



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

Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural

Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
Carné 200150886

Asesor
Lic. Edwin Estuardo Alarcón Vásquez

Guatemala, noviembre de 2020



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

Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural

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

Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz

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

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. Lesbia María Orellana Duarte	Presidente
Lic. Ricardo Nicolás Uluán Aceituno	Secretario
Lic. Oscar Manuel Orellana Sandoval	Vocal



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala 20 de noviembre 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz carné: 200150886 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 Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: "Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural".

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

Atentamente,



Lic. Edwin Estuardo Alarcón Vásquez
Asesor del Proyecto

C.c. Archivo



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado:

Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural


correspondiente al estudiante: **Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz**


carne: **2001 50 886** CUI: **2388 36495 1309** de la carrera:

Licenciado en Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe

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

Atentamente,


Lic. Edwin Estuardo Alarcón Vásquez
Colegiado Activo No. 27087
Asesor nombrado


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

c.c. Archivo



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_1521

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Tradicionales En El Área De Medio Social Y Natural*.

Realizado por el (la) estudiante: *Ordóñez Ortíz Edgar Gualberto*

Con Registro académico No. 200150886

Con CUI: 2388364951309

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

40_80_200150886_01_1521



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_1521

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Tradicionales En El Área De Medio Social Y Natural.*

Realizado por el (la) estudiante: *Ordóñez Ortiz Edgar Gualberto*

Con Registro académico No. 200150886 Con CUI: 2388364951309

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: 14 de noviembre de 2020

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

40_80_200150886_01_1521

DEDICATORIA

A Dios

Por haberme dado la oportunidad de disfrutar de la vida y guiarme en cada triunfo que logro en la vida.

A mi Madre QEPD

Por ser la persona perfecta en guiarme y que yo sé que está en un lugar especial.

A mis hijos

Por su comprensión y permitirme culminar esta carrera y ser un ejemplo para ellos.

A mi esposa

Por su comprensión y apoyo incondicional para culminar esta carrera.

A la universidad de San Carlos

Por haberme dado la oportunidad de ser un estudiante más y luchar para el desarrollo de una educación de calidad en las aulas.

A mis catedráticos

Por compartir sus experiencias y así hacer de cada estudiante una persona luchadora para formar niños y niñas mejores cada día.

A la EORM Caserío La Laguneta, aldea La vega de Polajá, porque fue el centro de la realización del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

A los niños y niñas de preprimaria sección A

Por ser la causa principal de este Proyecto de Mejoramiento Educativo, porque sin ellos este trabajo no se hubiera realizado.

AGRADECIMIENTOS

A Dios

Por la vida y permitir los logros que he conseguido hasta el momento y ser un guía especial para llegar en cada meta, porque para Él todo es posible porque me ha dado sabiduría.

A mi Madre QEPD

Por sus consejos, regaños y luchar siempre para que sus hijos lograran diferentes objetivos.

A mi Esposa e Hijos

Por su apoyo incondicional, por su comprensión, por ser ellos mi fuente de inspiración para seguir adelante y culminar esta carrera.

A la universidad de San Carlos

Por haberme dado la oportunidad de ser un estudiante más y luchar para el desarrollo de una educación de calidad en las aulas.

A mis catedráticos

Por compartir sus experiencias y dar lo mejor de ellos con el fin de formar profesionales aptos para llevar una educación de calidad.

A la EORM Caserío La Laguneta, aldea La vega de Polajá, por ser el centro de aprendizaje para la realización del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

A los niños y niñas de preprimaria sección A

Por ser la causa principal de este Proyecto de Mejoramiento Educativo, porque sin ellos este trabajo no se hubiera realizado.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural, consiste en juegos, cantos y rondas que han pasado de generación a generación y que son muy indispensables en el aprendizaje de los alumnos de preprimaria bilingüe, que tiene como objetivo principal apoyar a los niños y niñas para que puedan socializarse lo más rápido posible con sus compañeros de aula y vencer la timidez.

Así mismo aprovechar los juegos tradicionales para plasmar los contenidos en los alumnos y alumnas con una metodología participativa tomando en cuenta a la comunidad educativa.

Por medio de este proyecto se elaboró una guía que contiene diferentes juegos, el cual viene a beneficiar a 30 niños de preprimaria, 16 maestros y maestras, para que ellos pongan en práctica el contenido de la guía y fortalecer el aprendizaje con sus alumnos, 5 miembros del comité educativo, padres y madres de familia, así comprender que la metodología tradicional ha sido sustituida por métodos más participativos como por ejemplo, el juego y más interesante es cuando se trata de juegos y canciones propios de la comunidad.

Con la elaboración de este Proyecto de Mejoramiento Educativo se dio la entrega de ejemplares de la guía que contiene Juegos Tradicionales, a padres de familia, docentes y alumnos, teniendo como resultado la ejecución de algunos juegos por alumnos de preprimaria bilingüe desde sus hogares con la ayuda de sus padres y hermanos, reportando la elaboración y ejecución de estos juegos a través de imágenes y videos por WhatsApp.

Este proyecto vino a fortalecer el aprendizaje participativo en los alumnos, a socializarse más rápido con sus compañeros y a vencer la timidez.

ABSTRACT

The Project called implementation of Traditional Games as a means of learning in the area of Social and Natural Media, which as its main objective of supporting children so that they can socialize as quickly as possible with their classroom colleagues and overcome shyness, as well as take advantage of traditional games to translate the contents in students with a participatory methodology taking into account the educational community involved in the education of children.

Having result in the elaboration of an album containing different games which comes to benefit 30 pre-primary children, 16 teachers, 5 members of the educational committee and parents of different children of the school.

Primary school teachers were taken into account in order to directly benefit their students and thus increase the number of beneficiaries and thus also strengthen participatory learning at the primary level.

CHIK'B'AB'IL

(Mam)

Aj aq'untl kywsab'il te kyschab'il qe k'wal, atzan jun tumlal tun tb'ant kyq'olb'en tuj kytenb'il, aj tumlal xinb'itz aq'untl tun ky onit qe ni tal q'a b'ix tal txin tuntzan tb'ant ky-yolin b'ix tun tel kych'ixwa kyxol kyuk'al, kyja'tzan nxi' chik'b'et qe jun wiq schab'il tuntzan tb'aj tzi'nan tib' kyaqil qe xnaq'tzb'il tuj kyxinb'etz qe k'wal tuj jun anb'il jatum at kyoklen b'ix nti' kych'ixwa tzanx qe txin b'ix qe q'a b'ix kyaqil qe at kyoklen tun tjaw nimset xnaq'tzb'il tun kyok te tb'anil k'wal.

Kyja'tzan m'a b'ant jun k'loj aq'untl ja tum ite' b'ixmo tz'ib'anmaj nimqe saqchab'il b'ix at nim toknen kye winaq laj tal k'wal te tnejil kol xnaq'tzb'il aj qe ma kb'antel kytz'iban, ax ikx koknel kye qaqlaj xnaq'tzal b'ix kye jwe' manb'aj tok kyoknen te q'il twitz wixinil kye manb'aj ite' tuj tja xnaq'tzb'il.

Ax ikyx at kyoklen qe xnaq'tzal te tkab'in kol te xnaq'tzb'il tuntzan toknen kyu'n tuk' qe xnaq'tzanjs tu'ntzan tjaw ch'isin tajlal kyaqil qe k'wal, b'ix qe xnaq'tzal tu'ntzan tb'aj tzinin tib' aj xnaq'tzb'en k'wal ite' tuj tkab'in kol.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.....	4
1.1. Marco organizacional.....	4
1.2. Análisis Situacional.....	31
1.3. Análisis estratégico	38
1.4. Diseño de proyecto	53
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	76
2.1. Juegos tradicionales en área de Medio social y Natural	76
2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo	78
2.3. Técnicas de administración aplicadas al análisis situacional del proyecto.....	79
2.4. Componentes del diseño del proyecto.....	83
CAPÍTULO III. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	89
3.1. Título del proyecto	89
3.2. Descripción del PME.....	89
3.3. Concepto de PME.....	90
3.4. Objetivos.....	90
3.5. Justificación	91
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente	93
3.7. Plan de actividades.....	94

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	111
4.1. Conclusiones.....	114
4.2. Plan de sostenibilidad.....	115
REFERENCIAS.....	121
ANEXOS.....	124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	Página
Tabla No. 1 Población por rangos de edades.....	6
Tabla No. 2 Cantidad de alumnos matriculados Nivel 41.....	6
Tabla No. 3 Cantidad de alumnos matriculados Nivel 43.....	7
Tabla No. 4 Distribución de cantidad de alumnos de Nivel Preprimaria	7
Tabla No. 5 Distribución de cantidad de alumnos de Niveles Primario..	7
Tabla No. 6 Distribución de la cantidad de alumnos nivel 41	8
Tabla No. 7 Distribución de la cantidad de alumnos nivel 43.....	8
Tabla No. 8 Disponibilidad de textos y materiales.....	10
Tabla No. 9 Organización de los padres de familia.....	10
Tabla No. 10 Indicadores de resultados.....	10
Tabla No. 11 Alumnos inscritos 2015.....	11
Tabla No. 12 Alumnos inscritos 2016.....	11
Tabla No. 13 Alumnos inscritos 2017.....	11
Tabla No. 14 Alumnos inscritos 2018.....	12
Tabla No. 15 Promoción de alumnos.....	12
Tabla No. 16 Escolarización por edades simples.....	12
Tabla No. 17 Sobreedad.....	13
Tabla No. 18 Taza de promoción anual.....	13

Tabla No. 19 Fracaso escolar.....	13
Tabla No. 20 Finalizaron preprimaria 2014.....	14
Tabla No. 21 Finalizaron preprimaria 2015.....	14
Tabla No. 22 Finalizaron preprimaria 2016.....	14
Tabla No. 23 Finalizaron preprimaria 2017.....	15
Tabla No. 24 Finalizaron preprimaria 2018.....	15
Tabla No. 25 Deserción.....	15
Tabla No. 26 Matriz de priorización.....	29
Tabla No. 27 Escala de puntuación.....	29
Tabla No. 28 Organizaciones comunitarias.....	32
Tabla No. 29 Diagrama de relaciones.....	33
Tabla No. 30 Matriz DAFO.....	35
Tabla No. 31 Técnica mini Max.....	35
Tabla No. 32 Cronograma de actividades.....	56
Tabla No. 33 Plan de Monitoreo.....	58
Tabla No. 34 Plan de Evaluación.....	63
Tabla No. 35 Cronograma de actividades.....	92
Tabla No. 36 Plan de Sostenibilidad.....	109

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía	Página
Fotografía No. 1 Lista de cotejo de monitoreo dirigida a docentes.....	60
Fotografía No. 2 Lista de cotejo de monitoreo dirigida a padres de familia	61
Fotografía No. 3 Lista de cotejo de monitoreo dirigida a alumnos.....	62
Fotografía No. 4 Lista de cotejo de evaluación dirigida a alumnos.....	65
Fotografía No. 5 Lista de cotejo de evaluación dirigida a docentes.....	66
Fotografía No. 6 Lista de cotejo de evaluación dirigida a padres de familia	67
Fotografía No. 7 Solicitud de autorización del PME.....	93

Fotografía No. 8 Constancia de autorización del PME.....	94
Fotografía No. 9 Lanzamiento del PME.....	95
Fotografía No. 10 Lanzamiento del PME.....	95
Fotografía No. 11 Etapa de Planificación.....	96
Fotografía No. 12 Certificación de acta de lanzamiento del PME.....	97
Fotografía No. 13 Etapa de Ejecución con padres de familia.....	98
Fotografía No. 14 Etapa de Ejecución con docentes.....	98
Fotografía No. 15 Etapa de Monitoreo.....	99
Fotografía No. 16 Etapa de Monitoreo.....	99
Fotografía No. 17 Etapa de Evaluación.....	100
Fotografía No. 18 Etapa de Evaluación.....	100
Fotografía No. 19 Cierre del proyecto.....	101
Fotografía No. 20 Cierre del proyecto.....	101
Fotografía No. 21 Cierre del proyecto.....	101
Fotografía No. 22 Certificación de acta de cierre del PME.....	104

INDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 Árbol de Problemas.....	30
Figura No. 2 Diagrama de Relaciones.....	34
Figura No. 3 Mapa de Soluciones.....	51

INTRODUCCIÓN

La primera infancia debe de recibir una educación de calidad ya que son los años que marcan el rendimiento de los alumnos y las alumnas en los años siguientes, como siempre en todo proceso existen brechas positivas y negativas pero es peor no hacer nada y dejarlo como esta, tomando el trabajo del Ministerio de Educación con diferentes programas para mejorar la calidad de la educación de los niños y las niñas impulsaron programas como: contemos juntos, salvando primer grado, cuenta cuentos y otros, con el fin de preparar mejor a los estudiantes con herramientas para desarrollar diferentes habilidades.

En la Universidad de San Carlos de Guatemala junto con la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media y el Ministerio de Educación, con el Programa de Profesionalización Docente PADEP/D dentro del programa de estudios, se establece la realización de un Proyecto de Mejoramiento Educativo, para favorecer como siempre a los más importantes los niños y las niñas de la educación preprimaria específicamente en la Escuela Oficial Rural Mixta del caserío La Laguneta, de la aldea la Vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, del departamento de Huehuetenango para colaborar en el mejoramiento de la educación en el grado de preprimaria.

Después de priorizar algunas necesidades y dificultades en la socialización de los alumnos y su lento avance en el aprendizaje se tuvo la iniciativa de realizar el Proyecto de Mejoramiento Educativo titulado: “Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural” entregando a cada docentes de la escuela un álbum con juegos tradicionales, con el objetivo de fortalecer la socialización y al mismo

tiempo utilizar los juegos como una herramienta de aprendizaje para lograr un avance significativo en los alumnos en su educación.

