativa. La evaluación de proyectos es "un instrumento o herramienta que genera información, permitiendo emitir un juicio sobre la conveniencia y confiabilidad de la estimación preliminar del beneficio que genera el proyecto en estudio".(Thompson, 2006,s/p). La evaluación del proyecto es muy fundamental para emitir juicios positivo o negativo dependiendo del panorama del proyecto si es rentable de la solución esperada o no fue la solución correcta de la necesidad que afecta al determinado grupo beneficiario, por eso es muy importante realizar bien la priorización de proyecto para no lamentarse después de la ejecución.

2.4.11 Indicadores de Proyectos

Es la que nos permite evaluar los cambios que se espere lograr al final de proyecto, relacionado con su objetivo general y los específicos, donde establece las actividades y que permita evaluar la ejecución de las actividades. Según apuntateuna, (2014).

La evaluación con frecuencia es la gran olvidada de los proyectos y, así, nos lanzamos a desarrollar ideas que pocas veces evaluamos de forma sistemática. Incluir en nuestro diseño de proyecto cómo vamos a evaluar nos va a facilitar orientar el seguimiento del mismo en su fase de ejecución, determinando qué datos debemos recoger para la evaluación final. (p.1),

Los indicadores de proyecto, indican o permite de evaluar los cambios que se espera lograr al final del proyecto o incluso de un terminado tiempo ya después de su ejecución, relacionando con los objetivos trazados tanto lo general y lo específico permite evaluar la finalidad de la ejecución.

2.4.12 Metas de Proyectos

Es el resultado deseado que una persona o un sistema, plantea con un compromiso de lograr de un final deseado se trata de alcanzar los objetivos dentro de un tiempo. Armijo (2009)

Expresa el nivel de desempeño a alcanzar.

- vinculados a los indicadores, proveen la base para la planificación operativa y el presupuesto.
- Características generales: Especifica un desempeño medible. Especifica la fecha tope o el período de cumplimiento metas de proyectos debe ser realista y logable, pero representa un desafío significativo. (p.2)

Según Armijo, que las metas de resultado son los resultados deseados de comprometerse a lograr un final deseado de una persona en relación a un proyecto, puede ser institucional que pretende un desarrollo con el bien común, trazando metas, objetivos a un determinado tiempo fijando plazos de alcanzarlo.

2.4.13 Plan de Sostenibilidad de Proyecto Mejoramiento Educativo

El plan de sostenibilidad hace garantizar que los objetivos e impacto sean positivos de un proyecto de desarrollo que dure desde su inicio y después de la fecha de finalización. Según Folgado, (2016)

Condición que garantiza que los objetivos e impactos positivos de un proyecto de desarrollo perduren de forma duradera después de la fecha de su conclusión. El concepto de “sostenibilidad”, muy habitual en el campo del desarrollo y la cooperación, es utilizado en diferente sentido

El desarrollo del plan de educación para la sostenibilidad deberá impulsar en los centros educativos la participación consciente y responsable de todos los miembros de la comunidad educativa.

La coordinación entre los diferentes niveles y etapas educativas y entre los diferentes centros que desarrollen programas de educación para la sostenibilidad, fomentando la creación de redes de centros y profesores/as. (p.11).

Según Folgado, para que un proyecto sea rentable debe de llenas diferentes aspectos como la sostenibilidad social, económica, institucional, ambiental, tecnológica contando estos estudio el proyecto tiene vida si uno de estos no cuenta entonces el proyecto no vale la pena, se estanca, no se le puede dar seguimiento, es lo básico de un proyecto hay que tomar muy en cuenta para el bien del proyecto que no sea un fracaso total.

2.4.14 Presupuesto de Proyecto Mejoramiento Educativo

Determinar las fases del proyecto para gestionar los recursos necesarios, para ejecutar las actividades, garantizando la sostenibilidad económica, además toda actividad es necesario de dejar una mínima parte del presupuesto como imprevisto, no se sabe de los acontecimientos naturales como el covid -19 .Anónimo (2013)

Para iniciar la elaboración de tu presupuesto es necesario revisar lo previsto en el diseño de tu plan de mejora: desde lo que requieres lograr:
 Estándares (s) y/o indicador(es) priorizados: que has priorizado y que requieren ser mejorados.
 Producto (s): que requieres lograr, tomando en cuenta los estándares y/o indicadores priorizados. Hasta lo que requieres hacer para lograrlo:
 Actividades o acciones recursos (humanos y materiales) y servicios (pp.47-48)

Para realizar un presupuesto de un proyecto es necesario tomar en cuenta los diferentes estándar de darle un precio como la mano de obra, el precio de los materiales que se utilizaran antes durante y después del proyecto, los estudios de sostenibilidad, y también no debe de faltar un imprevisto, porque durante el

proyecto a veces se elevan el precio de los productos, por un desastre o la calidad de los producto por eso es muy importante establecer bien el presupuesto para no llegar a endeudarse al finalizar el proyecto, en este caso el proyecto es educativo tenemos que tomar muy en cuenta la población educativa, en donde deben de intervenir para la sostenibilidad del proyecto garantizando por el bien de la comunidad educativa.

2.5 Fundamentación Teórica de la Sostenibilidad

2.5.1 Principios de liderazgo sostenible

Al realizar un proyecto es bueno basarse de los diferentes aportes o fundamentos ideológicos de los diferentes autores referentes del tema a desarrollar para que garantice la sostenibilidad de la teoría. Villalobos, 2016 “La sostenibilidad de la mejora educativa Posibilita que las instituciones educativas entren en un proceso de mejoramiento que se mantiene y profundiza en el tiempo, lo que supone adhesión y compromiso de toda la comunidad que la integra”. (p.35). Según Villalobos plantea que la sostenibilidad de un proyecto educativo tiene que ver con la gran responsabilidad que asume los líderes educativos correspondiendo al bien común, resaltando el apoyo, de los recursos, compromisos de los docentes para que el aprendizaje de los estudiantes sea garantizado para la vida.

2.5.2 Estrategias en la dimensión de desarrollo.

Que la formación que reciben los estudiantes sea sostenible en el sentido durable para la vida, que les sirve en diferentes momentos en que se desenvuelve como persona. “Liderazgo sostenible va más allá de logros temporales como conseguir buenas puntuaciones, para crear mejores educativas duraderas y significativas” (, Fink, 2002).

Los principios de liderazgo sostenido son basados a siete principios como, profundidad, longitud, anchura, justicia, diversidad, recursos y conversación todo esto no debe de apartarse en un sistema educativo garantizando una duradera y significativa a los aprendizajes del estudiante. Para logras la escuela tiene que

cumplir sus funciones como socializadora al cambio de actitud del alumno en formación de valores, normas enfocados a una cultura social, función instructiva que el aprendizaje sistemática e intencional a través de actividades interactiva, función educativa donde requiere autonomía e independencia intelectual del conocimiento la experiencia.

2.5.3 Funciones de la Escuela

La escuela tiene muchas funciones en la formación del estudiante y hacer cumplir como conductor de hacer buenos ciudadanos que los lleva en la vida adulta, el centro educativo no está aislado en la vida del estudiante. Gutiérrez, (2010)

El sistema educativo, y la cultura académica en particular, pueden entenderse como una instancia de mediación cultural entre los significados, sentimientos y conductas de la comunidad social y los significados, sentimientos y comportamientos emergentes de las nuevas generaciones. Para entender el funcionamiento de la cultura académica en el escenario de socialización postmoderno he de referirme previamente a tres funciones complementarias que la escuela puede y debe cumplir: la función socializadora, la función instructiva y la función educativa. (p.126)

Según Gutiérrez, la escuela tiene tres funciones que debe de cumplir socializadora, que se refiere de las actitudes o aptitudes en la cultura social dominante es decir que el niño debe adaptarse a su contexto con una actitud positiva, instructiva que la formación que brinda a los estudiante tiene que se sistemático perfeccionando en el desarrollo de las actividades en donde el niño puede interactuarse relacionándose con una convivencia pacífica, y la función educativa enseñar al estudiante ser autónomo con una análisis crítica de todo proceso aprendizaje, todo lo obtenido a poner en práctica y potencializar sus habilidades y destrezas.

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título PME.

“Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina”

3.2 Descripción del PME.

El presente proyecto consistió en la implementación de salón de juegos lúdicos en los niños de preprimaria del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada vespertina, para fomentar actividades lúdica en el centro Educativo, se ha tomado en cuenta como prioridad este proyecto ya que actualmente en todos los centros educativos existente en el municipio nadie le ha dada importancia. En la comunidad de San Juan, por la falta de iniciativa de todos los centros educativos no existen aulas específicamente donde esté ubicada rincones de juegos, en donde el niño puede recrearse de forma individual o colectivo.

Hoy en día es muy importante el juego en el aprendizaje de los estudiante ya que la tecnología ha influido de que los niños ya no son analítico, reflexivo, falta de practica valores. Analizando en años anteriores los juegos se practicaban en las calle, entre vecinos se jugaban sanamente, hoy en día ya se perdió actualmente los niños prefieren jugar con una aplicación tecnológica interactuado individualmente, eso dificulta en el aprendizaje de los mismos en diferentes aspectos, Es muy importante porque el niño es el centro de todo aprendizaje para ello la escuela cuenta con noventa y cuatro niños asistentes todos los días en dicho centro educativo con cinco docentes quienes están anuentes de los acontecimientos evolutivos a las necesidades y demandas educativas en especiales.

En tiempo de lluvias se han buscado estrategias de brindarles mejor atención a los estudiantes realizando actividades novadoras acorde a la edad preescolar, fomentado trabajo en equipo, involucrando a padres de familia en las diferentes actividades del proceso educativo de sus hijos coadyuvando en la realización de las tareas en casa. Sin embargo siempre se cuenta con algunas dificultades que hay que mejorar como las actualizaciones docentes en diferentes técnicas metodológicas para aplicar en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, como aplicación de juegos como apertura y cierre de la actividad diaria, el niño solo recibe informaciones sin la interacción

Según la técnica del MINIMAX La falta de la práctica de los juegos lúdicos y los ancestrales provoca la pérdida totalmente de la cosmovisión maya en el centro educativo, por lo que considerando que con la implementación de los juegos se logra el mejor desempeño docente formando parte del rescate de los juegos lúdicos con la aplicación en las aulas, planificando actividades creativos e innovadores para motivar a sus estudiantes en la realización de juegos concursos de juego de mesa, el involucramiento de los padres de familia en la realización de los juegos con sus hijos como indica la doctora María Montessori hacer que el niño sea libre utilizando su imaginación responsable de sus acciones.

El juego es significativo para la vida del estudiante, también Karl Groos nos indica que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad (la practica con la muñeca lo hará con el hijo cuando sea grande). Como maestra de educación preprimaria es tarea nuestra empezar a temprana edad, inculcar a los niños que los juegos son muy importantes en la formación de los mismos mientras van practicando en la vida cotidiana para que el aprendizaje que sea significativo para la sociedad. También es importante que los padres de familia sean conscientes de la importancia de los juegos en la formación de sus hijos porque tienen otra perspectiva de la educación infantil que desde esa edad deben de prender a leer y a escribir.

3.3 Concepto del PME.

Implementación de juegos lúdico en preprimaria

3.4 Objetivos:

3.4.1 Objetivo General

Promover nuevas metodología en la aplicación de la enseñanza aprendizaje en los niños de preprimaria del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta “Enrique Gómez Carrillo” Jornada Vespertina, San Juan La Laguna, Sololá a través de la implementación y valorización de juegos Lúdicos.