El trabajo se realizó en varias etapas desarrolladas de la manera siguiente:

Capítulo I: Plan del Proyecto de Mejoramiento Educativo, en donde se detalla la información del centro educativo donde se realizó el proyecto tomando en cuenta el Marco Organizacional, Análisis Situacional, análisis estratégico, y el diseño del proyecto. Capítulo II: Fundamentación Teórica, esto para tener un sustento del proyecto con el fin primordial de que tenga confiabilidad el proyecto que se ejecutó en el centro educativo. Capítulo III: Presentación de resultados. En esta parte se detallan los resultados que dieron el proyecto realizado para un soporte del informe final y donde se detalla el proyecto a grandes rasgos. Capítulo IV: Análisis y Discusión de Resultados, en esta parte se presentaron los resultados y la forma en que se llevó a cabo cada actividad, por el problema que estamos enfrentando, unas actividades se realizaron vía telefónica, talleres con padres de familia y maestros, con el debido distanciamiento social que marca la ley hasta entrega del trabajo realizado con los maestros y comité educativo de la escuela.

Se determinó que con la implementación de este proyecto de mejoramiento educativo a través de la implementación de los juegos tradicionales los niños dejaron de ser tímidos, se fortaleció la comunicación interpersonal en ellos y la rápida asimilación de los aprendizajes.

Se puede deducir con certeza que los alumnos aprenden más y mejor teniéndolos motivados a través de juegos porque se fortalece más la comunicación, la convivencia y la amistad entre ellos.

Para que este proyecto de mejoramiento educativo tenga solidez en tiempos futuros se tiene previsto talleres, charlas, demostraciones, ejemplificaciones, con docentes, alumnos y padres de familia para que se pongan en práctica estos

juegos tradicionales, ya que es una herramienta que nos brinda una alternativa más de cómo mejorar la calidad de educación en los niños y niñas en los centros educativos pero siempre involucrando a toda la comunidad educativa en su desarrollo.

CAPÍTULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico Institucional

A. Nombre de la escuela

Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a Escuela Oficial Rural Mixta caserío La Laguneta.

B. Dirección

Caserío La Laguneta aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

C. Naturaleza de la institución

La Escuela Oficial Rural Mixta es de modalidad bilingüe, en los niveles

de preprimaria y primaria, laboran 15 docentes, 14 bajo el renglón 011 y 1 bajo el renglón 021, dos docentes trabajan en el nivel preprimaria y 13 en el nivel primaria, está ubicada en el caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá, San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango, a 8 kilómetros de la cabecera municipal, ubicado al sur oeste, colinda con las comunidades: cantón Los Domingos, caserío Chanchiquía, caserío La Estancia y la aldea Vega de Polajá.

Como estudiante del PADEP/D y trabajando en dicha escuela atendiendo el grado de preprimaria sección "A", tengo que realizar mi Proyecto de Mejoramiento Educativo como lo indica la carrera de estudio y poder graduarme en Licenciatura de Educación Preprimaria Bilingüe Intercultural en la Universidad de

San Carlos de Guatemala.

D. Gobierno Escolar

La escuela si cuenta con un gobierno escolar funcionando.

E. Visión y Misión

Visión: Ser una Institución Educativa, que genere una educación de calidad contribuyendo en la formación de niños y niñas con sentido crítico que puedan desenvolverse dentro y fuera de su comunidad, formando persona creativa y capaces de liderar en la comunidad, minimizando las necesidades sociales, culturales, económicos y políticos para un desarrollo integral, con equidad, participación y pertinencia en la construcción de una cultura de paz.

Misión: Somos una comunidad educativa que promueve la igualdad de oportunidades en los alumnos, metodologías activas que enfoque una educación incluyente, innovadora y proactiva, comprometida en la formación integral del niño y la niña, formando hábitos de buena conducta, través de la educación de calidad con igualdad de oportunidades, contribuyendo así al desarrollo de la comunidad y a la construcción de la convivencia pacífica en un país multicultural y multilingüe.

F. Estrategias de abordaje.

Se les aplicará instrumentos de investigación:

Entrevista: Una entrevista es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar en este caso es el estudiante del PADEP para identificar los diferentes problemas existentes en el centro educativo.

Encuesta: Es una serie de preguntas que se le hace a las personas para reunir ciertos datos que se está investigando para obtener una información.

G. Modelos educativos

Bilingüe intercultural

H. Programas que actualmente están desarrollando

El ministerio de Educación tiene la obligación de cumplir en los centros educativos públicos con programas de apoyo a la educación entre ellos:

Refacción Escolar: Es un programa que viene a fortalecer al alumno para que reciba una educación de calidad.

Valija didáctica: materiales que reciben los docentes para utilizar y mejorar la labor docente.

Gratuidad: programa que consiste para hacer pequeñas reparaciones o materiales que necesitan los alumnos en su proceso de formación.

Útiles escolares: Dinero que reciben los niños para comprar los útiles escolares y poder recibir una educación de calidad.

I. Proyectos desarrollados

Actualmente se ha ejecutado una cancha polideportiva con techo curvo en el centro educativo para la recreación de los estudiantes y jóvenes de la comunidad, con el apoyo de padres de familia, docentes, jóvenes y la municipalidad se pudo realizar dicho proyecto que beneficiará a todos en actividades culturales y deportivas que se realizarán en la escuela y en la comunidad.

Valija didáctica: materiales que reciben los docentes para utilizar y mejorar la labor docente.

Útiles escolares: Dinero que reciben los niños para comprar los útiles escolares y poder recibir una educación de calidad.

1.1.2. Indicadores educativos

A. Indicadores de contexto

a. Población por rango de edades

Tabla No. 1

Población por rango de edades

Edades	Total
-1 año	64
1 año	66
2 años	68
3 años	60
4 años	65
5 a -9 años	202
9 a 20 años	354
20 a -49 años	435
Adultos mayores 49 años y más años	435
Embarazadas	33
MEF de 10 54 años	364
Total	1.568

Fuente: Centro de Salud San Ildefonso Ixtahuacán.

b. Índice de desarrollo humano.

(Índice que mide, en una definición más amplia, el bienestar y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas de desarrollo humano: salud, educación e ingresos).

Índice de Desarrollo Humano	0.517
Desnutrición crónica	59 %
Pobreza	91 %
Pobreza extrema	0.23 %
Analfabetismo	80.02 %

B. De recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados

Tabla No. 2

Nivel 41

Secciones	Hombre	Mujeres	Total
Pre-primaria A	15	13	28
Pre-primaria B	12	19	31
Total	27	32	59

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 3

Nivel 43

Grado	Hombres	Mujeres	Total
Primero A	11	13	24
Primero B	12	11	23
Segundo A	17	5	22
Segundo B	13	10	23
Segundo C	14	7	21
Tercero A	18	16	34
Tercero B	18	15	33
Cuarto A	11	13	24
Cuarto B	13	10	23
Quinto A	16	10	26
Quinto B	12	11	23
Sexto A	16	23	39
Total	171	144	315

Fuente: Dirección del centro educativo.

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

Tabla No. 4

Nivel 41

Grado	Hombres	Mujeres	Total
Pre-primaria A	15	13	28
Pre-primaria B	12	19	31
Total	27	32	59

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 5

Nivel 43

Grado	Hombres	Mujeres	Total
Primero A	11	13	24
Primero B	12	11	23
Segundo A	17	5	22
Segundo B	13	10	23
Segundo C	14	7	21
Tercero A	18	16	34
Tercero B	18	15	33
Cuarto A	11	13	24
Cuarto B	13	10	23
Quinto A	16	10	26
Quinto B	12	11	23
Sexto A	16	23	39
Total	171	144	315

Fuente: Dirección del centro educativo.

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

Tabla No. 6

Nivel 41

No.	Nombre del docente	Total alumnos	Grado	Sección
1	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz	28	Preprimaria	A
2	Juan Ordóñez López	31	Preprimaria	B
	Total general	59		

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 7

Nivel 43

No.	Nombre del docente	Total alumnos	Grado	Sección
1	Jorge Luis Velásquez Felipe	24	Primero	A
2	Candelaria Gerónimo García	23	Primero	B
3	Carlota Mercedes Ramírez López	22	Segundo	A
4	Roque Morales García	23	Segundo	B
5	Marcos Ortiz Ramírez	21	Segundo	C
6	Alejandro Ordóñez Méndez	34	Tercero	A
7	Alfonso Morales García	33	Tercero	B
8	Mariela Azucena Carbajal Pérez	24	Cuarto	A
9	Candelaria Méndez Gerónimo	23	Cuarto	B

10	Mateo Miguel Jiménez Ortiz	26	Quinto	A
11	Ermy Burely Ramos Herrera	23	Quinto	B
12	Victor Méndez Ordóñez	39	Sexto	A
	Total general	315		

Fuente: Dirección del centro educativo.

d. Relación alumno/docente

En el nivel 41 actualmente trabajan 2 docentes bilingües y la comunidad es también el 100% bilingüe, en la actualidad la relación que hay entre los alumnos y docentes en el nivel preprimaria es muy buena ya que como el docente domina el idioma materno del alumno existe mucha confianza de asistir a la escuela. Esto se ha logrado a través de reuniones sobre la importancia de la comunicación para fortalecer la educación de los alumnos, actualmente se atienden 30 alumnos en la sección A y 29 en la sección B haciendo un total de 59 alumnos en este nivel educativo inicial en donde se fortalecen los valores.

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos

La asistencia de alumnos de todos los grados y secciones de la Escuela Oficial Rural Mixta, caserío La Laguneta a primera hora es de un 96%.

Dicho porcentaje ha mejorado a comparación de años anteriores es menor, debido a la alimentación escolar que se le da todos los días motiva a asistir a clases y recibir una educación de calidad con el estómago lleno. Gracias al Ministerio de Educación y con el apoyo de docentes, consejo de padres de familia, padres de familia y alumnos se ha logrado recibir el programa de alimentación Escolar.

b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase

80 días de clases efectivos.

c. Idioma utilizado como medio de enseñanza

El cien por ciento de los alumnos es maya hablante y su idioma principal es el mam, esto quiere decir que el niño y la niña tienen que ser educados en su propio idioma. Por eso en la escuela la mayoría de los docentes son maya hablantes mam, para cumplir con el derecho que tienen las niñas y los niños.

d. Disponibilidad de textos y materiales

Tabla No. 8

Disponibilidad de textos y materiales

Grados	Nombre de Libros	Cantidad
Primero	Mis primeras lecturas paso dos	51
	Nchin qene ex nichin tzib'ne	51
	Tnejil tqekl	53
	Nchmol yol	146
Segundo	Guatemática	66
	Comunicación y lenguaje	66
Cuarto	Yo decido	50
	Chmol yol	44
Quinto	Chmol yol	32
Sexto	Chmol yol	32

Fuente: Dirección del establecimiento

e. Organización de los padres de familia

Está formado un Consejo Educativo, integrado por las siguientes personas y cargos respectivos.

Tabla No. 9

Organización de padres de familia

No.	Nombre de integrantes del consejo Educativo	Cargo
1	María Pérez Domingo	Presidenta
2	Teresa Felipe Ortíz	Secretaria
3	María Elena Láinez Ortíz	Tesorera
4	Francisca Láinez Pérez	Vocal I
5	Silvia García Felipe	Vocal II

Fuente: Dirección del establecimiento.

D. Indicadores de resultados de escolarización

a. Escolarización oportuna

Tabla No. 10

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
22	24	46	22	24	46

Alumnos inscritos 2014

Fuente: Dirección del centro educativo.

La promoción de alumnos en el año 2,014 en la Escuela Oficial Rural Mixta, caserío la Laguneta fue de 95.15 % de todos los grados en el nivel primario.

Tabla No. 11

Alumnos inscritos 2015

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
24	22	46	24	22	46

Fuente: Dirección del centro educativo.

La promoción de alumnos en el año 2,015 en la Escuela Oficial Rural Mixta, caserío la Laguneta es de 90.57 % de todos los grados en el nivel primario.

Tabla No. 12

Alumnos inscritos 2016

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
23	32	55	23	32	55

Fuente: Dirección del centro educativo.

La promoción de alumnos en el año 2,016 en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Laguneta fue de 94.51 % de todos los grados en el nivel primario.

Tabla No. 13
Alumnos inscritos 2017

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
39	19	58	39	19	58

Fuente: Dirección del centro educativo.

La promoción de alumnos en el año 2,017 en la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío la Laguneta fue de 91.43 % de todos los grados en el nivel primario.

Tabla No. 14
Alumnos Inscritos 2018

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
23	24	47	23	24	47

Fuente: Dirección del centro educativo.

La promoción de alumnos en el año 2,018 en la Escuela Oficial Rural Mixta, caserío la Laguneta fue de 94.22 % de todos los grados en el nivel primario.

Promoción de los alumnos de siete años inscritos en primero primaria, entre la población total de 7 años.

Tabla No. 15
Promoción de alumnos

Año	Edad	Cantidad
2014	7 años	59
2015	7 años	66
2016	7 años	55
2017	7 años	71
2018	7 años	69

Fuente: Dirección del centro educativo.

b. Escolarización por edades simples

Se refiere a la proporción de alumnos de seis años inscritos en el nivel preprimaria de la población total.

Tabla No. 16
Escolarización por edades simples

Año	Edad	Cantidad
2014	6 años	46 alumnos
2015	6 años	46 alumnos
2016	6 años	55 alumnos
2017	6 años	58 alumnos
2018	6 años	47 alumnos

Fuente: Dirección del centro educativo.

c. Sobreedad

En el grado de preprimaria no existe sobreedad, ya que hay una edad establecida de 5 años 6 meses y si tienen más de esa edad son automáticamente inscritos en primer grado.

Tabla No. 17
Sobreedad

Año	Grado	Total
2014	Preprimaria	0
2015	Preprimaria	0
2016	Preprimaria	0
2017	Preprimaria	0
2018	Preprimaria	0

Fuente: Dirección del centro educativo.

d. Tasa de promoción anual

Tabla No. 18
Tasa de promoción anual

Promoción Anual 2014		
Grado	Porcentaje	Cantidad de alumnos
Preprimaria	100%	46
Primaria	95.15%	330
Promoción Anual 2015		
Grado	Porcentaje	Cantidad de alumnos
Preprimaria	100%	46
Primaria	90.57%	339
Promoción Anual 2016		
Grado	Porcentaje	Cantidad de alumnos

Preprimaria	100%	55
Primaria	94.51%	310

Fuente: Dirección del centro educativo.

e. Fracaso escolar

Tabla No. 19

Fracaso escolar

Fracaso Escolar 2014	
Grado	Porcentaje
Preprimaria	0%
Primaria	4.85%
Promoción Anual 2015	
Grado	Porcentaje
Preprimaria	0%
Primaria	9.43%
Promoción Anual 2016	
Grado	Porcentaje
Preprimaria	0%
Primaria	5.49%
Promoción Anual 2017	
Grado	Porcentaje
Preprimaria	0%
Primaria	8.57%
Promoción Anual 2018	
Grado	Porcentaje
Preprimaria	0%
Primaria	5.78%

Fuente: Dirección del centro educativo.

f. Conservación de la matrícula

En los últimos cinco años la Escuela Oficial Rural Mixta, caserío La Laguneta, ha conservado la matrícula de 100 % de alumnos en el establecimiento, en los dos niveles que funcionan en el centro educativo.

g. Finalización de nivel

Tabla No. 20

Finalizaron del nivel preprimaria 2014

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
22	24	46	22	24	46

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 21
Finalizaron preprimaria 2015

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
24	22	46	24	22	46

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 22
Finalizaron preprimaria 2016

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
23	32	55	23	32	55

Fuente: Dirección del establecimiento.

Tabla No. 23
Finalizaron preprimaria 2017

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
39	19	58	39	19	58

Fuente: Dirección del centro educativo.

Tabla No. 24
Finalizaron preprimaria 2018

Inscritos			Promovidos		
Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
23	24	47	23	24	47

Fuente: Dirección del centro educativo.

h. Repitencia

En el nivel de preprimaria el 100% de niños y niñas son promovidos automáticamente en el grado superior, según lo que establece la ley.

i. Deserción

Tabla No. 25

Deserción

Año	Cantidad	Porcentaje
2014	0	0%
2015	0	0%
2016	0	0%
2017	0	0%
2018	0	0%
Total	3	0%

Fuente: Dirección del centro educativo.

j. Resultados de aprendizaje

Hace mucho tiempo que no se han realizado evaluaciones a nivel de escuela, solo se han realizado los de unidad.

1.1.3 Antecedentes

A. Históricos

La inscripción ha aumentado considerablemente, no en un alto porcentaje pero va en aumento y también que los padres de familia han sido responsables en mandar a sus hijos a la escuela, ya que actualmente los programas de alimentación escolar, útiles escolares, gratuidad de la educación han venido a motivar a los niños y la asistencia es permanente positiva.

B. De contexto

Según la información recopilada se ha notado que la población escolar se ha mantenido en el rango que corresponde, ya que la motivación y el interés de los padres y madres de familia han sido indispensables en colaborar y mandar a sus hijos a la escuela cuando llega a la edad que corresponde.

C. De recursos

En recursos pues gracias al apoyo de los padres de familia por la educación de sus hijos ha sido una comunidad altamente colaboradora y gracias al trabajo de

ellos se tiene una escuela moderna contando también con cancha polideportiva y un patio con techo, además los programas educativos han sido fundamental en la educación de los niños y las niñas de la comunidad.

D. De procesos

La mayoría de los niños y las niñas asisten a la escuela diariamente, un bajo porcentaje no cumple por enfermedad o los papás los llevan con ellos para no dejarlos solos en la casa y la mayoría de los niños y las niñas son maya hablantes mam.

E. De resultados de escolarización

Según la estadística de la escuela del año 2014 al año 2018 la mayoría de los alumnos y alumnas aprobaron su grado gracias al apoyo de los padres de familia llegando así a un 95 % de promovidos, en cuanto a los no promovidos el porcentaje es menos ya que muchas veces se retiran por migración o por enfermedad.

F. De resultados de aprendizaje

Mientras el maestro está preparado académicamente los resultados tienen que ser positivos, ya que la universidad nos ha dotado de herramientas educativas modernas para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y la permanencia en los salones de clase.

1.1.4. Marco Epistemológico

Con el propósito de garantizar una buena educación a los habitantes de nuestro país, en la constitución política de la república establece en su ARTICULO 71 DERECHO A LA EDUCACIÓN: Se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente. Es obligación del estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara la utilidad y necesidad públicas de fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos.

Pero también es importante la participación de sector privado, instituciones gubernamentales y no gubernamentales en el avance de la educación en nuestro país. Tomando en cuenta las Políticas Educativas establecidas por el Ministerio de Educación, que es el que rige el Sistema Educativo Nacional.

A. Circunstancias históricas

Los habitantes de la comunidad denominada: Caserío La Laguneta, de la aldea La Vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, del departamento De Huehuetenango. Con la finalidad de que los habitantes de la comunidad asistieran a la escuela y poder tener así una educación digna y por falta de recursos económicos para trasladarse a otro lugar en busca de un centro educativo que les prestara el servicio.

Gracias a Dios y al apoyo de padres de familia, instituciones, el centro educativo no es uno de los más modernos pero ya es mejor a comparación de hace varias décadas, pero las condiciones de los padres que viven en la pobreza, hace que la mayoría de niñas y niños que ingresan a la escuela no culminen su primaria y por eso es poco el porcentaje de ellos que siguen en otro nivel. Por eso mismo que a causa de la pobreza se da la deserción y el trabajo a temprana edad.

De acuerdo a los resultados de la investigación el idioma de los niños y las niñas de la comunidad era un factor negativo en la educación ya los pocos docentes que llegaban a impartir clases en la comunidad eran monolingües y la escases de aulas era también un factor negativo y también que los padres de familia priorizaban la Educación para los niños. Actualmente la escuela es gradada también cuenta con 16 maestros de los cuales 1 es monolingüe y los demás son bilingües, dominando el idioma materno del niño y esa ha fortalecido la educación y la confianza de los miembros de la comunidad educativa. También es indispensable mencionar que la mayoría de los maestros son egresados del

programa de profesionalización docente PADEP y eso también ha mejorado la calidad de la educación de los niños y las niñas de la comunidad.

B Circunstancias psicológicas

En la mayoría de establecimientos del país las niñas y los niños enfrentan un sinnúmero de problemas tales como: la atención e hiperactividad, que se refiere a un trastorno en la conducta del y se caracteriza por medio de una actividad constante y esto es lo que impide su atención en la clase que se está desarrollando por parte del docente y afecta la atención de otros compañeros de la clase.

Trastornos de la alimentación; la alimentación es indispensable en el ser humano para que sus sistemas funcionen de una forma correcta pero cuando esta falta o no es suficiente puede provocar trastornos en el ser humano, y uno de los trastornos en la educación es la desnutrición que afecta al alumno y esto hace difícil la retención en la niña y el niño. Trastornos del estado de ánimo esto es un problema serio en el centro educativo ya puede afectar a otros niños provocando así el bullying.

Actualmente el centro educativo cuenta con la mayoría de maestros bilingües dominando así el idioma materno del niño, el incremento de los programas de apoyo y la buena comunicación que existe entre los miembros de la comunidad ha sido muy indispensable para fortalecer la educación de los niños dando así un giro a los problemas que existían en la educación de la comunidad. También es importante mencionar que la mayoría de docentes ya fueron profesionalizados por la universidad, dando como resultado el uso del CNB de pueblos y construyendo una reducción en beneficio de los niños en donde son el centro del aprendizaje y un buen orientador el docente.

C. Circunstancias sociológicas

Son indispensables los avances y desarrollo de la comunidad, tal es el caso de que existe una carretera, luz eléctrica, escuela gradada, cancha polideportiva y un centro de atención de la salud esto es un avance en la comunidad pero también es indispensable la formación del ser humano, ya que contribuye a la formación de la conducta en el mismo, por eso es muy importante que si la sociedad quiere vecinos de muy buena conducta debe proyectar el mejor comportamiento pero los y las alumnas muchas veces adoptan extraños comportamientos con otras sociedades o cuando se juntan con otros niños de otras comunidades, en las fincas o en el día de mercado.

Esto como ya se mencionó es un factor indispensable, pero al mismo tiempo puede ser perjudicial por los comportamientos que tienen los adultos como por ejemplo: el consumo de alcohol, el consumo de tabaco y comportamientos negativos como las pandillas y estos aspectos perjudican a los niños y las niñas ya que son aspectos negativos y contribuyen en su mala formación como buenos ciudadanos.

En el pasado se observaban niños tímidos y poco participativos, con la aplicación de técnicas y métodos innovadores nos hemos dado cuenta que la educación ha revolucionado y mejorado porque los docentes se han preparado en la universidad y dominan el idioma de la comunidad y eso ha fortalecido la relación con los alumnos y miembros de la comunidad.

D. Circunstancias culturales

La cultura indígena es la que predomina en las comunidades del área rural y muchas veces contribuyen a obstaculizar el desarrollo de la educación en sus habitantes, en la comunidad es muy común que los niños a temprana edad ya trabajan con papá o mamá por eso mismo ellos no quieren terminar la primaria y comentan que es mejor ganar dinero y no estudiar, también es común que las niñas culminen o no su educación primaria y se quedan en la casa para ayudar a su mamá en los oficios de la casa y esperar que se casen y convertirse en amas de casa.

En la actualidad los niños y las niñas han participado activamente en la educación participando en la escuela sin distinción de sexo ya que anteriormente la niña era discriminada y con el paso del tiempo se rompe el paradigma y un ejemplo muy claro es que el comité educativo está integrado por seis mujeres que contribuyen activamente en la ejecución de los programas para los niños de la escuela, también se ha logrado que la comunidad ya cuenta con profesionales en diferentes áreas y han sido promotores del desarrollo.

1.1.4 Marco del Contexto Educativo

A. El entorno sociocultural

En Guatemala hay diversidad de culturas, cada cultura con diferentes costumbres y tradiciones y están los siguientes: Maya, Garífuna, Xinca, Ladina, y cada una tiene variaciones ya sea en idioma, y en su forma de vivir, ya que han ido cambiando a través del tiempo porque se relacionan entre sí. Por eso mismo el estado está comprometido y no llega el apoyo porque hay que invertir más en materiales y no se puede universalizar algún material. Ya que hay que hacer diferentes materiales de acuerdo a cada cultura.

La educación ha sido beneficiada en este aspecto ya que los niños de la comunidad son educados en su propio idioma aprovechando los materiales

existentes en la comunidad favoreciendo así una educación con el aprovechamiento del entorno sociocultural.

B. Los medios de comunicación una escuela paralela

Los medios de comunicación también son importantes en el sistema educativo nacional ya que contribuyen en la educación de los habitantes por medio de programas educativos e informativos.

También para los niños y las niñas, ya que depende de nosotros elegir el mejor programa para ellos, porque también los medios de comunicación pueden ser un peligro en la formación de nuestros niños si no se mantiene un control de los programas que ellos eligen ya que se ha vuelto una herramienta indispensable para fortalecer los contenidos educativos.

Los medios de comunicación son indispensables en un centro educativo ya que contribuyen al fortalecimiento de la educación de los miembros de la comunidad pero es difícil que los miembros de la comunidad tengan una computadora en su casa por la situación económica en la que se encuentran y muy pocos cuentan con teléfono inteligente para informarse ya que por el recurso económico es muy difícil tener acceso a los mismos. Pero si la mayoría cuenta con un teléfono solo para recibir llamadas y estaciones de radio comunitarias han hecho llegar información hasta donde llega la señal.

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación

Es bueno mencionar que entre las nuevas tecnologías están la computadora, los celulares, Tablet, cañoneras, facebook, el internet y la televisión, pero es muy lamentable que por los bajos recursos que tienen en la comunidad no son suficientes para adquirir uno de las tecnologías. Tampoco hay interés del gobierno dotar de estas herramientas a los niños y niñas del área rural.

En la actualidad el centro educativo cuenta con una biblioteca que ha servido para mejorar la educación en el centro educativo, pero se están haciendo gestiones para llevar más tecnología en la escuela para el desarrollo del aprendizaje.

En la comunidad es difícil que ellos adquieran un teléfono inteligente, y si lo tienen pocos pero no tienen redes; y en donde los miembros de la comunidad han hecho lo posible de adquirir es un teléfono que les sirve únicamente en caso de emergencia ya que siempre se mantiene sin saldo solo en el caso que ya se mencionó. Pero lo más importante de esto es que la gente siempre está dispuesta a apoyar con mano de obra cualquier proyecto en beneficio de la comunidad.

D. Factores culturales y lingüísticos

La cultura y el medio lingüístico no ha sido un factor negativo para el desarrollo de la comunidad, ya que la escuela ha colaborado juntamente con padres de familia para el desarrollo de la comunidad en materia educativa. La cultura y el idioma es un medio de comunicación muy aprovechado por los habitantes de la comunidad por ser maya hablantes, pero también usan el castellano para comunicarse.

En la actualidad en la comunidad no es una barrera la cultura y el idioma en la educación ya que los mismos se han aprovechado para darle importancia a la educación en la comunidad, transmitiendo los contenidos en el propio idioma del alumno enseñándole también a escribir y leer en su propio idioma ya que la escuela cuenta con la mayoría de maestros bilingües, comunicándose así con los niños en su propio idioma.

1.1.5 Marco de Políticas Educativas

A. Cobertura

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

Objetivos Estratégicos

Incrementar la cobertura en todos los niveles educativos.

Garantizar las condiciones que permitan la permanencia y egreso de los estudiantes en los diferentes niveles educativos.

Ampliar programas extraescolares para quienes no han tenido acceso al sistema escolarizado y puedan completar el nivel primario y medio.