3.4.2 Objetivos Específicos:

- Promover actividades recreativas dentro y fuera del aula con los juegos e niños de preprimaria para mejorar asistencia escolar.
- Definir actividades lúdicas y holística en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en la educación inicial de las tres secciones de la escuela.
- Fomentar la convivencia pacífica en la familia a través de la práctica de los juegos ya que es una educación sana coadyuva el trabajo en equipo, concentración, distracción.
- Combatir la influencia de la tecnología en los juegos en edad preescolar hace que el niño sea poco analítico a los acontecimientos de la vida.

3.5 Justificación

Con respecto a este proyecto se diseñó a beneficio de los niños de preprimaria y para facilitar el trabajo docente debido de que me di cuenta que hay problemas que afronta el municipio de San Juan La Laguna, uno de ellos que las escuelas

no se cuentan con aulas como rincones de juegos como áreas de aprendizaje para los niños, al ingresar a la escuela empieza a llorar no quieren quedarse.

Se considera por falta de estrategias de motivación para que los niños se adaptan a la vida escolar, años anteriores se veían a los niños jugando sanamente entre amigos, vecinos con canicas, yaquis, trompo entre otros, el receso de los niños era más juego en equipo pasando el tiempo la aplicación de estas actividades propios del municipio, en la comunidad eso dificulta la convivencia pacífica los niños se están adaptando a otros tipo de juegos son más tecnológicos sin la supervisión de los padres de familia. Con el tiempo el niño logra una interacción entre líneas o redes sociales con personas desconocidos luego atrae otras consecuencias, por esa razón me he propuesto retomas rescatar este tipo de actividad como la implementación de un salón de juegos lúdicas en el COPB anexa a la EOUM Enrique Gómez Carrillo.

Con este proyecto se logra mayor asistencia del niño, una educación divertida, una formación sistemática de parte del docente e instrumento que facilitar el proceso educativo con una visión integradora de los cinco áreas del CNB contextualizada. La socialización del niño, hace ser una buena persona al relacionarse con los demás compañeros con la práctica de los valores humanos, como la solidaridad, compañerismo, paciencia, tolerancia, orden, trabajo en equipo solo así se logra los objetivos de este proyecto de intervención pedagógica innovadora como tecnología cultural de la comunidad

3.6 Distancia entre el Diseño del Proyecto y el Emergente.

Tabla 19 Plan de Divulgación de resultados y de actividades faltantes como culminación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Plan de Divulgación de resultados y de actividades faltantes como culminación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	<u>Rosaria Mendoza Pérez</u>
CURSO:	<u>Seminario de trabajo de graduación I</u>
NOMBRE DEL ASESOR FACILITADOR:	<u>Carlos Antonio López Cordero</u>
LUGAR REALIZACIÓN	<u>San Juan La Laguna, Sololá</u>

OBJETIVO
Gestionar espacios de divulgación para la promoción del proyecto en las redes sociales para que la comunidad pueda conocer las nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje con los niños de preprimaria ENGOCA J.V.

GESTIÓN	
MEDIOS DE COMUNICACIÓN EXISTENTES	MEDIOS DE COMUNICACIÓN ELEGIDOS
Empresas de cables televisivos Internet/ Facebook y YouTube. Celulares Radios Prensa	Se elige la Internet Canal televisivo.

Propuesta De Actividades De Divulgación De Resultados
<p>Coordinar con los responsables de la página Tu imagen T V. responsable Diego Alexander Hernández, edición de un video de divulgación.</p> <p>Cotizando los precios de divulgación.</p> <p>Coordinar fechas de preparación del espacio de grabación de video,</p> <p>Preparar los elementos a utilizar para la grabación y los responsables de audio y fondo de presentación.</p>

Estrategias Metodológicas A Utilizar	
Nombre de la Estrategia	Resultados esperados
<p>Entrevistas a docentes</p> <p>Exposición del proyecto de mejoramiento educativo</p> <p>publicación del video en redes sociales y en el canal televisivo</p>	<p>Para evidenciar la importancia del proyecto.</p> <p>Presentar los resultados del proyecto de mejoramiento Educativo.</p> <p>Cotejar las reacciones de la divulgación.</p>

Fuente: Elaboración Propia

3.7 Plan de Actividades

3.7.1. Fases del Proyecto.

A. Fase de inicio

a. actividad 1: Socialización del proyecto a la Directora

Esta fase es muy importante, como la apertura de las diferentes actividades contemplado en el cronograma, en esta oportunidad se tuvo a bien el primer acercamiento del establecimiento donde se va ejecutar el proyecto, donde se pidió una audiencia a la directora de la escuela para plantear la iniciativa de dar solución de uno de los problemas que afecta la escuela en especial del nivel inicial, en que cada año.

En el mes de enero por situaciones de la vida la directora fue intervenida quirúrgicamente, por necesidad de la escuela tuvo que cambiar de directora, por director se empezó a coordinar nuevamente con el nuevo director en donde se tomó de referencia de lo hablado a la directora, del problema existente en el nivel preprimaria, en donde se analizó el problema que cada año en el mes de enero llegan muchos niños a la escuela pero a partir del mes de marzo los niños se van retirando sin justificación de las madres por eso se tomó como iniciativa de implementar un salón de juegos lúdicos como nueva metodología de aprendizaje para este nivel en donde el director le gustó la idea como una de las alternativas de solución. El director se manifestó que está de acuerdo que se ejecute el proyecto manifestándose que estar dispuesto en apoyar en las actividades que se vaya realizando en la escuela.

b. actividad 2: Solicitud de espacio físico para la instalación de los juegos

Por la magnitud del proyecto se necesita un espacio físico para instalarlo por lo que se redactó una solicitud de fecha 20 de noviembre dirigida a la directora pero por situaciones descrita en la primera actividad los contactos se realizó con el nuevo director en donde firmo de recibido manifestando que se dejara un determinado tiempo para coordinar gestionar con otras jornadas ya que en la escuela funciona tres jornada tanto la matutina vespertina y nocturna.

Retomando el trabajo del mes de enero se le pidió nuevamente audiencia verbalmente al director sobre la situación del espacio físico, en donde manifiesta de que aún no tiene respuesta dependiendo de la población estudiantil de este año será la cantidad de aulas que se va utilizar, que se dejara nuevamente un prólogo de 15 días para sea exacto ya la respuesta

Imagen No. 1. Solicitud de espacio de proyecto a la escuela



Descripción: Después de tanta insistencia y la necesidad que tiene la escuela director le pareció una buena iniciativa en donde se comprometió en apoyar brindando un espacio físico donde se va implementar el salón de juegos, con la entrega de la llave del respectivo aula además manifestado que estará apoyando en I proyectos en las diferentes fase que se vaya desarrollar en pro de la escuela firmando por recibido la solicitud presentada.

Fuente: Elaboración Propia



Imagen No. 2. Recibimiento de la llave del aula donde se va implementar el salón lúdico

Descripción: momento que el director de la institución entrega la llave del salón que se utilizará para desarrollar el proyecto de mejoramiento educativo.

- c. Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje.

Se realizó los primeros contactos con la Institución Vivamos Mejor Ubicada en el municipio de Panajachel, especialmente con la encargada del programa de Educación de los centros de educación Infantil Bilingüe Intercultural (CEIBI) en donde se le entregó una solicitud de apoyo de logística, pero no firmo de recibido manifestando que es mucho compromiso al respecto. En el momento preciso donde se le pidió apoyo de orientación de los elementos que debe de llevar cada área según el CNB solo manifestando que se podría implementar un rincón de elementos naturales como piedras, arena planta considero que es importante que solo se utilice en un determinado tiempo y área. Como resultado logre tomar la idea pero en el curso de medio social y natural y también logre coordinar ideas con una de las maestras que trabaja en uno de los CEIBI enriqueciendo más ideas innovadoras de los juguetes que debe de llevar cada áreas de aprendizaje,

Imagen No. 3. Solicitud ante la Institución “Vivamos Mejor” considerando fue beneficioso contar con dos personas de apoyo.



Descripción: Copia de la solicitud presentada a la Institución de Vivamos mejor para la asesoría y socialización de experiencias con las promotoras de educación de esta institución.

Fuente: Elaboración Propia

d. Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes.

En la comunidad de San Juan La Laguna existen grupos artístico, hay una asociación quienes se dedican a realizar imágenes como voluntariado en la comunidad en la cual se les presento una solicitud, al presidente del grupo “JovenArte” pidiendo una colaboración con el proyecto, a 3 semanas dieron la respuesta que van a colaborar con el proyecto, primero fueron a ver el espacio en una noche, en donde también manifestaban que solo trabajan de noche por otros compromisos en la comunidad, se lograron acuerdos fecha de inicio, y al mismo tiempo se les pidió un presupuesto de los materiales que les va utilizar durante la actividad.

Imagen No. 4. Coordinación con pintores sobre el diseño de imágenes para decorar el salón



Descripción: Se les presento una idea como se quedaría el aula, sin embargo en consenso se tomó como base el nombre del proyecto con la idea del contexto de la comunidad y el foque de las cinco áreas del CNB preprimaria se diseñó de la siguiente manera; Estos jóvenes con buena voluntad de trabajar, con el talento y la habilidad trabajar empezaron desde las siete horas de la noche hasta la 1:00 de la mañana desde se apoyaron entre ellos realizando cada imagen en la pared del aula que se habilitar para los juegos de los niños del nivel inicial, imagen 1 para destrezas de aprendizaje, 2 comunicación y lenguaje, 3 Medio Social y natural, 4 Educación Física, 5 Expresión artista, concluyendo con una cena de agradecimiento y como producto final de la actividad se presenta a continuación.

Fuente: de Elaboración Propia.

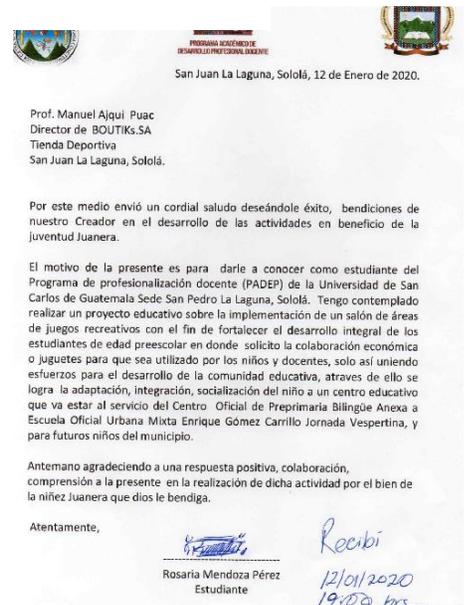
e. Gestión de los recursos financieros

Es importante realizar gestiones en las diferentes entidades y personales para cubrir los gastos necesarios, para llevar a cabo las actividades planificadas, para eso se sacó un listado de instituciones, personas particulares. Se redactó, se entregó las solicitudes de una forma muy personal a quienes están en la lista con anterioridad, cada uno de ellos firmaron de recibido, al mismo tiempo manifestaron que se les dejaran tiempo para el estudio respectivo y la capacidad económica para una respuesta positiva.

Imagen No. 5. Solicitud ante instituciones



Fuente: de Elaboración Propia.