En la comunidad donde trabajo se cumple la cobertura educativa en el nivel preprimario y primaria no así en el nivel medio porque los estudiantes tienen que viajar a otra comunidad o en la cabecera municipal; pero lamentablemente son pocos los estudiantes que siguen estudiando ya que la situación económica no les permite, también podemos mencionar que los programas de apoyo también son parte de la cobertura ya que permite llegar a la escuela directamente a los niños y también se ha visto que más niños y niñas lleguen a la escuela logrando cerrar la brecha de la inasistencia.

B, Calidad

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

Objetivos Estratégicos

Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y a los avances de la ciencia y la tecnología.

Proveer instrumentos de desarrollo y ejecución curricular.

Fortalecer el sistema de evaluación para garantizar la calidad educativa.

Actualmente en el centro educativo laboran 8 maestros egresados del profesorado en educación primaria y 2 en profesorado en educación preprimaria, con esto se fortalece lo que establece la política de calidad ya que dichos maestros utilizan curriculum nacional base y las diferentes herramientas evaluativas en el aula para llevar un mejor control en el aprendizaje del alumno y llevar al mismo tiempo una educación de calidad en las aulas aprovechando los recursos propios de la comunidad.

B. Modelo de gestión

Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional.

Objetivos Estratégicos

Sistematizar el proceso de información educativa.

Fortalecer el modelo de gestión para alcanzar la efectividad del proceso educativo.

Garantizar la transparencia en el proceso de gestión.

Criterios de calidad en la administración de las instituciones educativas.

Establecer un sistema de remozamiento, mantenimiento y construcción de la planta física de los centros educativos.

La gestión es indispensable para el desarrollo de diferentes programas en la comunidad educativa ya que por medio de los padres de familia se canalizan todos los programas y proyectos a ejecutar en la escuela, en la escuela funciona el comité educativo que ejecuta con transparencia los diferentes programas para los niños de la escuela tales como: refacción escolar, útiles escolares, gratuidad

de la educación y proyectos en beneficio de la comunidad educativa. Faltando en la comunidad el programa de remozamiento, mantenimiento que no ha sido posible contar con esos programas, pero el comité juntamente con el director del establecimiento trabajan para que la comunidad sea beneficiada en estos proyectos.

C. Recurso humano

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

Objetivos Estratégicos

Garantizar la formación y actualización idónea del recurso humano para alcanzar un desempeño efectivo.

Evaluar el desempeño del recurso humano para fines de mejora de calidad.

Implementar un sistema de incentivos y prestaciones para el recurso humano, vinculados al desempeño, la formación y las condiciones.

En la actualidad el Ministerio de Educación en coordinación con la Universidad de San Carlos han promovido la profesionalización docente en el municipio, beneficiando a todos los maestros y maestras del renglón presupuestario 011 esto con el fin de garantizar la formación y actualización que menciona la política educativa, tomando en cuenta que en el centro educativo se han actualizado 10 maestros y maestras en el programa de profesionalización y actualmente 8 cerrando pensum de licenciatura en educación primaria y preprimaria con el fin de brindar una educación de calidad en el centro educativo de la comunidad.

D. Educación bilingüe, multicultural e intercultural

Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

Objetivos Estratégicos

Fortalecer programas bilingües multiculturales e interculturales para la convivencia armónica entre los pueblos y sus culturas.

Implementar diseños curriculares, conforme a las características socioculturales de cada pueblo.

Garantizar la generalización de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural.

Establecer el Sistema de acompañamiento técnico de aula específico de la EBMI. Política.

En la comunidad educativa, actualmente laboran 13 maestros y maestras que imparten clases en forma bilingüe o mejor dicho en el idioma de los niños esto con el fin de fortalecer la educación bilingüe intercultural incluyendo los maestros de

preprimaria dominan el idioma de la comunidad y los niños y las niñas llegan a la escuela con más confianza porque el maestro habla el idioma que ellos dominan, esto ha fortalecido la participación de los niños en las aulas ya que ha contribuido en mantener la matrícula escolar en la escuela. Hay muy pocos materiales y libros bilingües en el centro educativo y se han aprovechado al máximo.

E. Aumento a la inversión educativa

Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del producto interno bruto)

Objetivos Estratégicos

Garantizar el crecimiento sostenido del presupuesto de Educación en correspondencia al aumento de la población escolar y al mejoramiento permanente del sistema educativo.

Promover criterios de equidad en la asignación de los recursos con el fin de reducir las brechas.

Asignar recursos para implementar de manera regular la dotación de material y equipo.

En cuanto a la inversión hemos sido testigos que estamos muy lejos en lograr la inversión que propone la ley de Educación Nacional, tampoco podemos decir que no ha mejorado ya que cada año sube un punto o dos pero aun así estamos lejos de alcanzar lo que se establece en la ley, pero no en todo estamos mal las escuela es gradada y cuenta con un director administrativo hay aulas y maestros especializados en el nivel educativo en donde se encuentran. En cuanto a servicios hace falta mejorar el sistema de agua entubada, servicios sanitarios, tecnología, la cocina que son indispensables también para la atención de los niños y las niñas.

F. Equidad

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

En este aspecto podemos mencionar que se cumple no en su totalidad ya que en las áreas rurales solo cuentan con los niveles de preprimaria y primaria no así el nivel medio que solo es un privilegio del área urbana y telesecundarias en algunas comunidades, en cuanto a los contenidos en materia educativa si podemos mencionar que existe equidad y si se ha reducido el fracaso escolar por el trabajo

realizado por el docente y la transparencia en los diferentes programas que han beneficiado a los niños en la comunidad.

Objetivos Estratégicos

Asegurar que el Sistema Nacional de Educación permita el acceso a la educación integral con equidad y en igualdad de oportunidades.

Asegurar las condiciones esenciales que garanticen la equidad e igualdad de oportunidades.

Reducir el fracaso escolar en los grupos más vulnerables.

En la actualidad, en el centro educativo la educación es una escuela mixta y se da educación para todos sin distinción alguna y también se da una educación de calidad ya que la mayoría de maestros son profesores especializados en el nivel preprimario y primario egresados de la universidad. En donde toma un giro diferente es que al culminar sexto primaria los alumnos tienen que buscar la forma para estudiar el nivel medio ya que la comunidad no cuenta con ese nivel, por lo tanto la mayoría de los alumnos optan por abandonar sus estudios y dedicarse a trabajar y ganar el sustento diario.

G. Fortalecimiento institucional y descentralización

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

Objetivos estratégicos

Fortalecer a las instancias locales para que desarrollen el proceso de descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas.

Promover y fortalecer la participación de diferentes sectores sociales a nivel comunitario, municipal y regional en la educación.

Fortalecer programas de investigación y evaluación del Sistema Educativo Nacional.

El fortalecimiento institucional y la descentralización son temas que llevan años que se mencionan y poco a poco ha dado resultados ya que ha facilitado los tramites de los centros educativo y esto ha fortalecido la rapidez en algunos servicios. En la escuela podemos mencionar que los comités educativos fueron beneficiados con la descentralización, ya que en la actualidad se realizan las compras en el municipio y de esa forma los programas llegan pronto en donde se necesitan para beneficiar a los alumnos.

1.2 Análisis Situacional

1.2.1 Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir.

- A. Falta de hábito de lectura
- B. Uso de palabras obscenas
- C. Falta de retención de conocimientos
- D. Violencia escolar
- E. Falta de comprensión lectora
- F. Mala alimentación
- G. Migración y emigración
- H. Falta de acompañamiento de padres de familia
- I. Problemas económicos
- J. Desinterés en el aprendizaje

1.2.2 Selección de problema prioritario (matriz de priorización)

Tabla No. 26

Matriz de priorización

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	(Subtotal 1 x Subtotal 2) Total
	A.- Magnitud y Gravedad	B.- Tendencia	C.- Modificable	D.- Tiempo	E.- Registro		F.- Interés	G.- Competencia		
Falta de hábito de lectura	1	2	2	1	1	7	1	1	2	14
Falta de retención de conocimientos	1	2	2	2	2	9	1	1	2	18
Violencia escolar	1	2	1	1	2	7	2	1	3	21
Falta de comprensión lectora	2	1	2	1	2	8	2	1	3	24
Migración y emigración	1	1	1	1	1	5	1	2	3	15
Desinterés en el aprendizaje.	2	2	2	2	2	10	2	1	3	30

Fuente: Dirección del establecimiento.

Tabla No. 27

Escala de puntuación

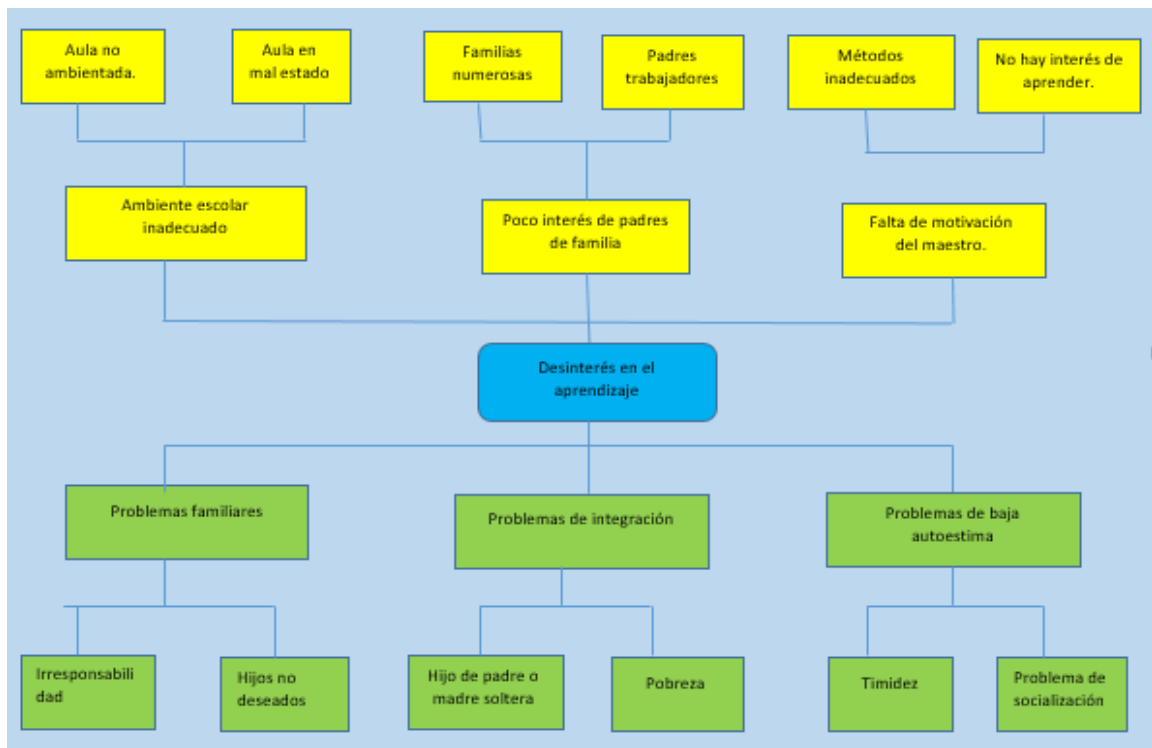
CRITERIOS	ESCALA DE PUNTUACIÓN		
	1	2	3
A. Frecuencia y/o gravedad del problema	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia del Problema	En aumento	Estático	En descenso
C. Posibilidad de modificar la situación	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la situación	Corto plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidad de registro	Fácil registro	Difícil registro	Muy difícil Registro
Desinterés en solucionar el problema	Alto	Poco	No hay interés
Accesibilidad o ámbito del problema	Competencia del estudiante	El estudiante puede intervenir, pero no es de su absoluta competencia	No es competencia del estudiante.

Fuente: Dirección del centro educativo.

1.2.3 Análisis de problema (árbol de problemas)

Figura No. 1

Árbol de problemas



Fuente: elaboración propia.

1.2.4 Identificación de demandas (listados)

A. Sociales.

Una demanda social se refiere a la necesidad que tienen los seres humanos en forma colectiva, entre ellas podemos mencionar: agua potable, edificio escolar, salón comunal, energía eléctrica y otros.

B. Institucionales

La demanda institucional se refiere a la necesidad que tiene un ministerio para cumplir una necesidad de un grupo de personas entre las que podemos mencionar: programas de apoyo, atención a Necesidades Educativas Especiales, fortalecer diferentes talleres sobre el idioma de la comunidad, ejecutar el Curriculum Nacional Base por Pueblos.

C. Poblacionales

La demanda poblacional se refiere a la población por ejemplo: áreas de recreación, aumento en el número de alumnos, aumento del presupuesto, incremento poblacional

1.2.5 Identificación de actores involucrados en el entorno educativo a intervenir

A. Docentes

Cuando hablamos de un problema educativo uno de los actores directos es el docente ya que es el que tienen contacto directo con la comunidad y por medio del trabajo del docente se refleja el desarrollo educativo de la comunidad.

B. Alumnos

Los niños y las niñas también forman parte de los actores directos ya que ellos son los sujetos indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje en una comunidad.

C. Director

Actor también indispensable en el proceso educativo, ya que es el que coordina el proceso aprendizaje en la comunidad y es el encargado de guiar la educación de una comunidad.

D. Estado

El estado también es un actor Directo ya que por medio del ministerio de educación que es el encargado de la educación del país se establecen las formas y los programas que llevan a una escuela para su aplicación, y es el que dota de recursos económicos para que el proceso educativo tenga el éxito deseado.

E. líderes de la comunidad

Los líderes comunitarios también son parte de los actores directos ya que por medio del liderazgo que ellos tienen pueden gestionar proyectos en beneficio de la comunidad para mejorar el proceso educativo en su comunidad.

F. Organizaciones comunitarias

Las organizaciones comunitarias también son indispensables en un proyecto de mejoramiento educativo ya que ellos son el enlace indispensable con los miembros de la comunidad y ellos son los encargados de promover los diferentes proyectos como lo puede ser el edificio escolar.

Tabla No. 28

Organizaciones comunitarias

Alumno	Maestro	Padres de familia
Sujeto muy importante en la educación y que asiste a un centro educativo y recibe la enseñanza aprendizaje por parte del maestro.	Sujeto preparado y que su deber es transmitir conocimientos a sus alumnos para que su desarrollo educativo.	Encargado de enviar a sus hijos a la escuela para que reciban una educación de calidad y colaborar en proyectos para sus hijos.

Fuente: elaboración propia

a. Características

Son parte de la comunidad educativa y tienen relación directa e indirecta en la educación de los niños y las niñas en la escuela y que aportan su colaboración en la educación de los alumnos, participando directa o indirectamente en la

planificación y realización de actividades en beneficio de los niños y las niñas en la escuela.

b. Influencias

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea muy significativo, es indispensable que los integrantes de la comunidad educativa cumplan su rol como lo establecen los lineamientos de la educación de sus hijos para que no afecte en la educación de los niños y las niñas.

c. Criterios

Los padres de familia como miembros de la comunidad educativa, participan activamente en el proceso de aprendizaje de su hijo en el nivel que corresponde.

d. Características típicas

Trabajar en conjunto para lograr el objetivo trazado en el Curriculum Nacional Base, porque lo que se persigue es la misma misión y el propósito de cada grado o nivel educativo que es lograr en el alumno o alumna una educación integral.

e. Diagrama de relaciones

Tabla No. 29

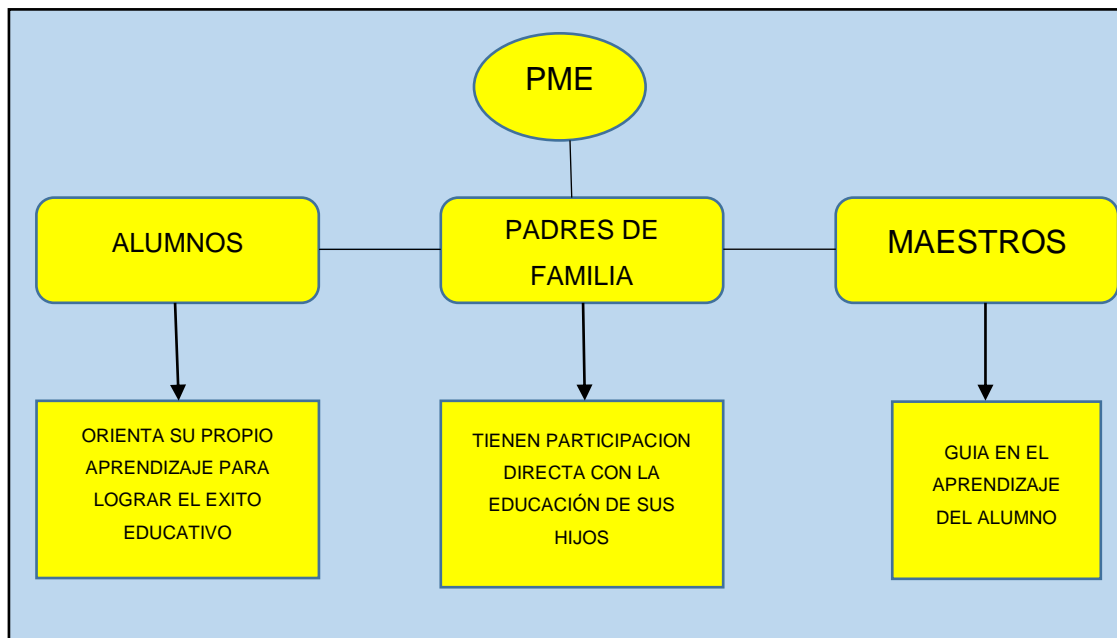
Diagrama de Relaciones

Elementos	Vinculación	Variación
Alumnos	<p>Su misión es lograr el éxito educativo para enfrentar el futuro con optimismo. Interactúa con sus compañeros intercambiando sus hábitos y costumbres de familia.</p> <p>Desarrolla diferentes habilidades con la ayuda del docente y comunidad educativa.</p>	<p>Centro del proceso educativo para recibir un educación integral, y enfocando en el los programas educativos del Ministerio de Educación para un aprendizaje significativo.</p>

Padres de familia	Encargados de educar a sus hijos desde la casa como la primera escuela, tienen participación directa con la educación de sus hijos en el proceso de enseñanza aprendizaje, cumpliendo con sus roles en la educación.	Forman parte fundamental en la educación de sus hijos, ya que ellos son los primeros maestros en las casa y obligados a cumplir normas en el centro educativo para una mejor educación para sus hijos e hijas.
Maestros	Encargados de hacer cumplir los programas de estudio para que los niños y las niñas reciban una educación de calidad y son los que interactúan directamente con los niños y las niñas en la escuela como segundo hogar.	Encargados de desarrollar el proceso educativo de calidad para beneficiar a los niños y las niñas, controlando el avance significativo de los estudiantes y solucionando problemas de tipo educativo.

Fuente: elaboración propia.

Figura No. 2
Diagrama de relaciones



Fuente: elaboración propia

1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO

Tabla No. 30

Matriz DAFO

D	A
<ol style="list-style-type: none"> 1. PEI inadecuado 2. Escases de material didáctico 3. Poca capacidad de gestión administrativa 4. Deficiencia en la práctica de valores 5. Baja autoestima 6. Desinterés de participación 7. Utilización inadecuada del internet 8. Escases de práctica de juegos 9. Escases de ambientes recreativos 10. Poca programación de actividades recreativas 11. Empoderamiento del docente 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Delincuencia juvenil 2. Drogadicción 3. Invasión de productos industriales 4. Desaparición de juegos tradicionales 5. Sustitución de juegos tecnológicos 6. Utilización de juguetes desechables 7. Migración 8. Demanda de videojuegos 9. Problemas psicológicos 10. Existencia de juegos mecánicos 11. Proliferación de centros de internet 12. Desarrollo de la timidez
F	O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Relajación mental 2. Convivencia con otros niños y niñas 3. Fortalecimiento de la amistad 4. Desarrollo de habilidades 5. Desarrollo de la creatividad 6. Fortalecimiento de la competencia 7. Desarrollo de la lógica matemática 8. Adquisición de experiencias sobre diferentes tipos de juegos 9. Fortalecimiento de los valores 10. Desarrollo lúdico motriz 11. Desarrollo del lenguaje 12. Desarrollo de autoestima 13. Desarrollo físico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programas actuales de educación física 2. Programación recreativa con materiales objetivos 3. Rescate de juegos tradicionales 4. Uso de la tecnología como medio de investigación 5. Práctica de valores 6. Adaptación a la modernidad 7. Fortalecimiento de la cultura 8. Desarrollo de la autenticidad de los juegos 9. Estimulación personal 10. Lucha por un nuevo orden ambiental 11. Aprovechamiento del tiempo de aseo

Fuente: elaboración propia.

1.3.2. Técnica Mini-Max

Tabla No. 31
Técnica Mini Max

	Oportunidades (externas positivas)	Amenazas (externas negativas)
Fortalezas (internas positivas)	<p>FO</p> <p>F2convivencia con otros niños y niñas</p> <p>O1 Programas actuales de educación física.</p> <p>F3 fortalecimiento de la amistad.</p> <p>O2 Programación recreativa con materiales concretos.</p> <p>F9 fortalecimiento de los valores</p> <p>O5 Practica de valores.</p> <p>F1 relajación mental</p> <p>O9 Estimulación personal.</p> <p>F13 fortalecimiento del desarrollo físico.</p> <p>O11 Aprovechamiento del tiempo de aseo.</p> <p>F5 desarrollo de la creatividad</p> <p>O4 Uso de la tecnología como medio de investigación.</p> <p>F8 Adquisición de experiencias sobre diferentes tipos de juegos.</p> <p>O3 Rescate de juegos tradicionales.</p> <p>F9 Fortalecimiento de los valores.</p> <p>O7 Fortalecimiento de la cultura.</p> <p>F10 Desarrollo lúdico motriz.</p> <p>O11 Aprovechamiento del tiempo de aseo.</p> <p>F6 fortalecimiento de la competencia.</p> <p>O8 Desarrollo de la Autenticidad de los juegos.</p>	<p>FA</p> <p>F1 Relajación mental.</p> <p>A9 Problemas psicológicos.</p> <p>F2 Convivencia con otros niños y niñas.</p> <p>A12 desarrollo de la timidez.</p> <p>F3 Fortalecimiento de la amistad.</p> <p>A8 Demanda de videojuegos.</p> <p>F4 desarrollo de habilidades.</p> <p>A10 Existencia de juegos mecánicos.</p> <p>F5 Desarrollo de la Creatividad.</p> <p>A5 Sustitución de juegos tecnológicos.</p> <p>F6 Fortalecimiento de la competencia.</p> <p>A6 utilización de juegos desechables.</p> <p>F7 Desarrollo de la lógica matemática.</p> <p>A3 Invasión de productos industriales.</p> <p>F8 Adquisición de experiencias sobre diferentes tipos de juegos.</p> <p>A3 Invasión de productos industriales.</p> <p>F9 Fortalecimiento de los valores.</p> <p>A1 Delincuencia juvenil.</p> <p>F10 Desarrollo lúdico motriz.</p> <p>A11 Desaparición de juegos tradicionales.</p>

	Oportunidades (externas positivas)	Amenazas (externas negativas)
Debilidades (internas externas)	<p>DO</p> <p>D2 Escases de material didáctico.</p> <p>O2 Programación recreativa con materiales objetivos.</p> <p>D3 Poca capacidad de gestión administrativa.</p> <p>O5 Practica de valores</p> <p>D4 Deficiencia en la Práctica de valores.</p> <p>O5 Practica de valores</p> <p>D5 Baja autoestima.</p> <p>O9 estimulación personal</p> <p>D9 Escases de ambientes recreativos.</p> <p>O11 Aprovechamiento del tiempo de aseo.</p> <p>D7 Utilización inadecuada del internet.</p> <p>O4 Uso de la tecnología como medio de investigación</p> <p>D8 Escases de práctica de juegos</p> <p>O3 Rescate de juegos tradicionales.</p> <p>D9 Escases de ambientes recreativos.</p> <p>O3 Rescate de juegos tradicionales.</p> <p>D10 Poca programación de actividades recreativas.</p> <p>O11 Aprovechamiento del tiempo de aseo.</p> <p>D11 Poca experiencia del docente.</p> <p>O10 Lucha por un nuevo orden ambiental.</p>	<p>D A</p> <p>D1 PEI inadecuado.</p> <p>D2 Escases de material didáctico.</p> <p>A3 Invasión de productos industriales.</p> <p>D3 Poca capacidad de gestión administrativa.</p> <p>D4 Deficiencia en la Práctica de valores.</p> <p>A8 demanda de videojuegos.</p> <p>D5 Baja autoestima.</p> <p>A9 problemas psicológicos.</p> <p>D6 Desinterés de participación.</p> <p>A12 Desarrollo de la timidez.</p> <p>D7 Utilización inadecuada del internet.</p> <p>A5 Sustitución de juegos tecnológicos.</p> <p>D8 escases de práctica de juegos</p> <p>A11 Proliferación de centros de internet.</p> <p>D9 Escases de ambientes recreativos.</p> <p>A10 Existencia de juegos mecánicos.</p> <p>D10 Poca programación de actividades recreativas.</p> <p>A8 Demanda de videojuegos.</p> <p>D11 Empoderamiento del docente.</p> <p>A4 Desaparición de juegos tradicionales.</p>

Fuente: elaboración propia.

1.3.3 Vinculación estratégica

A. Primera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

a. F2 Convivencia con otros niños y niñas.

O1 Programas actuales de educación física.

Se debe aprovechar la convivencia de los niños y las niñas en cada actividad para fortalecer el aprendizaje ya que es indispensable para el fortalecimiento de la democracia en la comunidad. Tomando en cuenta como base que los diferentes programas para en el área de educación física son de suma importancia para el aprovechamiento de la práctica de diferentes actividades grupales para fortalecer la convivencia en armonía.

b. F3 fortalecimiento de la amistad.

O2 Programación recreativa con materiales concretos.

En la educación moderna es muy importante el fortalecimiento de la amistad entre los alumnos y alumnas para aprovechar al máximo el desarrollo de sus capacidades, por eso es indispensable que el maestro de grado aproveche al máximo actividades en donde presente materiales concretos como un método de enseñanza natural y que es el mejor para aprovechar la enseñanza con los niños y las niñas.

c. F9 Fortalecimiento de los valores

O5 Práctica de valores

Se debe aprovechar en la comunidad el fortalecimiento de los valores como medio para inculcar en ellos la práctica de los valores para fortalecer así la convivencia entre los educandos para aprovechar al máximo para el desarrollo de una educación con calidad.

d. F13 Fortalecimiento del desarrollo físico.

O11 aprovechamiento del tiempo de oseo

Es indispensable mencionar que el desarrollo físico del niño y la niña se forman cuando ellos tienen diferentes actividades físicas en donde ellos ejercitan sus músculos y se desarrollan adecuadamente para un correcto crecimiento, tomando en cuenta lo anterior es indispensable que los niños aprovechen al

máximo el tiempo que tienen para practicar cualquier deporte o juego en donde mueven todo su cuerpo.

e. F8 Adquisición de experiencias sobre diferente tipos de juegos.

03 rescate de juegos tradicionales.

Es importante mencionar que jugando diferentes tipos de juegos los niños y las niñas adquieren diferentes competencias y desarrollan varias habilidades, por eso es importante que ellos practiquen diferentes juegos propios de la comunidad que se denominan juegos tradicionales.

Concluyéndose que: Según el artículo 72 Fines de la educación. Tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal. Claramente nos indica que la educación de una igualdad de oportunidades para todos, sabiendo también que es un compromiso de las autoridades brindar una educación de calidad para sus habitantes en forma gratuita y obligatoria según lo que establece la Constitución Política de la república de Guatemala en:

B. Segunda vinculación

a. F2 Convivencia con otros niños y niñas.