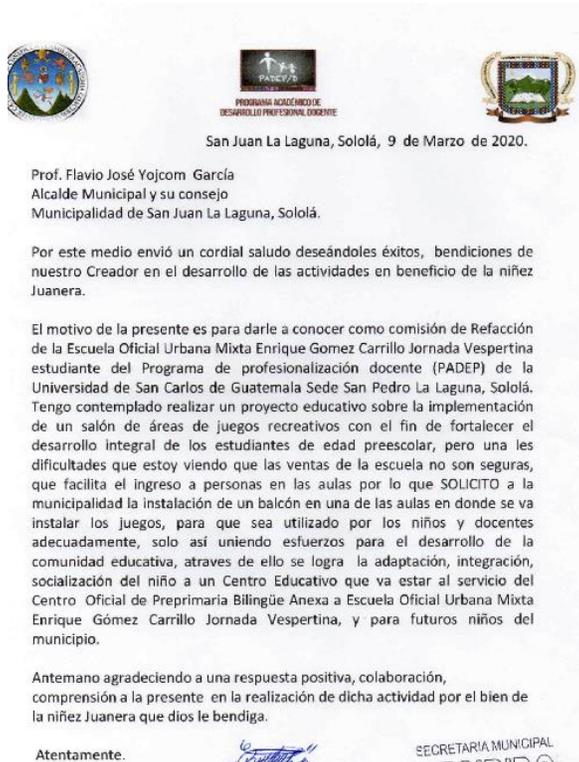
Descripción: Después de un determinado tiempo se visitó cada uno de las instituciones y personas individuales en donde se entregó las solicitudes, obteniendo una respuesta positiva, BUTIKS se recibió pelotas y económicamente en Librería MAYA materiales didácticos. Fuente: Elaboración Propia

f. Gestión de Balcones a la municipalidad

Las aulas son nuevas pero dejaron ventanas grande donde requiere de balcones para evitar robo de los materiales, por las mismas necesidades del aula se pensó de colocar un balcón para mayor seguridad por lo tanto se, redactó una

solicitud dirigido al consejo municipal. De fecha 25 de marzo se solicitó una audiencia al alcalde Municipal y su consejo para darles a conocer el contenido de la solicitud, donde firmaron de recibido. En conclusión manifestaron agradeciendo por tomar en cuenta a la municipalidad en un proyecto de mejoramiento educativo en la cual no se ha realizado en la comunidad considerando que es muy factible a la comunidad educativa, en respuesta del documento manifestando por situaciones económicas que está pasando en el país que posteriormente se puede dar una respuesta cuando la municipalidad tenga la capacidad económica en resolver necesidades de esa magnitud, y también el alcalde manifiesta que en el plan de Gobierno en su programa de educación se tiene contemplado las programa de reforzamiento de escuelas a nivel nacional. Caso contrario se le puede dar solución cuando lo amerite.

Imagen No. 6. Solicitud ante la municipalidad



Descripción: imagen del documento que se le presentó a la municipalidad, para la coordinación pertinente.

Fuente: Elaboración Propia

B. Fase de Planificación

a. Compra de materiales

Primero se determinó un listado de materiales que se utiliza para elaborar materiales didácticos, para complementar los rincones de aprendizaje de acuerdo lo que se necesita en cada una de las áreas de juego (Juegos modernos y tradicionales ancestrales) según la necesidad, la edad de los niños del nivel inicial. se compró las siguientes materiales, papel china, lustre, cartoncillo, papel iris, Resistol, crayones, pinceles de diferente grosor, plastilina, agujas, tijeras, pompón, limpia pipa, algodón, papel en blogs, cartulina, papel manila, con el fin tanto como maestra y estudiante se tenga suficiente materiales para su uso respectivo según la necesidad. Contar con suficientes materiales para poder realizar las actividades eficientemente, solo así se logra la efectividad en la realización de las actividades con los niños, para poder expresar sus sentimiento en la realización de manualidades con sus respectivas maestra y que este material sea de apoyo al docente al desarrollar sus actividades dentro y fuera de las aulas.

Imagen No. 7. Comprobante de realización de compras de materiales.

MAYA		ELIGIO ANDRÉS HERNÁNDEZ PÉREZ NIT. 875080-7 Calle Principal de San Juan La Laguna, Solalá		FECHA: 10/03/2024
NOMBRE: ROSARIA MENDOZA PÉREZ				
DIRECCIÓN: SAN JUAN LA LAGUNA				
NIT: CIF				
200	HOJAS IRIS TICARTA COLORES	0.25	50.00	
100	HOJAS IRIS TIOFICIO COLORES	0.30	30.00	
2	SILICON LIQUIDO GOMY 500 ML	25.00	50.00	
2	CARTON CHIP C 80 PUEGO 36" X 46"	17.00	34.00	
1	PAPEL BOND TAMARO OFICO NAVIGATOR	43.00	43.00	
3	MARCADOR PERMANENTE CASTELL BISELADA COLORES	3.00	9.00	
25	PAPELOGRAFOS	1.00	25.00	
1	GOMA TUCAN DE 1 KILO	35.00	35.00	
3	LEJOS BOLSA 42 PCC	65.00	195.00	
20	FOVI TICARTA COLORES	1.00	20.00	
20	CARTULINA INDEX COLORES	1.25	25.00	
2	POM POM GIGANTE BARRILITO	30.00	60.00	
10	PLASTICINA VINCI 16 COLORES	5.00	50.00	
12	TIJERAS ESCOLARES DE 3" COLORES	5	60	
4	PALETAS DE MADERA FAST ANCHA COLORES P100	15	60	
2	MASKING TAPE TESA DE 1" PULGADA	11.00	22.00	
2	MASKING TAPE TESA DE 2" PULGADA	20.00	40.00	
2	SELLADOR TESA DE 2" PULGADAS	19.00	38.00	
2	MARCADORES EN ESTUCHE BOLSK 12COL P/BSELADA	22.00	44.00	
12	CRAYONES DE CERA TUCAN JUMBO DE 24 COL	22.00	264.00	
12	PLIEGO IRIS LISO COLORES	3.00	36.00	
4	ROMPECABEZAS	17.00	68.00	
2	BLOCK IRIS LISO TICARTA	15.00	30.00	
2	BLOCK IRIS LISO TIOFICIO	18.00	36.00	
4	PALETAS DE MADERA FAST ANCHA NATURAL P100	14.00	56.00	
20	LÁPIZ ECONOMICO	1.00	20.00	
EN LETRAS: UN MIL CUATROCIENTOS EXACTOS		Total:		1400.00
TEL: 7721-8222 7721-8273				

Descripción: se realizó compras de materiales para la elaboración y decoración del salón de actividades lúdicas.

Fuente: Elaboración Propia.

b. Elaboración de materiales del rincón

Se analizó algunos de los materiales que se puede utilizar, como herramienta para desarrollo los contenidos con los estudiantes de cada áreas de aprendizaje con el fin de facilitar mejor comprensión del mismo, con la realización material didáctico tomando en cuenta el contexto de la comunidad lingüística, además tomando referencia los colores, la forma, la textura etc.

Se diseñó imágenes grandes, para que el material sea utilizado con mayor grupos de niños, además sea más visible, se pintó, se cortó luego de pego en cartoncillo para que sea más resistible, para mayor seguridad se le forro con sellador para que no se ensucie y se rompe al utilizarlo ya que la finalidad de estos materiales sea utilizada de las maestras de la escuela. Se elaboró varias materiales, fue aplicada en las diferentes dinámicas ejecutadas en el aula, la mayor parte a nivel grupal para lograr la socialización e integridad de los niños en diferentes actividades, en donde también a los niños les justo jugarlo entre ellas se eligió lo que a continuación se presenta:

Imagen No. 8. Elaboración de Materiales con docentes.

Descripción: imágenes de los materiales elaborados con la ayuda de las demás docentes de la institución.



Fuente: Elaboración Propia.

c. Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes de la asociación de artistas del municipio

Antes de pintar el salón los jóvenes visitaron por primera vez el lugar donde se va a trabajar, dentro de los compromisos ellos manifestaron que solo de noche podrían trabajar, por otros compromisos con otros grupos e instituciones con presencia en la comunidad por lo tanto el primer trabajo fue de limpiar las paredes, pintar donde hay necesidad, para que las imágenes sean visibles de lo que se va a pintar. Luego de la preparación del salón, entre ellos se distribuyeron el trabajo ya de forma individual, ya que hay dibujos donde requiere más tiempo y otros menos mientras cada uno va trabajando va apoyando a otro compañero, en donde demostraron mucha responsabilidad, creatividad del mismo, a pesar de que habían hecho el diseño, en hora de trabajar ellos dieron otro detalle más contextualizada.

Se pintó el salón con diseños del traje típico de la comunidad, también se ilustró imágenes que fomentan la práctica de la equidad de género, se empezó el trabajo de 7:00 PM a 1:30 AM porque de los cinco comprometidos solo llegaron tres se hizo difícil el trabajo para ellos y se apoyaron entre los presentes. Durante el transcurso del trabajo se les preparo una cena especial a cada uno de ellos con presencia del director de la Escuela, tres Maestras de Preprimaria, se disfrutó de una convivencia de agradecimiento viendo el resultado del trabajo muy satisfactorio como se esperaba como se detalle a continuación.

Imagen No. 9 Decoración y pintura del salón lúdico



Descripción: momento en que los jóvenes integrantes de la asociación de pintores proceden a plasmar figuras decorativas alusivas a la edad de los niños y a la cultura de la comunidad.
 Fuente: Elaboración Propia.

C. Fase de Ejecución:

a. Compra de juguetes

Después de una gestión se realizó una visitas a dos librería exciten en la comunidad para determinar posibles juguetes que se va seleccionar que se va comprar adecuadamente para cada área indispensable como herramienta pedagógica para docente se realizó un listado de los insumos. Después se procede a la selección por área; Destrezas de aprendizaje esta Bloques, puzle, figuras geométricas cubos, paletas, urdidora, pinceles, rompecabezas, juegos de números etc. Comunicación y Lenguaje libros para colorear, mini libros de cuentos infantiles, ruleta de vocales, libros en el idioma Tz'utujil et., Medio Social

y Natural juegos de animales, trastos, muñecas, medios de transportes, piedras de moler, pelotas pequeñas, etc.

Expresión artista Tambores artesanales, cajita musical, guitarras de diferentes tamaños, chinchines, Panderetas, sellos de hule. Educación Física Salta cuerdas, conos, pelotas de diferentes tamaños, huevos de plástico (Juegos ancestrales Costales, juegos de tipaches, capiruchos, Yoyo). Se logró la adquisición de los juguetes algunos se compró en la comunidad y otros en la cabecera municipal por la calidad de material y la contextualización de los mismos ya que son juegos tradicionales propio del municipio y la época de producción algunos fueron fáciles de conseguir y otros difícil pero se logró el 100% de los productos comprados.

Imagen No. 10. Compra de Juguetes



Descripción: momento en que se realiza la compra en una de las librerías de la comunidad.

Fuente: Elaboración Propia.

b. Recolectar elementos del rincón con docentes

No solo los juguetes forman parte de los rincones de aprendizaje se contempló también Juegos ancestrales para ello se pensó con recursos naturales como diferente clase de semilla se les invito a los tres docentes de ir en una parte de la montaña donde se consigue los materiales, llevando almuerzo a aprovechando de la naturaleza. En una mañana las tres docentes tomamos rumbo la montaña es visitado por muchas personas con devoto donde está ubicada un altar maya y

Virgen María conocida como Pakiak´aay cada una de las maestras empezamos a recolectar la semilla de chichara, Ciprés, encino de diferentes tamaños después de ello retornamos en el mismo vehículo ya que el lugar está retirado colindancia entre Santiago Atitlán y San Pedro La Laguna con un feliz retorno.