A12 Desarrollo de la timidez.

La convivencia armoniosa con otros niños y niñas es indispensable para mantener una sociedad equilibrada, ya que por medio de la paz el ser humano se desarrolla de una forma positiva físicamente y mentalmente. De lo contrario le damos oportunidad al desarrollo de la timidez que afecta grandemente al ser humano.

F3 Fortalecimiento de la amistad

A8 demanda de videojuegos.

El fortalecimiento de la amistad en los niños y las niñas es base para una buena convivencia armoniosa, ya que por medio de ella el ser humano desarrolla diferentes habilidades por la libertad que posee en la comunidad, por eso hay que evitar que los niños y las niñas se centren en juegos individuales en donde podemos mencionar los videojuegos, la televisión y otras actividades en donde los niños y las niñas no tengan con quien comunicarse.

F7 Desarrollo de la lógica matemática.

A3 invasión de productos industriales.

Para un desarrollo de la lógica matemática en los educandos, es indispensable el aprovechamiento de los recursos existentes en la comunidad, rescatando los juegos tradicionales que aportan mucho para este aspecto, evitando el uso de productos industriales y así frenar un poco la contaminación.

F9 Fortalecimiento de los valores.

A1 Delincuencia juvenil.

El fortalecimiento de los valores fortalece una comunidad de forma armoniosa y esto contribuye a que no se desarrolle la delincuencia juvenil que puede afectar las relaciones entre los miembros de la comunidad estudiantil.

F10 Desarrollo lúdico motriz.

A11 Desaparición de juegos tradicionales.

Es indispensable en la educación de los niños y niñas el desarrollo lúdico motriz en los educandos ya que contribuye grandemente en la educación de los mismos.

Por eso es muy importante el fortalecimiento de los juegos tradicionales de la comunidad para contribuir en este aspecto.

Uno de los fines de la educación en Guatemala establece: Impulsar en el educando el conocimiento de la ciencia y la tecnología moderna como medio

para preservar su entorno ecológico o modificarlo planificadamente en favor del hombre y de la sociedad. Por eso es indispensable la tecnología educativa al alcance de los más pobres, tomando en cuenta que la educación es igual para todos no importando la cultura y el idioma de los miembros de la comunidad ya que así también lo establece la ley de educación nacional en su ARTÍCULO 1º. Principios: Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del estado.

C. Tercera Vinculación

a. D4 Deficiencia en la práctica de valores.

05 Practica de valores

La deficiencia en la práctica de valores se debe a la ausencia de un miembro de la familia en el hogar ya que el papa o la mama son importantes en la práctica de estos valores en el hogar, para luego practicarlo en la escuela o comunidad. La escuela forma parte indispensable en esto ya que contribuye a recordar la práctica de los valores en el centro educativo.

D5 Baja autoestima

09 Estimulación personal

La baja autoestima en un estudiante contribuye a un bajo rendimiento en las tareas de la escuela, ya que es un factor sumamente importante en el desarrollo y estimulación personal del educando.

D7 Utilización inadecuada del internet.

04 uso de la tecnología como medio de investigación.

La utilización inadecuada del internet puede llevar a un estudiante al vicio de los juegos u otros contenidos que no están aptos a la edad de los niños y las niñas. Por eso es indispensable que el padre de familia controle el uso que le hace al internet su hijo o hija. Tomando en cuenta que la tecnología contribuye a un buen desarrollo educativo del estudiante si se usa correctamente.

D8 Escases de práctica de juegos.

03 Rescate de juegos tradicionales

La escases de la práctica de juegos en los momentos libres o de la clases aburre al estudiante y es indispensable mantenerlo motivado para que su aprendizaje sea significativo. Es indispensable también que dentro de los juegos hay que incluir juegos que son propios de la comunidad porque es importante el rescate de los juegos de la comunidad.

D11 empoderamiento del docente.

07 Fortalecimiento de la cultura.

El docente debe ser una biblioteca, ya que él es indispensable en la formación del educando y por medio de él se debe fortalecer la cultura de la comunidad ya que es parte también del que hacer del docente.

En la educación es indispensable mencionar que no solo es un compromiso del gobierno central el impulsar la educación a sus habitantes, también es importante mencionar que la educación es un compromiso de todos participar en mejorar la educación en nuestro país, por lo tanto el compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación tomando en cuenta en la comunidad la participación de la comunidad educativa.

D. Cuarta vinculación

a. D4 Deficiencia en la práctica de valores.

A8 Demanda de videojuegos.

La deficiencia en la práctica de valores se da por varios aspectos, empezando desde el seno de la familia en donde es más importante la práctica ya que la familia es la primera escuela del educando. Posteriormente la escuela solo hace un complemento, la sociedad también es un factor importante en este aspecto ya

que es donde convive más el educando, también podemos mencionar que el mal uso de la tecnología también influye negativamente en este aspecto.

D7 Utilización inadecuada del internet

A5 Sustitución de juegos tecnológicos

El internet ha venido a facilitar el trabajo de los estudiantes si se usa adecuadamente, ya que ofrece un sin fin de informaciones que son de mucha utilidad para el educando par su superación académica. No así por la libertad que dan los centros de internet en donde los educandos acuden sin ningún control y es común encontrar un centro de internet en cada esquina o mejor dicho hay muchos que ofrecen el servicio pero sin control.

Por eso los videojuegos están ganando mucho terreno en este aspecto, en donde los educandos ya no juegan y se mantienen sentados y no hay un movimiento corporal en donde este aspecto es de mucha importancia para el desarrollo físico del mismo.

D8 Escases de práctica de juegos

A11 Proliferación de centros de internet.

La mayoría de los niños y niñas conocen un centro de internet, en donde se invierten gran parte de su tiempo libre a cambio de una diversión en donde no desarrollan otras capacidades ya que solo se mantienen sentados jugando electrónicamente. Esto se debe a la demanda de estos centros en el área urbana, ya que se puede encontrar muy cerca de otros y hasta los precios son muy cómodos, la tecnología es indispensable pero hay que saber utilizarla de la forma correcta.

D10 Poca programación de actividades recreativas

A8 Demanda de videojuegos.

La poca programación de actividades libres lleva al niño y la niña a optar a juegos electrónicos ya que están a su alcance y lo que hay que tomar en cuenta es lo ocasiona en el educando tomando en cuenta que desarrolla actitudes negativas en el en el educando. Esto sucede por la demanda de videojuegos y la invasión de la tecnología en masa ya que además de que existen muchos centros también son baratos. Por eso es indispensable que los padres de familia tomen el control del tiempo libre de los niños y las niñas y que es mejor que lo inviertan jugando al aire libre y no un videojuego que los puede encaminar a un vicio.

D11 Empoderamiento del docente.

A4 Desaparición de juegos tradicionales.

El docente en la actualidad es un protagonista muy importante para desarrollar diferentes juegos propios de la comunidad denominados: juegos tradicionales ya que a través de capacitaciones o estudiando en la Universidad de San Carlos de Guatemala en el programa PADEP se han fortalecido estos aspectos por lo tanto es indispensable que se desarrollen estas actividades aprovechando la preparación de ellos y así fortalecemos los juegos propios de la comunidad.

Se concluye que la práctica de valores es indispensable para frenar el uso inadecuado del internet, pero todo es posible si se coordina con miembros de la comunidad educativa no desvalorando el uso del internet, porque tiene contenidos muy buenos en materia educativa.

1.3.4 Líneas de acción estratégica

Primera línea de acción:

Igualdad de oportunidad para todos.

a. Fortalecimiento de programas de educación física como medio para motivar el aprendizaje.

- b. Fortalecimiento de los valores para desarrollar una convivencia pacífica.
- c. Implementación de estrategias para el fortalecimiento de la cultura.
- d. Generar conocimientos sobre diferentes tipos de juegos y su importancia en la educación.
- e. Capacitar a los padres de familia sobre el aprovechamiento del tiempo de ocio.

Segunda línea de acción:

Escuelas dignas y equipadas.

- a. Implementación de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza.
- b. Capacitación a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación.
- c. Capacitación a padres de familia sobre el uso correcto de la tecnología en la educación.
- d. Construcción de diferentes tipos de juegos como medio de aprendizaje del alumno y alumna.
- e. Generar conocimientos sobre los diferentes tipos de juegos y su importancia en la educación.

Tercera línea estratégica:

Tecnología educativa al alcance de los más pobres.

- a. Implementación de diferentes tipos de juegos para el desarrollo de habilidades.
- b. Fortalecimiento de capacidades por medio de juegos tradicionales.
- c. Capacitación a padres de familia sobre las ventajas de los juegos tradicionales.
- d. Fortalecimiento de los valores por medio de los juegos tradicionales.
- e. Generar conocimientos sobre la desventaja de los juegos electrónicos.

Cuarta línea de acción:

Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación.

- a. Construir materiales con recursos propios de la comunidad.
- b. Capacitar a padres de familia para levantar la autoestima al niño y la niña.
- c. Implementar diferentes tipos de juegos para aprovechar el tiempo de oseo.
- d. Capacitar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación.
- e. Generar conocimiento en padres de familia sobre el uso adecuado de la tecnología.

Quinta línea de acción:

Modernización del sistema educativo.

- a. Elaboración de material didáctico con materiales de la comunidad.
- b. Fortalecer la participación de los padres de familia en la educación de sus hijos.
- c. Capacitación a padres de familia sobre las desventajas de los video juegos.
- d. Capacitar a los padres de familia sobre el uso adecuado del internet en la educación.
- e. Generar conocimientos en los padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación moderna.

1.3.5 Posibles proyectos

A. Primera línea de acción

Igualdad de oportunidad para todos.

- a. Fortalecimiento de programas de educación física como medio para motivar el aprendizaje.
- b. Fortalecimiento de los valores para desarrollar una convivencia pacífica.
- c. Implementación de estrategias para el fortalecimiento de la cultura.

- d. Generar conocimientos sobre diferentes tipos de juegos y su importancia en la educación.
- e. Capacitar a los padres de familia sobre el aprovechamiento del tiempo de ocio.

B. Segunda línea de acción:

Escuelas dignas y equipadas.

- a. Implementación de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza.
- b. Capacitación a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación.
- c. Capacitación a padres de familia sobre el uso correcto de la tecnología en la educación.
- d. Construcción de diferentes tipos de juegos como medio de aprendizaje del alumno y alumna.
- e. Generar conocimientos sobre los diferentes tipos de juegos y su importancia en la educación.

C. Tercera línea estratégica:

Tecnología educativa al alcance de los más pobres.

- a. Implementación de diferentes tipos de juegos para el desarrollo de habilidades.
- b. Fortalecimiento de capacidades por medio de juegos tradicionales.
- c. Capacitación a padres de familia sobre las ventajas de los juegos tradicionales.
- d. Fortalecimiento de los valores por medio de los juegos tradicionales.
- e. Generar conocimientos sobre la desventaja de los juegos electrónicos.

D. Cuarta línea de acción:

Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación.

- a. Construcción de materiales con recursos propios de la comunidad.
- b. Capacitar a padres de familia para levantar la autoestima al niño y la niña.
- c. Implementación de diferentes tipos de juegos para aprovechar el tiempo de ocio.
- d. Capacitación a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación.
- e. Generar conocimiento en padres de familia sobre el uso adecuado de la tecnología.

E. Quinta línea de acción:

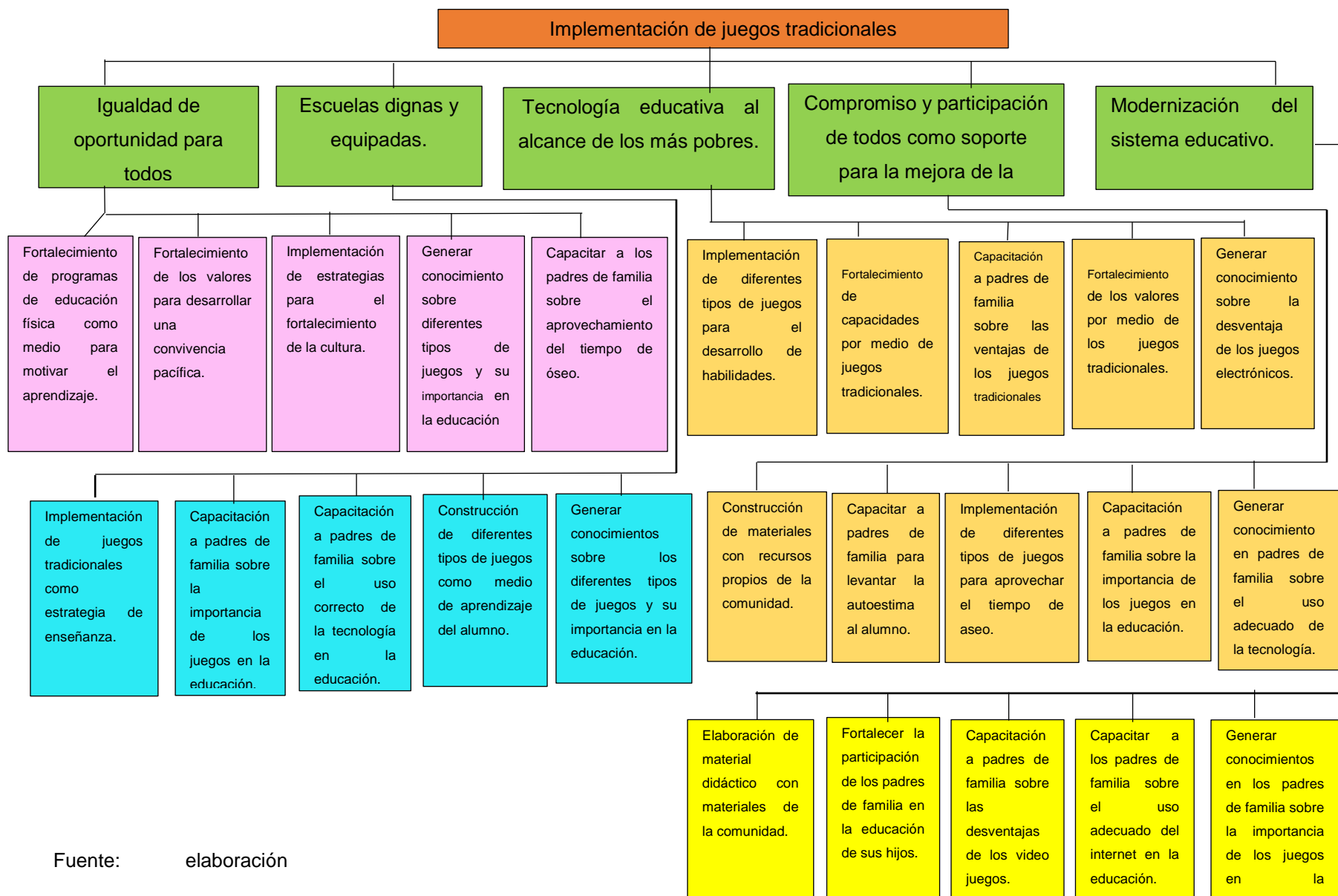
Modernización del sistema educativo.