Se seleccionó por forma, tamaño, Clase cada uno de ellos se ubicó en canasta para que los niños puede utilizar cuando lo amerite puede ser conteo, realizar alguna manualidades con recursos naturales es muy importante despertar el interés de los niños realizando diferentes actividades. Años anteriores los docentes realizaban actividades con recursos naturales, el factor económico de las familiar no es suficiente para gastos de materiales didácticos de sus hijos,

Imagen No. 11 Recolección de materiales didácticos naturales de esa manera es muy importante de renovar las actividades lúdicas para que los niños sea más conscientes de conservar la naturaleza para el bien en el futuro.



Descripción: momento en que las docentes recolectaron materiales naturales para enriquecer los recursos del salón lúdico

Fuente: Elaboración Propia

- c. Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física

Se organizó un concurso de juegos recreativo con los estudiantes de preprimaria bilingüe, a una semana antes se coordinó con el maestro de educación física

algunas actividades que se puede desarrollar en el horario del curso que el imparte, después de comprar los materiales se utilizó. Mientras el profesor en su tiempo de calentamiento a los niños, mientras yo colocando los demás juegos en cada área de la cancha para que facilite la transición de los niños en cada juego, luego se les ubico por fila dependiendo las condiciones del juego fueron ubicados los estudiantes, en el primer juego realizado consistió lluvias de pelotas se les pide a los niños de recoger las pelotas el niño quieren recoge más será quien lanzara las demás pelotas en el aire, Pasa aros cada niño se les entrego dos aros van caminando en los dos aros si salir de la misma el quien sale pierde el juego, empieza de nuevamente del lugar de partida hasta llegar de un lugar a otro,

Se utilizó la secuencia de colores cada niño ubica el vaso de acuerdo al colores que le toco al círculo del mismo color hasta terminar todos los colores. El factor tiempo dificulto porque solo se desarrolló tres actividades, durante el proceso los niños se les ve el reflejo de alegría en sus rostro, cambiando pelota de futbol con otras actividades innovadores más participativa, considero es muy importante de ser anuente a cambios de actividades para llamar el interés de ,los estudiante en donde los niños se sienten más felices, se logró desarrollar emociones en ocasiones hay un niño que no le gusta educación física pero esta vez se vio su participación.

Imagen No. 12. Aplicación de juegos con los estudiantes de preprimaria



Descripción: momento en que el docente de educación física realiza actividades lúdicas con los estudiantes de preprimaria.

Fuente: Elaboración Propia.

d. Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa.

Esta actividad se tenía planificado con todos los estudiantes, por situaciones del COVID 19 ya no se pudo realizar pero. En una tarde coordine con dos familias, conscientes de la situación autorizaron permiso a sus hijos siempre con los cuidados necesario, niños asistentes de la escuela que viven cerca de mi casa ya que no es permitido aglomeración de personas se pudo recolectar piedrecitas de diferentes tamaños, color, forma, además también se recolecto caracol de la misma manera, con las instrucciones previa a los estudiantes, estos materiales forma parte del área de medio Social y natural, y destrezas de aprendizaje también se puede utilizar realizando alguna manualidad Se logró de lo panificado con éxitos con la participación y colaboración de estos dos niños ya clasificado se colocó en canastas para formar parte de los rincones del salón de juegos Imagen No. 13. Recolección de elementos del rincón de parte de los estudiantes lúdicos.



Descripción: momento en que los estudiantes y la docente, recolectan elementos del salón lúdico en la playa.Fuente: Elaboración Propia.

e. Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje.

Se seleccionó los juguetes de mesa, luego se formó en grupo los estudiantes de 4 integrantes con igualdad y equidad de género, se les dio instrucciones del uso respectivo de los juguetes a nivel grupal.

Se les pidió a los estudiantes que seleccionarán los objetos por color, forma y tamaño, luego se les pidió formar alguna imagen según la creatividad de cada uno de ellos respetando y consensuando las ideas entre el grupo, el grupo que termina de jugar o darle forma al imagen, pasan a la siguiente mesa con el fin que todos conozcan diferentes tipos de juguetes así sucesivamente van rotando en las diferentes mesas y espacio donde están ubicados los grupos. Se logró la integridad, socialización, convivencia, creatividad de los estudiante cuan van armando las diferentes imágenes y la ubicación de cada cubo, en el momento del cierre de la actividad un padre de familia se entusiasmó de ver cómo está jugando su hijo se integró en el juego con los niños, en ese momento se reflejó la alegría en rostro de cada niño al interactuarse con objetos, por eso es muy importante renovar materiales cada día en nuestras actividades a desarrollar con los estudiantes.

Imagen No. 14. Aplicación de juegos con los estudiantes de preprimaria



Descripción: momento en que los niños de preprimaria tuvieron los primeros contactos con los juegos del salón lúdico.

Fuente: Elaboración propia.

- f. Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la valorización de los juegos.

Esta actividad estaba programada 16 de Marzo por la emergencia nacional no se con los estudiantes de preprimaria, pero se coordinó con algunas niñas de diferentes edades de primero a sexto grado, entre ellas hay una niña de preprimaria con previa autorización de los padres de familia con seguridad y protección sanitaria que ejecuto la actividad para eso se realizó lo siguiente. Se eligió un lugar fuera del establecimiento, se buscó los insumos para desarrollar la actividad, las mismas niñas llevaron los materiales al lugar de la ejecución de la actividad, este procedimiento se les enseñó como se obtiene el hilo del algodón, como una actividad ancestral, como los abuelos preparaban el hilo de su vestimenta personal, como fuente de ingreso familiar, ya hoy en día son pocos los que lo utilizan por el costo elevado de los insumos.

El objetivo de esta actividad es el rescate de una de las actividades ancestrales propias de la comunidad con que se identifica indumentariamente el municipio de San Juan La Laguna, Después de la demostración cada niña realizó diferentes procesos como ejemplo de su aprendizaje, no solo esta actividad también se coordinó el juego de tipaches con la organización de JUNCABP pero no se ejecutó.

Imagen No. 15. Demostración de procedimientos del hilo de algodón



Descripción: momento de transmisión de conocimientos de una anciana sobre las actividades económicas de la comunidad, partes de la cultura.

Fuente: Elaboración Propia

- g. Realizar una conferencia con maestras de los dos niveles de la institución en el tema de recursos didácticos.

Se coordinó con el director de la escuela para una convocatoria a las maestras de los dos niveles, para la presentación de la importancia de los recursos didácticos como instrumento de facilitar el aprendizaje con los estudiantes, por compromisos no llegaron todos, solo llegaron del nivel preprimaria. En forma verbal se les explica a las docentes es muy importante clasificar los materiales como recursos didácticos, para facilitar el trabajo docente y mayor comprensión a los estudiantes, además los padres de familia observan el trabajo docente entre más preparación docente hay más confianza y mejor resultado de aprendizaje significativo a los educandos, de esa manera el trabajo se obtiene satisfactoriamente. Después de la plática son conscientes de la responsabilidad adquirida, se comprometieron de mejorar el desempeño docente para el bien de los niños, padres de familia y la escuela

Imagen No. 16. Coordinación con docentes del uso del salón lúdico



Descripción: Momento en que las docentes del nivel de preprimaria y de párvulos, socializan experiencias y planifican acciones para mejorar el salón lúdico.

Fuente: Elaboración Propia.

D. Fase De Monitoreo

a. Establecer y ejecutar el reglamento del uso del salón de juegos.

Para el uso adecuado del salón, es muy importante establecer reglas y compromisos para que el proyecto de mejoramiento educativo tenga vida, es considerando adquirir responsabilidades de las personas quienes le van a darle uso respectivo según los requerimientos y necesidades del docente al desarrollar sus contenido, además va ser un área recreativo para los estudiantes Para sostenibilidad de un proyecto es muy importante establecer regla de uso, para que las instituciones quienes contribuyó el ella para que puedan seguir interviniendo como sus derechos y obligaciones en el proyecto.

Director:

- Canal de coordinación institucional.
- Apoyar a las maestras en la gestión de juguetes cada año
- Coordinar actividades con padres de familia dando a conocer sobre el mantenimiento del proyecto.
- Promocionar el proyecto en cada año lectivo de la existencia del salón a padres de familia.
- Monitorear el buen uso del salón de juegos.

Maestra:

- Cumplir con el horario establecido del uso del salón de juegos.
- Colaborar con la sostenibilidad del salón de juegos cada año
- Dejar limpio y ordena el salón de juegos después del uso
- velar por el buen uso de los juguetes por los niños
- Solicitar más juguetes en diferentes organizaciones quienes trabajan en educación infantil.
- Utilizar bien los juguetes como herramienta del proceso aprendizaje.
- Fomentar equidad de género con los estudiantes
- Renovar los materiales cada tres meses

- Mantener la disciplina en hora de clase
- Coordinar con padres de familia para limpiar los insumos del salón

Padres De Familia:

- Colaborar para el mantenimiento del salón de juegos
- Mandar a sus hijos todos los días al centro educativo
- Coordinar con maestras actividades para mejorar el salón de juegos.
- Enviar un juguete a su hijo al inicio de clase para que pueda compartir con sus compañeros.
- Participar con maestras en actividades que promueve la escuela

Estudiante:

- Respetar el uso de los juguetes.
- Respetar el horario de clases.
- Trabajar en equipo con demás compañeros
- Ubicar los juguetes en el lugar donde lo saco.
- No romper los juguetes.
- Asistir a clase
- Compartir juguetes con sus compañeros
- Salir ordenadamente del salón de juegos para evitar accidentes.
- Cuidar los juguetes de no romper es uso de toda la escuela.

Considerando estos son los apartados que debe de llevar el reglamento y se deja abierto para agregar enmiendas después de su validación con docentes beneficiarios del proyecto.



Imagen No. 17. Entrega del reglamento al Director

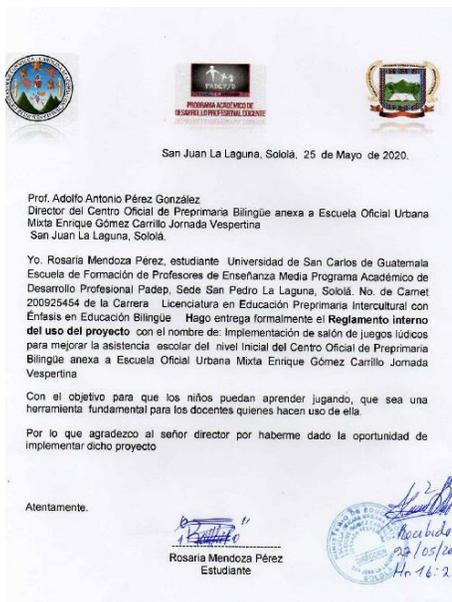
Descripción: momento en que se le hizo entrega del informe al director de la institución.

Fuente: Elaboración Propia

b. Validar el reglamento con las maestras y el Director del establecimiento.

se logró la validación del manual por el director de la institución quien por medio de la impresión de su firma en la carta presentada avala y respalda el contenido del reglamento del uso del salón lúdico para los estudiantes del nivel parvulario y preprimaria bilingüe. Por la situación de confinamiento y las restricciones que se han recibido de parte del gobierno, no se socializó de forma oficial con las demás docentes; pero se tiene la certeza que cuando se tenga la oportunidad de retomar las actividades laborales se tendrá el momento de socialización.

Imagen No. 18. Carta de Entrega del Reglamento al Director de la Institución.



Descripción: imagen del documento entregado que valida el reglamento elaborado.

Fuente: Elaboración Propia.

c. Aplicación del reglamento del uso del Salón de juegos.

Esta actividad como parte de la sostenibilidad del proyecto, su respectiva validación de la misma por la comunidad educativa y la aplicación se realizara durante la existencia del dicho proyecto por lo que no altera esta actividad del monitoreo que si va cumplir de acuerdo al uso que se le va dar al proyecto

E. Evaluación

a. Desarrollar conferencia padres de familia sobre importancia de los juegos en el aprendizaje.

Se programó una reunión con padres de familia con una nota de invitación de los 26 convocados asistieron 19 en donde mostraron interés de la iniciativa, manifestándose que es factible el proyecto, que la escuela de no dudar del apoyo de cada uno de ellos, y que van apoyar para el mantenimiento y la sostenibilidad del proyecto por el bien de la comunidad en especial a los niños, antes para ellos que la escuela solo enseña a leer y escribir, sin darse cuenta que el juego forma un papel en el aprendizaje de sus hijos después de la reunión hoy más que nunca confían con la estrategias metodológica que está

Imagen No. 19. Conferencia sobre beneficios del juego en el aprendizaje del niño practicando el establecimiento.



Descripción: momento en que los padres de familia participan en la conferencia,

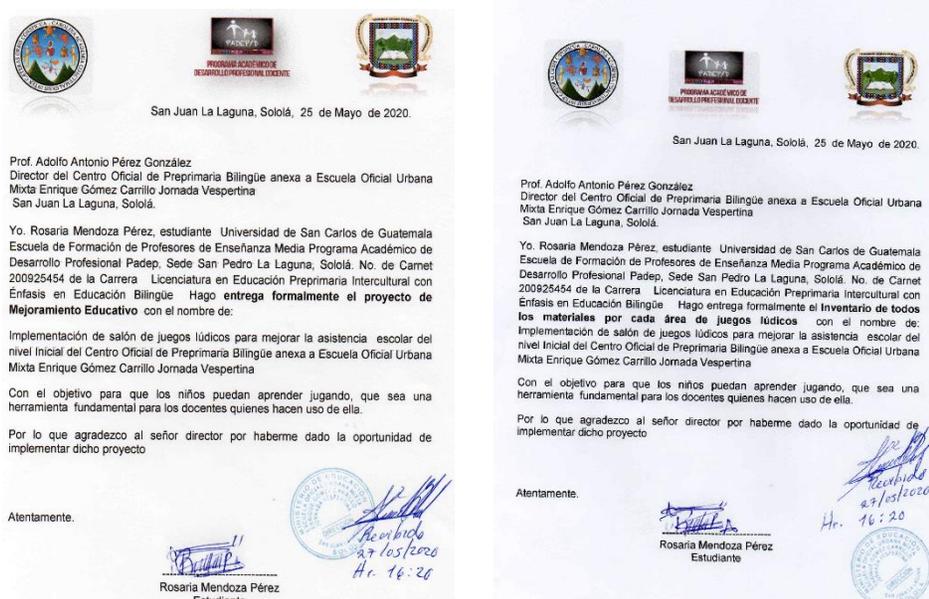
Fuente: propia

F. Fase del Cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

- a. Organizar de una reunión con el director de la escuela maestra y padres de familia para la entrega de resultado del proyecto.

Organizar de una reunión con el director de la escuela maestra y padres de familia para la entrega de resultado del proyecto. Se coordinó una reunión con el director de la escuela donde se le dio a conocer sobre la estrategia de entrega del proyecto. En consenso solo se hará una entrega entre el docente y director por situaciones que se vive en país del COVID -19 prohibido la aglomeración de personas.

Imagen No. 20. Documentos que respaldan la Entrega del Proyecto al Director



Descripción: al lado izquierdo, aparece la carta de parte de la estudiante para la entrega formal del proyecto; al lado derecho se plasma el inventario de recursos que contiene el salón lúdico; aparece la firma del director y el sello correspondiente que dan validez y conformidad de la culminación del proyecto.

Fuente: Elaboración Propia

Imagen No. 21. Rincón de Destrezas de Aprendizaje y Educación Física en el Salón lúdico



Descripción: imagen de los recursos coleccionados para el fortalecimiento del aprendizaje en estas dos áreas.

Fuente: Elaboración Propia.

Imagen No. 22- Rincón de Comunicación y Lenguaje L1 y Expresión Artística en el salón lúdico



Descripción: imagen de los recursos elaborados y recolectados de las áreas correspondientes.

Fuente: Elaboración Propia.

Imagen No. 23. Rincón de Medio Social y Natural del Salón Lúdico



Descripción; imagen del espacio formado por la recolección y elaboración de materiales contemplados en el proyecto.
Fuente de Elaboración Propia.

b. Ejecución del plan de divulgación.

Se grabó y se editó un video para exponer el proyecto, los procesos utilizados, el problema identificado; los recursos y la justificación del proyecto de mejoramiento educativo El medio de comunicación usado es la red social de Facebook y el canal televisivo denominado Tu imagen Tv. El mismo video se compartió en el grupo de Whatsapp del establecimiento educativo a cargo del director. Los docentes que laboran en la institución comentaron por medio de mensajes de texto felicitando por el proyecto ejecutado porque saben la necesidad de este espacio lúdico de aprendizaje acorde al nivel y la edad de los estudiantes.

Imagen No. 24.Fotografía de actividad de divulgación



"Implementación de salón de juegos lúdicos E.O.U.M ENGOCA J.V San Juan La Laguna, Sololá.

24 vistas · 17 jun. 2020

👍 1 🗨️ 0 ➦ COMPARTIR ➦ GUARDAR ...

Descripción: captura de pantalla del video de divulgación, publicado el 17 de junio del 2020. Que dio a conocer el proyecto a la comunidad

Fuente

<https://www.youtube.com/watch?v=lfEXCfM-xpM&feature=youtu.be>

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento

Educativo:

4.1.1. Título del Proyecto

Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina

A. Marco Organizacional

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a la Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina, los datos estadísticos muestran que se ha mantenido la matrícula escolar de un promedio de 36 estudiantes en el nivel 41 preprimaria, 58 nivel 42 Párvulos a pesar de la existencia de otras jornadas educativas, como escuela se ha buscado las estrategias de trabajo con los niños en épocas de lluvias, ha entregado buenos resultados de aprendizajes de los niños a padres de familia de cada bloque, lo esencial es la disposición de las cuatro docente a llevar a cabo su labor educativo de manera eficiente y realizando actividades innovadores en la comunidad con los estudiantes de acuerdo a su edad preescolar, actualizándose en nuevas metodologías acorde del contexto del niño jugando aprende con el enfoque desde la cosmovisión maya.

4.1.2. Indicadores educativos

La deserción escolar según los autores citados lo definen como retiro definitivamente de un centro educativo un estudiante, esto es una de las debilidades que se encontró en la escuela especialmente en niños 4 años, les cuesta adaptarse al centro educativo por varias razones, por ser hijos únicos, es

el más pequeño de la familia esta situación afecta cuando los niños no llegan a la escuela.

Se retiran definitivamente eso no es viables ya que las nuevas exigencias del MINEDUC que todos los niños registrados deben de asistir todos los días en la escuela. Con el proyecto ejecutado se logra la asistencia total de los niños, con una atención de calidad y cobertura 100%. Los indicadores de recursos, muestran cantidades de estudiantes inscritos en el establecimiento; pero su permanencia durante el ciclo escolar es baja; debido que el estudiante ve la escuela, un espacio que no llena sus expectativas. Por experiencia propia se reconoce que el juego es muy importante para el desarrollo de los aprendizajes; por tal razón se toma este proyecto para ejecutarlo en la institución educativa.

4.1.3. Diagnóstico;

Dentro del Diagnóstico que se realizó en la escuela se ha encontrado que la matrícula escolar se ha mantenido desde la fundación de la escuela si embargo estos últimos cuatro años ha bajado con la existencia de cuatro secciones del nivel inicial como establecimiento se ha buscado estrategias de que los padres pueden confiar con el trabajo docente siempre hay cambios ya se está reubicando docentes a otros establecimientos.

Luego en relación a la repitencia y la promoción de estudiante se ha conservado ya que en este nivel por la edad de los estudiantes automáticamente son promovidos cada año según la tabla de edad que se maneja a nivel nacional. Con la iniciativa de las maestras se ha buscada forma de coordinación para que los estudiantes no se retiren del establecimiento y con el proyecto ejecutado viene a fortalecer el trabajo docente ya se según el autores citado David Ausubel entre otros que en el nivel preprimaria que influye aquí, es de que docente asume responsabilidad, vocación al trabajo demostrando amor, confianza, ternura hacia los estudiantes, apoyándolos en todas las actividades educativas, en la edad preescolar lo que debe prevalecer mucho son los juegos, bien saber que el niño jugando aprende, en donde descubre nuevos aprendizaje para la vida, el papel del docente es facilitador, orientador, constructor de nuevos

conocimientos, para que el niño vaya a otros grados posteriores bien desarrollados sus habilidades y destrezas el 100%.

Es muy importante porque el niño es el centro de toda aprendizaje, es un desafío como escuela fomentar siempre el trabajo en equipo, consensuar experiencias a nuevos aprendizajes, involucrar a padres de familia en el proceso aprendizaje de sus hijos por la edad y es compromiso de ellos estar anuentes a los contenidos que reciben sus hijos así coadyuvan en todo con la comunidad educativa. Otro de los aspectos importantes es practicar la equidad e igualdad de género eso propicia el respeto entre estudiantes, en los diferentes juegos implementados ejecutados de este proyecto fortaleció la asistencia aumento en los últimos días de clase eso significa que el proyecto es una alternativa de aprendizaje en los niños.

1.4.12. Políticas educativas

El Consejo Nacional de Educación, constituido al amparo del artículo 12 de la Ley Nacional de Educación, Decreto No. 12-91 del Congreso de la República de Guatemala, instalado estructural y funcionalmente mediante Acuerdo Gubernativo No. 304-2008 de fecha 20 de noviembre de 2008, presentan a los diferentes sectores y a la población en general, las Políticas Educativas que deben regir al país. La política educativa es un instrumento que tiene el gobierno que utiliza para garantizar a la población de diferentes edades de ser beneficiario de diferentes programas educativas que implementa el gobierno para garantizar una educación sólida y sostenible para el futuro que todos tengan acceso a ello como un derecho humano.

A. Cobertura

Desde la creación de la escuela según las estadísticas educativas del 2009 en el nivel inicial era de seis secciones porque la escuela era nueva con personal jóvenes con ganas de trabajar, con el apoyo municipal se destacó más la escuela, desde ese entonces todo venía funcionando, hasta en el 2015 bajo la cobertura como que los otros centros educativos se estaban quedando sin

estudiantes, desde entonces copiaron las estrategias que utilizaba la Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina.

Empezaron las competencias entre establecimiento por esa razón la escuela se está quedando sin estudiantes, para este año lectivo solo se cuenta con tres secciones, estoy seguro que con el proyecto viene a fortalecer el sistema de cobertura en la escuela, ya que los niños les gusta jugar, esta estrategia de juegos implementado llama la atención a los niños de inscribirse para el próximo año como meta de llegar con cinco secciones ya de este nivel de preprimaria.

1.4.13. Contexto Educativo Seleccionado.

La Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina se ubica en el Municipio de San Juan la laguna, Sololá. El proyecto se ejecutó en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina Nivel Inicial

4.2. Análisis Situacional

4.2.1. La priorización del problema

Para determinar el análisis situacional de la escuela ENGOCA Vespertina, es muy importante determinar una adecuada solución a las necesidades que se ha presentado basándose a las debilidades a solucionar.