- a. Elaboración de material didáctico con materiales de la comunidad.
- b. Fortalecer la participación de los padres de familia en la educación de sus hijos.
- c. Capacitación a padres de familia sobre las desventajas de los video juegos.
- d. Capacitar a los padres de familia sobre el uso adecuado del internet en la educación.
- e. Generar conocimientos en los padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación moderna.

1.3.6 Selección del proyecto a diseñar (mapa de soluciones)

Figura No. 3

Mapa de soluciones



Fuente: elaboración

1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural.

1.4.2. Descripción del proyecto

El proyecto de Mejoramiento Educativo se realizará en el grado de preprimaria sección “A” de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, de la aldea Vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, del departamento de Huehuetenango, el objetivo del proyecto está en mejorar la calidad del aprendizaje en el nivel preprimaria o la población de 6 años ya que ellos inician en la comunidad su primera experiencia en la escuela, esto con el fin de tener un mejor resultado en el grado posterior, en donde el alumno o la alumna dará a conocer su capacidad de leer y escribir sus primeras palabras usando las letras del alfabeto. La idea es que los alumnos a través de juegos como: los cantos, las rondas, el barrilete, el capirote, el tiro al blanco y otros juegos propios de su contexto lingüístico sean aprovechados para materiales educativos para potencializar sus habilidades, su confianza y así enfrentar el reto del inicio de un nuevo nivel educativo. Esto con el fin de elevar sus capacidades en su aprendizaje y evitar la repitencia en el inicio de su carrera en el nivel primario.

En la actualidad la educación es un tema de mucha importancia en nuestro sistema educativo ya que se propone que la educación tiene que ser muy participativo y el docente solamente un guía. Este proyecto pretende que la niña y el niño tengan mejores conocimientos para así satisfacer las demandas del primer grado de primaria; también es importante mencionar que el Proyecto de Mejoramiento educativo pretende generar en el alumno y alumna cambios significativos que repercutan en la calidad de la educación en el país. También

no debemos olvidar tomar en cuenta el contexto a nivel nacional, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje basado en la identidad y realidad del país.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo debe enfocarse en los actores directos que en este caso son los niños y las niñas de 6 años, en ellos es donde hay que generar cambios fundamentalmente en su forma de pensar, actuar, analizar y criticar y generando competencias que realmente le sirvan para desenvolverse en forma positiva. También es indispensable en este caso involucrar a actores potenciales para lograr así juntos la calidad educativa.

La implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo pretende resolver lo más rápido posible su adaptación en el sistema educativo, ya que es en este grado su primer contacto con su nuevo hogar que es la escuela. Con esto se pretende que se generen nuevas formas de generar conocimientos en el niño y la niña para mejorar su aprendizaje y así lograr mejores resultados en las competencias, tomando en cuenta que una metodología o técnica innovadora despierta el interés de los niños y las niñas en el aprendizaje aprovechando los recursos existentes en la comunidad o de su contexto.

Los índices y estándares de calidad en la educación pública de Guatemala describen en hacer énfasis en mejorar la calidad de la educación, esto con el fin de mejorar las evaluaciones que realiza el MINEDUC en el nivel primario que no son los ideales según el informe, por tal motivo es indispensable implementar metodologías encaminadas a un mejor aprendizaje en el nivel preprimaria y así contrarrestar el problema en otros niveles.

Por medio de la aplicación del análisis estratégico, en el cual se ha realizado con análisis a través de la matriz DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) y haciendo las vinculaciones respectivas por medio de la técnica

Mini- Max se identificó la línea estratégica que ha dado como resultado posibles proyectos y centrarse en el diseño de uno de ellos.

1.4.3. Concepto

Diseñar una guía de juegos tradicionales para fortalecer su aprendizaje.

1.4.4. Objetivos

A. General

Desarrollar diferentes habilidades en el aprendizaje por medio de los juegos tradicionales en los niños y las niñas de preprimaria sección A del Caserío La Laguneta, de la aldea la vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

B. Específicos

- a. Impartir talleres con padres de familia y docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales en la educación los alumnos.
- b. Compartir ejemplares de la guía de juegos tradicionales, con docentes y padres de familia para ponerlos en práctica con los alumnos.
- c. Practicar los diferentes juegos tradicionales con los alumnos con la finalidad de fortalecer su aprendizaje en forma participativa.

1.4.5. Justificación

El proyecto denominado “Juegos tradicionales en el área de Medio Social y Natural” de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, de la aldea Vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango. Pretende fortalecer la educación preprimaria y así mejorar la educación del niño y la niña en el nivel primario ya que es en donde el porcentaje

de niños y niñas tienen problemas con la lectura y la escritura, por eso es indispensable la implementación de métodos y técnicas innovadoras para facilitar la enseñanza a los que más lo necesitan, en este caso los niños y las niñas.

Derivado al poco apoyo de padres de familia en la educación de sus hijos es indispensable la implementación de métodos y técnicas participativas para un aprendizaje significativo en el aula. En el área rural la mayoría de los padres de familia son agricultores y eso hace muy difícil para ellos orientar y ayudar a sus hijos en tareas de la escuela. Es por eso que se toma en cuenta los diferentes factores en la creación del proyecto.

También es importante tomar en cuenta el contexto o la realidad de vida de los niños y las niñas en el hogar donde se ejecutará el proyecto Implementación de juegos tradicionales como medio de aprendizaje en el aula. Es evidente que los niños y las niñas después de estudiar se dedican en las tareas del hogar, como ayudando a sus padres a trabajar para el sustento de la familia en la mayoría de los casos es en trabajos agrícolas o cuidar a sus hermanitos, por eso es indispensable la implementación del proyecto en beneficio de estos niños y las niñas para aprovechar al máximo el tiempo que está en el salón de clases, tomando en cuenta a la organización de padres de familia (OPF) y aprovechando los diferentes programas del Ministerio de Educación encaminadas por medio de las organizaciones.

Es importante mencionar los programas ya que también los padres de familia son de escasos recursos y la canasta básica está ausente en los hogares, mucho menos hay suficiente dinero para los útiles escolares, por eso es indispensable mencionar que los programas son fortaleza de la educación de los niños y las niñas de la comunidad.

Con este proyecto innovador como herramienta indispensable en la educación tomando como base actividades lúdicas el niño y la niña aprenderán por medio

del juego sin él darse cuenta como aprende y así mejorar su aprendizaje en el aula.

Esto con el fin de mejorar la calidad de la educación y que sea significativo, por medio del proyecto el docente tendrá en sus manos herramientas como una guía de las diferentes actividades puede realizar para aprovechar al máximo el tiempo con sus alumnos.

Este proyecto no pretende sustituir los programas del ministerio de Educación ya que se convertirá en una herramienta o un material más para fortalecer el aprendizaje en los niños y las niñas ya que la educación es una tarea de todos y es importante involucrarnos para mejorarla. Es importante también mencionar las fortalezas de este proyecto en donde podemos mencionar el CNB (Curriculum Nacional Base) los libros de texto del ministerio de educación, la profesionalización docente en la universidad esto es una fortaleza para mejorar la calidad educativa para mejorar la calidad de la educación.

Concluyendo que el proyecto denominado Implementación de Juegos Tradicionales como medio de aprendizaje en el aula pretende desarrollar al máximo las habilidades de los niños y las niñas y estar preparados y preparadas para enfrentar el nivel primario sin dificultad y de una forma sencilla utilizando materiales de su contexto, por medio de actividades lúdica.

1.4.6. Plan de actividades

Plan General de Actividades

No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsable
1	1 semana	De inicio Elaboración del plan	Elaboración del plan de actividades	Diseño del formato	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
			Elaboración de	Solicitudes	Edgar

2	2 semana	Fase de Planificación	solicitudes.		Gualberto Ordóñez Ortíz
			Elaboración del programa	Elaboración del programa	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
	3 semana	Lanzamiento del proyecto	Elaboración de invitaciones	Elaboración de invitaciones	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
			Acto de inauguración Socialización y divulgación del proyecto	Colocación de una vinílica	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
	4 semana	De ejecución	Investigación sobre diferentes juegos tradicionales	Investigación documental	Técnico en computación
			Elaboración de guía metodológica.	Investigación documental	Técnico en computación
3	5 semana	Diseño del manual	Elaboración de guía metodológica.	Técnico en computación	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
			Elaboración el manual de juegos tradicionales.	Elaboración de material.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
			Charlas con padres de familia.	Solicitar materiales del contexto a los alumnos.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz
		Diseño de juegos	Elaboración de recursos	Material didáctico con	

		tradicionales.	didáticos con materiales concretos y semiconcretos	juegos tradicionales.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
	6 semana	Aplicación de juegos tradicionales, con objetivos de aprendizaje basados en el currículo nacional base.		Aplicación de una encuesta.	Especialista en el tema
		De monitoreo			
			Clases magistrales utilizando juegos tradicionales		
	7 semana	De evaluación			
			Recolección de información		
		Fase de cierre	Clausura del proyecto		Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

1.4.7. Cronograma de actividades

Instrumento donde van plasmadas las fechas y el tiempo para ejecutar las actividades que tiene un proyecto, desde el inicio hasta finalizar el mismo.



Tabla No. 32
Cronograma de actividades
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREPRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE
CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
ESTUDIANTE: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

No. CARNÉ: 2001 50 886

No.	ACTIVIDADES	FECHA DE EJECUCIÓN																											
		2019								2020																			
		Nov.				Dic.				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración de planes																												
2	Lanzamiento del proyecto																												
3	Diseño de album de juegos tradicionales.																												
4	Aplicación de juegos matemáticos, con objetivos de aprendizaje basados en el currículum nacional base.																												
5	Realización de talleres de inducción sobre el uso y manejo de la guía metodológica																												
6	De monitoreo																												
7	De evaluación																												
8	De cierre																												

Fuente: elaboración propia.

f. 
Maestro-estudiante

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación

- Parte Informativa
 - o Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta
 - o Dirección: Aldea La Vega de Polajá, San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.
 - o Área de Aprendizaje: Medio Social y Natural
 - o Grado: Preprimaria
 - o Sección: “A”
 - o Nivel: Preprimaria
- Parte Operativa

El plan de monitoreo consiste en analizar el avance del proyecto, y así proponer acciones oportunas para el cumplimiento de los objetivos trazados con anterioridad. Por lo anteriormente descrito, se desarrolla el plan de monitoreo para el proyecto de mejoramiento educativo que se ejecuta en el establecimiento descrito en la parte informativa; así mismo, se plantea el plan de evaluación del proyecto, que consiste en la determinación de los efectos y los impactos esperados e inesperados del PME. En desarrollo. A continuación, se presenta los planes anteriormente descritos.

a. PLAN DE MONITOREO

Tabla No. 33
Plan de Monitoreo

Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales para el aprendizaje de los alumnos.						
Actividad	Parámetros	Meta de desarrollo	Indicador	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Recopilación de juegos tradicionales.	1 mes	20 juegos recopilados para el aprendizaje de los niños y niñas.	Juegos tradicionales contextualizados.	Maestros, padres de familias, jóvenes, mujeres y directores. Revisión documental de archivos de la escuela	Entrevista	Guía de entrevista
					Revisión documental	Guía de observación
Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales						
Actividad	Parámetros	Meta de desarrollo	Indicador	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Diseño de una guía metodológica.	2 semanas	Aplicación de juegos	Juegos dinámicos, creativos.	Maestros, padres de familias, jóvenes, mujeres y	Entrevista	Guía de entrevista
	30 niños y niñas	tradicionales en el				

	participando activamente.	aula para mejorar el aprendizaje.		directores. Revisión documental de archivos de la escuela	Revisión documental	Guía de observación
Objetivo No. 3. Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos.						
Realización de talleres de inducción sobre el uso y manejo de la guía metodológica.	2 semana	Realización de 2 talleres en dos semanas	Talleres con clase demostrativa realizada.	Guía metodológica con juegos tradicionales.	Entrevista Revisión documental	Cuestionario Guía de entrevista

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 1

Lista de cotejo de monitoreo dirigida a docentes



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
EPPEM



Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura
Proceso: Monitoreo Lista de Cotejo Dirigida a Docentes

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. [fácil de interpretar]		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Oriento a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Oriento a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realiza.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 2

Lista de cotejo de monitoreo dirigida a padres de familia



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
EPPEM



Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura
Proceso: Monitoreo Lista de Cotejo Dirigida a Padres de Familia

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Itzahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3 Orientar a padres de familias sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Orientó a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Orientó a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practicó juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizó monitoreo en las actividades que realizó.		
9	Realizó una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 3

Lista de cotejo de monitoreo dirigida a alumnos



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
EPPEM



Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura

Proceso: Monitoreo Lista de Cotejo Dirigida a Alumnos/Alumnas

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3. Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	El maestro realizó muchos juegos en clase.		
2	Fue fácil entender cada juego al maestro.		
3	Te gustaron los juegos realizados por el maestro.		
4	Hablo el maestro con papá y mamá sobre los juegos.		
5	Hablo el maestro con sus compañeros sobre los juegos.		
6	Realiza juegos en clase el maestro.		
7	Te gusta participar en los juegos que realiza el maestro.		
8	El maestro siempre estaba con ustedes cuando jugaban.		
9	El maestro les dijo lo que no estaban haciendo bien en el juego.		
10	Te gusta mucho cuando juegan con el maestro.		