Definir los límites del problema para evitar la sub optimización inadecuada en la búsqueda de su solución - Evaluar el ámbito, carácter e intensidad de los sentimientos ciudadanos acerca de situaciones o condiciones consideradas problemáticas críticamente los componentes factuales o causales que conllevan ciertas concepciones más razonadas del interés público.
(Pereyra 2010 p.25)

Se llevó a cabo varias acción para determinar cómo está estructurada el establecimiento conocer a profundidad con el propósito de conocer realmente sus fortalezas y sus debilidad para poder accionar en beneficio del bien común para ello debe de llenar varios criterios como, propósito de la ejecución en donde, quienes son los beneficiarios, se obtuvo el listado de necesidades.

En la fase de selección del problema se tomó muy en cuenta lo emergente y lo interesante que sea la vía correcta a la solución de la problemática encontrada para eso se realizó la técnica de Minimax para determinar la coherencia y vinculaciones de análisis de la situación con un enfoque contextualizada según la evaluación previamente analizado técnicamente, para visualizar un diseño ejecutable acorde a las necesidades encontradas. En este caso el por qué los niños más pequeños no les gusta quedarse en la escuela, considere que es preocupante buscarle una solución, que sea aceptable por los padres de familia al igual que les guste a los niños como beneficiarios directos, para eso realice estrategias de coordinación para unir esfuerzos donde se llevó a cabo esta actividad para mejorar localidad educativa y la enseñanza para los estudiantes indica un aprendizaje significativo en la vida de todo aquel que valora y sigue desafiando el diario vivir. La escuela, OGS, ONGS, Iglesias, Municipalidad, Coordinación técnica administrativo como actores directos.

4.2.2. Selección del problema

Se tuvo una especial atención en el problema de “La falta de la práctica de los juegos lúdicos y ancestrales en la escuela, familia y comunidad, provoca la desvalorización cultural, en los niños de edad preescolar del centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, Anexa a EOUM, Enrique Gómez Carrillo J.V”. Se pensó en las consecuencias que minimiza el desarrollo de la identidad cultural; se analizó el impacto que ocasiona en el aprendizaje de los estudiantes que apenas comienzan su vida escolar.

4.2.3. Demandas.

El proyecto de mejoramiento educativo denominado “Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina”; se considera que es un aporte a la política educativa de cobertura; estando consciente que no solamente inscribir a

más niños sino que velar por su permanencia en el sistema educativo, especialmente en los estudiantes del nivel inicial.

También se considera que este proyecto mejora calidad educativa, porque propone la estrategia del juego como medio de un aprendizaje significativo; otros aspectos que puede ocasionar es que facilita el desempeño docente por consecuencia se piensa que ganará la confianza de los padres de familia hacia el establecimiento.

4.2.4. Actores.

Los actores principales del proyecto, fue la escuela, que fue el centro de ejecución, quienes estudiantes y docentes realizaron las actividades contempladas sin presentar excusa alguna. Las organizaciones afines también hicieron su aporte en experiencias, en participaciones directas; por ejemplo la asociación de pintores que con mucho entusiasmo colaboró con el diseño y pintura del salón, que hicieron de este proyecto un mural de expresiones artísticas. La municipalidad, también estuvo con la disponibilidad de apoyo siempre. Por supuesto el personal de SINAIE de la Coordinación técnica administrativa, tuvieron el respaldo de este proyecto avalando el espacio del salón exclusivo para el proyecto.

4.2.5. Relación del Proyecto con una línea del Plan de Estratégico 2016-2020, Este proyecto se desarrolló bajo los principios de Transparencia, porque se tuvo la oportunidad de contar con la aportación económica de personas, a quienes se les informó el destino que se le dio a los recursos obtenidos. La inclusión, también facilitó el desarrollo del proyecto, con la participación de padres de familia, de docentes y estudiantes se logró que se llegara al cumplimiento de los objetivos. No se dejó en desapercibido la Pertinencia lingüística y cultural, porque es de vital importancia la contextualización, la inclusión de los elementos culturales en el aprendizaje para el alcance del aprendizaje significativo. Con todo esto se fomenta la

multiculturalidad e interculturalidad, que es la característica del país guatemalteco.

4.3. Análisis Estratégico

4.3.1. DAFO,

Se utilizó la matriz del DAFO que da lugar a visualizar cada uno de los factores por los que componen las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que dan lugar al problema identificado. Que posteriormente fue utilizado como componentes base para el desarrollo de la técnica de análisis del Minimax.

4.3.2 Técnica Minimax

Es un instrumento que sirve para determinar los factores positivos y negativos de la institución educativa para determinar las razones del porqué de la existencia de la problemática a intervenir. En este caso se determinó que las Maestras del nivel inicial son desinteresadas en la actualización docente de la institución.

4.3.3. Vinculaciones

Es una combinación que se realiza de los aspectos negativos a pasar a lo positivo haciendo una variación del primero y segundo cuadrante tanto a nivel interno como lo externo para poder determinar estas vinculaciones. Estas son partes de la técnica de análisis del Minimax, aplicado en el desarrollo del presente proyecto.

4.3.4. Vinculaciones estratégicas,

Salió de resumen de la técnica del Minimax las vinculaciones de variantes según el cuadro correspondiente.

- La Inexistencia de un salón de juegos lúdicos con materiales propios de la comunidad.
- la influencia de la tecnología contribuye en la pérdida de la cultura ancestral en los niños de edad preescolar
- Conflicto ideológico hace desvalorizar los juegos ancestrales.

4.3.6. Mapa de soluciones.

Como solución de la problemática presentada es la Implementación de salón de juegos lúdicos con materiales de la comunidad para mejorar la asistencia de los niños de preprimaria "el uso de herramientas gerenciales y organizativas para alcanzar los resultados estratégicos". Hrebiniack y Joyce (1984). Según los autores es crear algo nuevo que contribuya a la solución de la problemática persistente en el lugar preciso donde se lleva a cabo una acción. Estamos hablando de diferentes juegos que se implementó y se ejecutó con los niños de preprimaria de la ENGOCA vespertina, como juegos de la comunidad que se venía ejecutando, pero se está dejando de realizar como actividades físicas como el encostalado, juegos de yaks, juego de competencia de velocidades, escondites, juego de tipaches, trompos, bloques de madera que representa como recursos de la naturaleza y también juegos del contexto del niño etc. Estos juegos no requieren de mucha inversión pero es bueno retomar para no olvidarse, "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre". Retter, (1979).

4.4. Diseño del proyecto de Mejoramiento Educativo.

4.4.1 Fase de inicio.

Son las primeras acciones que realice para llevar a cabo la ejecución de las diferentes actividades planificada, en este caso las primeras coordinaciones y gestiones de financiamiento para las diferentes fases. "Chiavenato, Fayol define el acto de administrar como: planear, organizar, dirigir, coordinar y controlar". Chiavenato, (1989). Es una acción o trámite que se realiza para llevar a cabo para conseguir para resolver una situación presentada, en este caso se presentó solicitudes a varias instituciones solo uno quien apoyo con el proyecto de la implementación de un salón de juegos lúdicos.

4.4.2 Fase de Planificación

Adquisición de enseres que sirvió para elaborar materiales como medios

didáctico que le sirve al docente para desarrollar sus contenidos utilizando en actividades lúdicas con los estudiantes. La compra hace referencia a la acción de obtener o adquirir, a cambio de un precio determinado, un producto o un servicio “. Aljian, (1990). Se compró algunos materiales debido por la época, costo conseguir la cera de abeja a pesar de esas dificultades se viajó a otros lugares para conseguirlo, también se logró la compra de diferentes juguetes para cada una de las áreas de aprendizaje según el CNB de los Pueblos Maya como el Medio Social y Natural, Destrezas de aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Expresión Artista y Educación física

4.4.3 Fase de Ejecución

Es la ejecución de las actividades planificadas con los niños estamos hablando de la realización de los juegos para que después los niños pueden realizar sus actividades solo en diferentes contextos de la vida. “Una *actividad* se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y centradas en lo *que* es más definitorio”. Rodríguez Moneo y Carretero, (2004). Para la ejecución se coordinó con el maestro de física la realización de 8 juegos grupales donde requiere de esquema corporal, juegos dirigidos en espacios libres, se utilizaron pelotas de diferentes tamaños, aros, costales, entre otros.

A demás de eso también se realizó diferentes juegos de mesa se organizó en grupos de cinco integrantes de forma de estación, cada grupo pasa en diferentes juegos fue una experiencia bonita cada niño lo realizaba de diferente manera los juegos utilizando su imaginación, creatividad, de resolver ciertas situaciones del cada juego. Al llegar la hora de salida, nadie quería irse a casa allí me di cuenta de la importancia del juego, cambiando hoja de trabajo con algo recreativo, desde ese entonces evalué que mi proyecto es funcional eso me satisface al realizarlo como docente.

4.4.4 Fase de Monitoreo

El monitoreo es una fase continuo desde la planificación de proyecto hasta sostenibilidad es muy importante esta fase ya que la determina la evaluación de logros de cada una de las fases del proyecto. García, (2013)

Con el objetivo de reducir las diferencias entre la planificación o formulación de los proyectos y la realidad, es decir su implementación y resultados, es necesario llevar a cabo actividades de monitoreo y evaluación que significa “medir y analizar el desempeño del proyecto a fin de gestionar con más eficacia los efectos y productos que son los resultados en materia de desarrollo”.(P .1)

La función del monitoreo es indispensable en un proyecto, es la que determina si se puede darle seguimiento de lo que se está realizando o se detienes es decir es el momento de evaluar toda la actividad si necesidad una mejoraría de lo que se esperaba según los objetivos fijados.

4.4.5 Fase de Evaluación

Se verificó el logro del objetivo general el de promover nuevas metodologías para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de preprimaria, porque es un proyecto innovador que atiende a las demandas institucionales y que propone el juego como estrategia principal de aprendizaje. Se hace énfasis en los beneficios de convivencia pacífica y armónica para los niños que están iniciando su vida escolar. Asimismo estas estrategias combate la influencia negativa de la tecnología en los niños de edad preescolar.

4.4.6 Fase de Cierre

En la fase de cierre, se dio la satisfacción de aporte personal, a la institución que con entusiasmo y buena manera se hizo la recepción del salón lúdico para el aprendizaje; donde la comunidad educativa fue informada por medio del plan de divulgación realizada haciendo uso de los medios de comunicación más usada en la localidad.

CONCLUSIONES

- Se coordinó actividades con el personal docente de la escuela como personas directas de implementar estas nuevas metodologías en el aprendizaje de los estudiantes. Además ya son docentes innovadoras a una mejorar la labor docente, ya que la comunidad educativa de brindar una calidad educativa.
- Se logró la ejecución del proyecto en un 99% con la implementación de un salón juegos lúdicos para el uso específicamente a los niños del nivel inicial de la escuela y docentes. Para los niños de la escuela hagan buen uso del proyecto valorando estos juegos como parte del aprendizaje significativo para fomentar la convivencia armónica entre estudiantes.
- Por medio de los juegos que se está desarrollando en el salón lúdico se mejoró el aprendizaje; se toma como modelo educativo de María Montessori, porque se fomenta el trabajo en equipo, la concentración y que el estudiante experimente la manipulación de los juguetes porque los tiene al alcance y demás autores.
- Con la realización de este proyecto se pudo contrarrestar la influencia negativa que produce el uso excesivo de herramientas de la tecnología digital en los niños de edad preescolar; porque fomenta la manipulación de los objetos de tres dimensiones.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

5.1 Datos Generales:

Responsable del PME: Rosaria Mendoza Pérez

Nombre del Proyecto de Mejoramiento Educativo:

Implementación de salón de juegos lúdicos para mejorar la asistencia escolar del nivel Inicial

Lugar de ejecución del proyecto: Centro Oficial de preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina.

Cantidad de alumnos beneficiados: 80 Hombres: 44 Mujeres: 36

Municipio: San Juan la Laguna Departamento: Sololá

Objetivo General del plan:

Garantizar la sostenibilidad del proyecto de Mejoramiento Educativo en del Centro Oficial de preprimaria Bilingüe anexa a Escuela Oficial Urbana Mixta Enrique Gómez Carrillo Jornada Vespertina.

Tiempo proyectado a futuro de Sostenibilidad del Proyecto: 4 años.

Presupuesto final del Proyecto Mejoramiento Educativo: Q. 11,595.00

5.2 Acciones para la sostenibilidad

Tabla 20. Dimensiones para la sostenibilidad

Dimensiones de sostenibilidad y tipos de liderazgos del Proyecto de Mejoramiento Educativo para trabajar el plan de Sostenibilidad	
DIMENSIONES	Identifique en cuál o cuáles de esas dimensiones es más importante asegurar la sostenibilidad del PME Y por qué
1. Sostenibilidad Institucional	Mejorará la integración armónica de los estudiantes
2. Sostenibilidad financiera	Será financiado por docentes y estudiantes con la donación de elementos del salón lúdico
3. Sostenibilidad ambiental	Mejorará la apreciación del entorno natural.
4. Sostenibilidad Tecnológica	Regula la utilización de herramientas de tecnología digital

5. Sostenibilidad Social	Promoverá la valorización de la cultura maya Tz'utujil.
--------------------------	---

Fuente: Elaboración propia

5.3 Tipos de Liderazgo

Tabla 21. Implementación de Acciones Oportunas

TIPO DE LIDERAZGO	Identifique cómo va a trabajar el plan de sostenibilidad del PME que está terminando para asegurar que se cumplan con esos principios del liderazgo sostenible.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE IMPORTA	Fomenta el desarrollo del liderazgo e autonomía en el aprendizaje
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE DURA	Crea disciplina en los estudiantes cuando ordenan el espacio.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE SE EXPANDE	Fomenta el trabajo en equipo.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE ES SOCIALMENTE JUSTO	El salón lúdico está disponible para todos los niños del nivel inicial.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE TIENE RECURSOS	Por medio del reglamento se regula los cuidados de los recursos del salón lúdico.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE PROMUEVE LA DIVERSIDAD	Se da principal atención a los valores de respeto e inclusión de todos los estudiantes.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE ES ACTIVISTA	Se promocionará el proyecto a las instituciones para que apoyen el crecimiento del proyecto
LOS SISTEMAS DEBEN APOYAR EL LIDERAZGO SOSTENIBLE	Solicitar el apoyo a la comunidad educativa para mejorar el proyecto

Fuente: Elaboración Propia

5.4 Funciones de la escuela

Tabla 22. Clases de funciones de la Escuela

FUNCIONES DE LA ESCUELA	Identifique cómo va a trabajar el plan de sostenibilidad del PME que está terminando para asegurar que se cumplan con esas funciones de la escuela.
-------------------------	---

1. FUNCIÓN SOCIALIZADORA	Fomenta la utilización de elementos de la cultura, como la indumentaria, la gastronomía etc.
2. FUNCIÓN INSTRUCTIVA	Desarrolla pensamiento creativo para la iniciación de oficios.
3. FUNCIÓN EDUCATIVA	Contrarresta ideologías de marginación.

Fuente: Elaboración Propia

5.5 Plan de Sostenibilidad

Tabla 23. Identificación de las principales actividades, productos y procesos desarrollados y relevantes para la estrategia de sostenibilidad.

Productos procesos implementados (revisar los productos efectivamente realizados)	Actividades específicas realizadas en todas las fases	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la estrategia	Qué falta para consolidar (recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempos de ejecución)
<p>Sostenibilidad Institucional</p> <p>Resultados</p> <p>Conferencia a padres de familia sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños</p> <p>Creación rincones de aprendizaje en el salón lúdico.</p> <p>Desarrollo de juegos ancestrales en el salón lúdico para fomentar la valorización de la cultura.</p> <p>Promocionar los beneficios del proyecto de mejoramiento como modelo a otros centros educativos.</p>	<p>Fase de Inicio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Socialización y Presentación de Proyecto al Director 2. Solicitud de espacio físico para la instalación de los juegos 3. Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje 4. Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes 5. Gestión de los recursos financieros 6. Gestión de Balcones a la municipalidad 	<p>Se hizo la gestión correspondiente para la socialización del proyecto de mejoramiento educativo seleccionado a las autoridades correspondientes.</p> <p>Asimismo se tuvo que preparar el recurso financiero para el desarrollo pleno del proyecto</p>	<p>A las instituciones con presencia en la comunidad, deben fomentar el desarrollo de proyectos de mejoramiento educativo constantes en los establecimientos del sistema educativo</p> <p>A las instituciones con presencia en la comunidad, deben fomentar el desarrollo de proyectos de mejoramiento educativo constantes en los establecimientos del sistema educativo.</p> <p>A las instituciones con presencia en la comunidad, deben fomentar el desarrollo de proyectos de mejoramiento educativo constantes en los establecimientos del sistema educativo</p>

<p>Instituciones que podrían ayudar</p> <p>-La municipalidad de San Juan La Laguna.</p> <p>-Iglesia Bautista.</p> <p>-Asociaciones de artesanos</p> <p>-Asociación de pintores</p> <p>-Asociación de guías de ecoturismo.</p>	<p>Fase de Planificación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compra de materiales 2. Elaboración de materiales del rincón 3. Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes artes de municipio 	<p>-se detalló actividades para la preparación del salón lúdico desde la parte de autorización del espacio, la ornamentación y la adquisición de los recursos para los rincones.</p> <p>-Se fomenta la participación e involucramiento del padre o cargado de los estudiantes; ya que son la parte muy importante en el desarrollo de cualquier actividad educativa</p>	<p>- Empoderar a los padres, docentes y estudiantes sobre la principal utilidad del salón lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje</p> <p>-Para la encargada de ejecución del proyecto, velar por el uso adecuado del salón lúdico.</p> <p>-prevalecer la equidad y el acceso para todos los niños del nivel inicial para el uso del salón lúdico</p>
<p>Sostenibilidad Financiera</p> <p>.Se podrá sostener por medio de la donación de juegos y juguetes para enriquecer los recursos del salón lúdico.</p> <p>Sostenibilidad Tecnológica</p> <p>Este proyecto permite regular el uso excesivo de la tecnología digital.</p> <p>Permite usar la tecnología digital en el salón lúdico como de grabadoras, reproductores de video y música para el aprendizaje.</p>	<p>Fase de Ejecución</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compra de juguetes 2. Recolectar elementos del rincón con docentes 3. Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física 4. Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa 5. Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje 6. Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la valorización de los juegos. 7. Realizar una conferencia con maestras de los dos niveles de la institución en el tema de recursos didácticos 	<p>La aplicación de metodologías tradicionales no motiva la asistencia de los niños en edad de los niños del nivel inicial.</p> <p>El juego tiene beneficios de integración en los niños, ya que permite el desarrollo de la disciplina y la convivencia pacífica y armónica. A demás es una estrategia que permite el aprendizaje significativo</p> <p>Se hizo la necesidad de implementar un reglamento para el uso del salón lúdico para regular el uso de los recursos; se estableció atribuciones para los estudiantes, padres de familia y docentes beneficiados por medio de este</p>	<p>Los docente incluyan el salón lúdico en sus planificaciones para mejorar los beneficios.</p> <p>Las docentes deben colaborar al cuidado y mantenimiento de los recursos dentro del salón lúdico.</p> <p>Los estudiantes deben recibir orientaciones de sus docentes para no ocasionar accidentes dentro del salón lúdico.</p> <p>Gestionar la seguridad de puertas y ventanas para el resguardo de los recursos del salón lúdico.</p> <p>A los padres de familia, docentes y estudiantes cumplir y hacer cumplir del reglamento que fue validado por el director del centro educativo.</p>

		proyecto.	
<p>Sostenibilidad Ambiental</p> <p>Se contempla en el reglamento el aseo del lugar para mantener un ambiente agradable.</p>	<p>Fase de Monitoreo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer y ejecutar el reglamento del uso del salón de juegos 2. Validar el reglamento con las maestras y el Director del establecimiento 3. Aplicación del reglamento del uso del Salón de juegos. 	<p>Se necesitó usar la estrategia de encuesta y entrevistas orales para los docentes los cuales respondieron de manera positiva de los beneficios del proyecto de mejoramiento educativo..</p>	<p>De parte de la docente estudiante sistematizar el control de evaluaciones constantes del uso del salón ludico.</p>
<p>Sostenibilidad Social</p> <p>El seguimiento del proyecto está a cargo de la docente estudiante, para darle manejo y seguimiento al proyecto.</p>	<p>Fase de Evaluación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer la importancia de la conferencia de padres de familia sobre los juegos en el aprendizaje. 2. Realizar una encuesta a los docentes acerca de la importancia y la utilidad del PME 	<p>Se mantuvo la visión en los objetivos propuestos desde el inicio del proyecto</p>	<p>Hacer cumplir con los objetivos del proyecto educativo de parte de las docentes que atienden estos grados.</p>
	<p>Fase de Cierre</p> <p>Organizar de una reunión con el director de la escuela maestra y padres de familia para la entrega de resultado del proyecto</p>	<p>Se editó un video de divulgación que sirvió para dar a conocer el proyecto a la comunidad educativa y a la población en general</p>	<p>Mantener un sistema de registro de avances y experiencias para sistematizaciones posteriores del proyecto.</p>

Fuente: Elaboración propia.

PRESUPUESTO

Tabla 24. Presupuesto Del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Actividades de fase Inicial	Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total				
1. Socialización y Presentación de Proyecto al Director 2. Solicitud de espacio físico para la instalación de los juegos 3. Buscar asesoría de un profesional que conozca de juegos para rincones de aprendizaje 4. Solicitar el diseño de imágenes al grupo jóvenes artes 5. Gestión de los recursos financieros 6. Gestión de Balcones a la municipalidad	Materiales							
	Fotocopias	100	Q. 0.25	Q. 25.00				
	Hojas papel bond	4 resma hojas bond carta.	Q. 35.00	Q 140.00				
	Impresiones	100	Q. 1.00	Q.100.00				
	Sub total			Q.265.00				
	Humanos							
	Director	1	Q.150.00	Q. 150.00				
	Docente	1	Q.150.00	Q. 150.00				
	Sub total			Q.300.00				
	Actividades de fase de planificación							
Materiales								
4. Compra de materiales 5. Elaboración de materiales del rincón 6. Pintar el salón de juegos con padres y jóvenes artes de municipio	Uso de Internet	5 mes	Q 150.00	Q.750.00				
	Saldo para teléfono celular.	5 mes	Q. 100.00	Q.500.00				
	Pintura y materiales para pintar	1	Q. 900.00	Q.900.00				
	Sub total			Q.2150.00				
Humanos								
Pintores	4	Q. 150.00	Q.600.00					
Docente	15 días	Q..150.00	Q. 2,250.00					
Sub total			Q. 2,850.00					
Actividades de fase de Ejecución								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Tipo de recurso</th> <th style="width: 20%;">Cantidad/tiempo</th> <th style="width: 20%;">Precio unitario</th> <th style="width: 30%;">Precio total</th> </tr> </thead> </table>					Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total					

Fase de Ejecución	Materiales			
1. Compra de juguetes	Papeles y derivados	1	Q 240	Q.240.00
2. Recolectar elementos del rincón con docentes	Costal de Juguetes	2	Q.1000.0	Q. 2000.00
3. Organizar concurso de juegos con los estudiantes con el apoyo del maestro de física	Refacciones	100.00	Q. 5.00	Q.500.00
		Sub total		Q.2740.00
4. Recolectar elementos del rincón con estudiantes en la playa	Humanos			
5. Orientar a los estudiantes para el uso adecuado de los juegos como medios de aprendizaje	Docente estudiante	15 días	Q.150.00	Q. 2250.00
6. Invitar a un abuelo de la comunidad para fomentar la valorización de los juegos.				
7. Realizar una conferencia con maestras de los dos niveles de la institución en el tema de recursos didácticos				
		Sub total		Q.2,250.00
Actividades de fase de Monitoreo	Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
Fase de Monitoreo	Materiales			
1. Establecer y ejecutar el reglamento del uso del salón de juegos	Impresiones	20	Q.1.00	Q.20.00
2. Validar el reglamento con las maestras y el Director del establecimiento		Sub total		Q.20.00
3. Aplicación del reglamento del uso del Salón de juegos.	Humanos			
	Docente Estudiante	1 día	Q. 150.00	Q.150.00
		Sub total		Q.150.00
Actividades de fase de Evaluación	Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
1. Establecer la importancia de la conferencia de padres de familia sobre los juegos en el aprendizaje.	Materiales			
	Impresiones	20	Q.1.00	Q.20.00

2. Realizar una encuesta a los docentes acerca de la importancia y la utilidad del PME				
	Sub total			Q.20.00
	Humanos			
Docente	1 día	Q. 150.00	Q.150.00	
Estudiante				
Sub total			Q.150.00	
Actividades de fase de Cierre	Tipo de recurso	cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
Organizar de una reunión con el director de la escuela maestra y padres de familia para la entrega de resultado del proyecto	Materiales			
	Creación de video y publicación	1	Q. 500.00	Q.500.00
	Sub total			Q.400.00
	Humanos			
	Docente	1 día	Q.150.00	Q.150.00
Director	1 día	Q.150.00	Q. 150.00	
Sub total			Q.300.00	
SUMA TOTAL DE LAS FASES				Q.11,559.00

Fuente: Elaboración Propia.

REFERENCIAS

- Aguado.F.(2010). *Teorías sobre la educación y modelos pedagógicos*
- Aldape.T. (2008). *Desarrollo De Las Competencias Del Docente*. Primera Edición
- Armijo.M. (2009). *Definición De Las Metas: Aspectos A Considerar Para Asegurar Su Confiabilidad Y Utilidad Para La Evaluación*
- Ausubel, D. P. (1973) .*La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum*. Ed. El Ateneo.
- Barraza, (2013) *¿COMO ELABORAR PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA?* Universidad Pedagógica de Durango
- Boni. A. (2014). *Líneas estratégicas de Educación para el Desarrollo*. UNESCO
- Castillo. I. (2018). *Entorno de un trabajo investigativo Isabel*
- Deeplimes.T.(2014).*Concepción del proyecto*. 3ra Edición. Editorial La italiana y prototipo.
- Fernández. J. (2007). *Marco epistemológico y diseño de la investigación*. Madrid.
- Fink, D. y Hargreaves, A. *Principios De Un Liderazgo Sostenible*zgo sostenible
- Folgado. (2016).*Plan De Sostenibilidad Programa Para El Curso*
- Friedman. G. (2019). *Medios de comunicación*
- García, E.(2013)*Metodología Del Marco Lógico*
- Gardey, A. Pérez, J. (2008). *Planeación Estratégico*. Editorial Grupo Empresarial
- Garza, S. (2015)*Factores personales, familiares, escolares, culturales*.
- Fink. (2007).*Principios De Un Liderazgo*

Hernández, G. (2014). *Teoría de la toma de decisiones. Definición, etapas y tipos*

Hernández. S (2007). *Características del Marco Contextual*

Hernández, M.(2006). *Los objetivos de un proyecto*.1ra Edición

C. N. E. (2010) *Políticas Educativas*. Guatemala.

Macías, A. (2010). *Propuestas De Intervención Educativa*. Primera edición:
México.

Macías, A. (2013). *Como Elaborar Proyectos De Innovación Educativa*. Primera Edición.

Madriano, D. y Maúrtua M. *Guía metodológica para la preparación de proyectos*. 3ra edición.

MINEDUC. (2018). *Plan Estratégico de Educación 2016- 2020*

Musita.G. y Estévez.E. (2016). *Intervención Psico-Educativa, En El Ámbito Familiar, Social Y Comunitario*. ISBN.978-84-283-3792-2. España. Madrid

Pelaez.J. (2002). *Metodología Para La Metodología de la Técnica de DAFO y FODA*.

Perez B. (2018). *Conclusión Y Desarrollo Estrategias Pedagógicas*

Puntateuna. (2014). *Indicadores Para La Evaluación De Proyectos*

Raffino. M. (2020). *El Concepto Escuela Paralela*.

Regader. B. (1934). *Evaluación Cognitiva De Los Niños*

Rodríguez (2014). *Planificación Estratégica, Diagrama De Gantt*

Sánchez, M.(2004). *Guía para la formulación de proyectos de investigación*.
Primera Edición.

Sanín. H. (2005). *Nuevas Tecnologías Para La Educación Infantil Y Primaria*

Thompson J. (2006) *Evaluación De Proyectos*

Torres. C.(995).*La Política De La Educación No Formal*

USAC- EFPEM- PADEP/D. (2019).*Diseño Y Gestión De Programas Y Proyectos Educativos*. Guatemala.

E-GRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Plan Estratégico de Educación Nacional*(*Ministerio de Educación*. Recuperado de www.mineduc.gob.gt.

Ministerio de Educación. *Entorno Educativo*. Recuperado de:
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005380.pdf>.

Murutua. M. (2015). *Nuevos Modelos Educativos*. Recuperado de
www.transformacióneducativa.com

Rodríguez. J (2006). Los lectores de Revistas Culturales_ Recuperado de
www.tramaeditorial.es/tag/revistas-culturales.

Sinnaps.(2019).*Blog De Gestión De Proyectos*. Recuperado de
<https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/plan-de-actividades>

Vollmer. M.(1994).*Revista Iberoamericana de la Educación*. Recuperado de
<https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie05a01.htm>

ANEXO:

Imagen No.25. Poster Académico.

Implementación de juegos lúdicos en Preprimaria

"IMPLEMENTACIÓN DE SALÓN DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA ASISTENCIA ESCOLAR DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO OFICIAL DE PREPRIMARIA BILINGÜE ANEXA A ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA ENRIQUE GÓMEZ CARRILLO JORNADA VESPERTINA"

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:
 EL PRESENTE PROYECTO CONSISTE EN LA IMPLEMENTACIÓN DE SALÓN DE JUEGOS LÚDICOS EN EL CENTRO OFICIAL DE PREPRIMARIA BILINGÜE ANEXA A ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA ENRIQUE GÓMEZ CARRILLO JORNADA VESPERTINA, TOMANDO EN CUENTA LAS CINCO ÁREAS SEGÚN EL CNB MIXTA, COMO ÁREA INTEGRADORA (JUEGO SOCIAL Y NATURAL) DE DESPLIEGUE LAS SEÑAS ÁREAS, DESTREZAS DE APRENDIZAJE, COMUNICACIÓN Y LENGUAJE, EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y EDUCACIÓN FÍSICA.

EL JUEGO ES UN ELEMENTO PRINCIPAL DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTE YA QUE LA TECNOLOGÍA HA INFLUIDO DE QUE LOS NIÑOS YA NO SON ANALÍTICO, REFLEXIVO, REALICE ESTE PROYECTO YA QUE NO EXISTE EN NINGÚN CENTRO EDUCATIVO PÚBLICO POR LA FALTA DE RECURSOS ECONÓMICOS, E INTERÉS DE NUEVAS ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR LA CREACIÓN DE AULAS ESPECÍFICAMENTE COMO ÁREA O RINCÓN JUEGO EN DONDE EL NIÑO PUEDE RECREARSE DE FORMA INDIVIDUAL O COLECTIVO. HOY EN DÍA ES MUY IMPORTANTE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTE (JUGANDO APRENDE)

RESULTADO OBTENIDO:
 SE LOGRO MAYOR ASISTENCIA DEL ESTUDIAN EN CLASE POR LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS A UN CONOCIMIENTO SIGNIFICATIVO. IMPLEMENTACIÓN APLICACIÓN DE LAS CINCO ÁREAS CON SUS INDICADORES DEL CNB.

PLAN DE ACTIVIDADES EN 5 FASE:
 FASE DE INICIO: SOCIALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO, SOLICITUD, ASESORIA, DISEÑO DE IMAGEN, GESTIÓN.
 FASE DE PLANIFICACIÓN: COMPRA Y ELABORACIÓN DE MATERIALES, PINTAR EL SALÓN.
 FASE DE EJECUCIÓN: COMPRA DE JUGUETES, EJECUCIÓN DE JUEGOS CON PROFESOR DE FÍSICA, RECOLECTAR MATERIALES DEL RINCÓN, INVITAR A UN ABUELO.
 FASE DE MONITOREO: ELABORAR, VALIDAR Y APLICAR UN REGLAMENTO INTERNO.
 FASE DE EVALUACIÓN: CONFERENCIA CON PADRES SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL APRENDIZAJE, ENCUESTA CON DOCENTES
 SOSTENIBILIDAD: COMUNIDAD EDUCATIVA

OBJETIVO GENERAL
 PROMOVER NUEVAS METODOLOGÍA EN LA APLICACIÓN DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREPRIMARIA DEL CENTRO OFICIAL DE PREPRIMARIA BILINGÜE ANEXA A ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA "ENRIQUE GÓMEZ CARRILLO" JORNADA VESPERTINA, SAN JUAN LA LAGUNA, SOLOLÁ A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN Y VALORIZACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- PROMOVER ACTIVIDADES RECREATIVAS DENTRO Y FUERA DEL AULA CON LOS JUEGOS E NIÑOS DE PREPRIMARIA PARA MEJORAR ASISTENCIA ESCOLAR.
- DEFINIR ACTIVIDADES LÚDICAS Y HOLÍSTICA EN EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS CUATRO SECCIONES DE LA ESCUELA.
- FOMENTAR LA CONVIVENCIA PACÍFICA EN LA FAMILIA A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS YA QUE ES UNA EDUCACIÓN SANA COADYUNA EL TRABAJO EN EQUIPO, CONCENTRACIÓN, DISTRACCIÓN.
- COMBATIR LA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LOS JUEGOS EN EDAD PREESCOLAR HACE QUE EL NIÑO SEA POCO ANALÍTICO A LOS ACONTECIMIENTOS DE LA VIDA

CONCLUSIÓN: AGRADEZCO AL MINEDUC, EN COORDINACIÓN CON LA USAC CON EL PROGRAMA ACADÉMICO DE WAPEP EN CONTRIBUIR A MEJORAR LA CALIDAD EDUCATIVA A TRAVÉS DE LA PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE EN GUAYMALA.
 ESTUDIANTE: ROSARÍA MEDOZA PÉREZ

PREBUPUESTO	
FASE DE INICIO	Q 300.00
FASE DE PLANIFICACIÓN	Q2,850.00
FASE DE EJECUCIÓN	Q2,250.00
FASE MONITOREO	Q150.00
FASE DE EVALUACIÓN	Q150.00
FASE DE CIERRE	Q300.00
TOTAL	Q11,850.00
BENEFICIARIOS	
HOMBRES:44	MUJERES: 36
TOTAL 80	

EFPEM PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

USAC TRIGENTENARIA