Fuente: elaboración propia.

b. PLAN DE EVALUACIÓN

Tabla No. 34
Plan de Evaluación

Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales para el aprendizaje de los alumnos.					
Resultado que se pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Aumentar el nivel de rendimiento escolar en el Área de Medios Social y Natural.	Tres meses 30 niñas y niños de preprimaria	El 100% de los alumnos de preprimaria se socializan con los juegos tradicionales.	Cuadros de registros de rendimiento académico. Boletines de calificaciones	Revisión documental	Guía de revisión documental.
Objetivo Específico No. 2. b. Diseñar una guía con juegos tradicionales					
Resultado que se pretende	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento
Alumnos beneficiados con guía metodológica.	30 a 35 estudiantes	El 100 % de los alumnos demuestran diferentes habilidades con los juegos tradicionales.	Docentes, director, padres de familia.	Entrevista	Guía de entrevista
Objetivo No. 3. c. Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos.					
Resultado que	Parámetros	Meta	Fuentes de información	Técnica	Instrumento

se pretende					
Docentes con capacidad para el uso y aplicación de guía metodológica para un aprendizaje significativo.	2 semanas 15 docentes 1 director	El 100% de docentes con conocimiento y dominio de la guía de juegos tradicionales.	Docentes, directores	Observación	Guía de observación

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 4

Lista de cotejo de evaluación dirigida a alumnos



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
EPPEM



Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura
Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Alumnos/Alumnas

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3. Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	El maestro realizó muchos juegos en clase.		
2	Fue fácil entender cada juego al maestro.		
3	Te gustaron los juegos realizados por el maestro.		
4	Hablo el maestro con papa y mama sobre los juegos.		
5	Hablo el maestro con sus compañeros sobre los juegos.		
6	Realiza juegos en clase el maestro.		
7	Te gusta participar en los juegos que realiza el maestro.		
8	El maestro siempre estaba con ustedes cuando jugaban.		
9	El maestro les dijo lo que no estaban haciendo bien en el juego.		
10	Te gusta mucho cuando juegan con el maestro.		

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 5

Lista de cotejo de evaluación dirigida a Docentes



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
EPPEM
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura
Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Docentes



Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones; conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Orientó a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Orientó a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realiza.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 6

Lista de cotejo de evaluación dirigida a padres de familia



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
 EFPEM
 Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
 Licenciatura
 Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Padres de Familia



Escuela Oficial Rural Mixta, Caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Específico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Específico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Específico No. 3. Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada, (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Orientó a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Orientó a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practicó juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizó monitoreo en las actividades que realizó.		
9	Realizó una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		

Fuente: elaboración propia

1.4.9. Presupuesto (recursos humanos, materiales y financieros y fuentes de financiamientos)

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

Actividad	Recursos humanos	Costos Unitarios	Costos Total
Elaboración de plan y una guía.	Experto Redacción	en Q 500.00	Q 500.00
Horas utilizadas	Horas invertidas en	Q 20.00	Q 500.00
elaboración del PME	El proyecto	Q 1000.00	Q 1000.00
Total		Q	Q 2,000.00

Desglose de gastos de operación (son recurrentes para el desarrollo del proyecto)

Actividad	Cantidad	Gastos de operación	Costos Unitarios	Costos Total
Arreglo de salón para el lanzamiento	1	Adornos, permisos, dietas por uso.	Q 150.00	Q 150.00
	100	Impresión de trifoliales con el logo y nombre del proyecto	Q 1.00	Q 100.00
Colocación Manta Vinílica	2	Pago de personas que coloquen la manta	Q 50.00	Q 100.00
Trasporte de traslado materiales	1	Vehículo que traslado de materiales	Q 200.00	Q 200.00
Mobiliario para los talleres	100	Alquiler sillas	Q 20.00	Q 200.00
Total				Q 750.00

Gastos Total del Proyecto

Q. 4,690.00

Posibles fuentes de financiamiento

Nombre: Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz.

Medios para acceder:

1.4.10. Plan de Divulgación

1. Parte informativa

Nombre de la escuela: COPB anexa a EORM Caserío La Laguneta.

Medio de divulgación: _____ Fecha: _____

Responsable: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

2. Parte operativa

2.1. Objetivos

2.1.1 General

Divulgar los resultados obtenidos de la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, para lograr percepción y sensibilidad de los actores involucrados y compromiso para su fortalecimiento.

2.1.2 Específicos

A. Gestionar los medios de divulgación adecuados para llegar con claridad y objetividad a todos los actores involucrados.

B. Proporcionar en físico o digital los resultados de la ejecución del proyecto como evidencia fidedigna para el análisis y reflexión de parte de los actores involucrados.

C. Generar espacios de análisis y reflexión entre los actores involucrados procurando asumir compromisos para la mejora continua.

3 Descripción de la estrategia de divulgación

La estrategia consiste en la elaboración de un póster académico elaborado en un pliego de cartulina, que incluye los componentes más relevantes del proyecto de mejoramiento educativo, con particular énfasis en los resultados obtenidos. A través del mismo se dará a conocer los resultados al director de la escuela, a la municipalidad del lugar y a la coordinación técnico administrativa del sector. Para

el efecto se programará una conferencia virtual con la participación de los actores involucrados.

Además, el póster académico, el informe final, guías metodológicas, manuales, cuadernillos, álbumes, compendios de juegos, rotafolios del proyecto educativo constituyen elementos claves para solventar el examen privado ante una terna examinadora nombrada por las autoridades de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM–.

4 Actividades

4.1. Gestión de los medios de divulgación para la presentación de resultados del proyecto de mejoramiento educativo.

4.2. Elaboración de póster académico e informe final del proyecto en físico y digital para entrega a los involucrados en el mismo.

4.3. Generación de espacios de análisis y discusión de los resultados presentados, con el ánimo de lograr compromisos para la mejora continua.

5. Recursos

5.1. Humanos: director del establecimiento, integrantes del gobierno escolar y del comité municipal, coordinador técnico administrativo.

5.2. Materiales: cartulina, rotuladores permanentes, hojas bond carta.

5.3. Tecnológicos: computadora, internet, plataforma Zoom.

6. Evaluación: a través del diálogo reflexivo entre los diferentes actores se obtendrán las sugerencias de mejora.

f. 

Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural.

2.1.1. Juego Tradicional.

Los juegos tradicionales son herramientas que nos permite aprovechar al máximo el conocimiento del alumno, ya que ellos disfrutan del juego que es de su entorno o que ya es conocido. Según (Mendoza 2015)

Se refiere a aquel tipo de juego que existe desde hace mucho tiempo, el que es transmitido de generación en generación (de abuelos a padres y padres a hijos), el cual existe y es practicado en todas las partes del mundo y se compone principalmente por un gran valor cultural. (p. 47)

De acuerdo al autor los juegos tradicionales han existido desde tiempos remotos y han sido transmitidos de generación en generación por los abuelos y abuelas en las comunidades, pero que no han sido escritas con sus reglas de juego.

2.1.2. Juegos Tradicionales.

Los juegos tradicionales son los que se practican en las comunidades las cuales ellos mismos de manera oral han impuesto las reglas de juego, para que todo sea de manera armónica, esto se realiza en cualquier lugar de la comunidad. (Montoya 2014)

Los juegos tradicionales, también llamados Juegos Populares, son todas aquellas actividades lúdicas que son practicadas por los niños y las niñas, los cuales les han sido enseñados de manera tradicional y empírica. Así mismo son parte de la cultura popular tradicional. (p. 23)

Los juegos tradicionales, generalmente presentan reglas sencillas y pueden ser practicados en espacios al aire libre de manera individual o grupal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Así como habilidades sociales como trabajo en equipo, comunicación asertiva, entre otras.

2.1.3. Clasificación de los juegos tradicionales.

Se entiende por clasificación de juegos tradicionales de acuerdo a la clasificación que se ha realizado por los comunitarios los cuales se agrupan de acuerdo a época y estadios en la comunidad como lo manifiesta Montoya, W. & Hernández, A. (2014)

Existen varias maneras de clasificar los juegos, las cuales obedecen los siguientes criterios "Origen de los juegos: ya sea referente a un pueblo, un grupo étnico, cultura, etc., pueden ser de tres tipos:

Endógenos: se identifican con este nombre a los juegos inventados y/o transmitidos por el medio.

Exógenos: aquí se contemplan los juegos adoptados que son ajenos a la comunidad.

Mixtos: se ubican aquí los juegos en los que hay representación de los elementos tradicionales y exteriores.

Condiciones de producción: este criterio considera que el juego está integrado por varios elementos: actores de juego, el soporte del juego, el espacio del juego y el tiempo del juego. También toma en cuenta las características de los jugadores, tales como el número, el sexo, la edad, el grupo étnico, el nivel escolar, etc.

Actividad desarrollada: la actividad lúdica generalmente implica poner en movimiento diversas funciones de la persona del jugador, se clasifica en este sentido varias familias de juegos:

Juegos de ejercicio físico: fuerza o habilidad, carreras, persecuciones, escondites, saltos, etc.

Juegos de fabricación: construcción de juguetes de imitación o imaginación.

Juegos mixtos: aquí se contemplan los juegos en los que se mezclan diversas actividades). (p.24, 25)

Como lo define el autor la clasificación de juegos tradicionales depende del origen que tenga y del grupo étnico que ha inventado las formas de recreación dentro del contexto de relaciones sociales, muchos de ellos también han sido imitaciones dentro del contexto o por la presencia de la nueva era de la tecnología. En Guatemala se observa que los niños y las niñas practican principalmente cuatro tipos de juegos tradicionales, los cuales son: Juegos de correr, cantos y rondas, juegos dialógicos y el juguete popular.

2.2. Corrientes pedagógicas que sustentan el proyecto de mejoramiento educativo

2.2.1. Conductista

La teoría Conductista describe o estudia la conducta observable con el fin de conseguir una determinada, tomando en cuenta diferentes herramientas para lograr lo que se propone. Como lo define Ardila, R. (2013).

Es una corriente de la psicología su enfoque es el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta) y niega toda posibilidad de utilizar los métodos subjetivos como la introspección. Su fundamento teórico está basado en que a un estímulo le sigue una respuesta, siendo ésta el resultado de la interacción entre el organismo que recibe el estímulo y el medio ambiente. Considera que la observación externa es la única posible para la constitución de una psicología científica.

Como ya se ha mencionado en aquel entonces, en la psicología predominaba el estudio de los fenómenos psíquicos internos mediante la introspección, método muy subjetivo.

2.2.2. Constructivismo

El Constructivismo es una teoría que propone de dotar al estudiante o alumno de herramientas para que formule su propio aprendizaje, sea construido por él mismo con el propósito que vaya descubriendo y desarrollando habilidades del conocimiento que trae consigo mismo como lo sostienen González, S. Tejero, J. , & Pons, R. (2011).

Es un proceso individual que tiene lugar en la mente de las personas que es donde se encuentran almacenadas sus representaciones del mundo. El aprendizaje es, por tanto, un proceso interno que consiste en relacionar la nueva información con las representaciones preexistentes, lo que da lugar a la revisión, modificación, reorganización y diferenciación de esas representaciones. Ahora bien, aunque el aprendizaje es un proceso intramental, puede ser guiado por la interacción con otras personas, en el sentido de que “los otros” son potenciales generadores de contradicciones que el sujeto se verá obligado a superar. (p. 6)

Como lo deducen los autores el constructivismo es el nuevo modelo de aprendizaje que representa la importancia del conocimiento de la personal, consistente en relacionar la nueva información y aprendizaje que se va a adquirir en un espacio de interacción con el docente.

2.2.3. Escuela nueva

La Escuela Nueva consiste en tener como centro de atención al alumno ya que es el sujeto que se está educando, de acuerdo a lo que manifiesta Palacios, J. et al (1974).

“La nueva educación reivindica la significación, el valor y la dignidad de la infancia, se centra en los intereses espontáneos del niño y aspira a fortalecer su actividad, libertad y autonomía” (p. 630)

En concordancia con el autor se busca establecer a liberación del aprendizaje espontaneo del niño, olvidándose del tradicionalismo educativo dentro del sistema de aprendizaje.

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

2.3.1. Matriz de priorización

Herramienta que se utiliza para seleccionar un problema o una opción en un proyecto para poderlo encaminarlo al objetivo trazado, como lo describen. González, J. Villarroel, M, & Viveros, F. (2017).

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

objetivo determinado. La técnica de tomar decisiones en un problema, está basado en cinco componentes: información, conocimientos, experiencia, análisis y juicio. Este último es necesario para combinar la información, los conocimientos. (p. 182)

Como lo plantean los autores es una herramienta fundamental para buscar alternativas de solución e ir aumentando espacios de confianza para de buscar la manera de sintetizarlo por medio de la técnica lluvia de ideas.

2.3.2. Árbol de problemas

Es una técnica que se utiliza para seleccionar un problema, para que sea objeto de estudio en un problema de investigación, tomando como base diferentes factores para el estricto control y formula para priorizar un problema.

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

http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/martinez_rodrigo.pdf

El árbol de problema es una técnica que ayuda a identificar un problema y organizar la información que se ha recolectado formando un modelo y consecuencias de un problema.

2.3.3. Demandas

Una demanda, es una necesidad o petición que una persona o un grupo de personas quieren tener para satisfacer alguna necesidad porque lo necesitan. De acuerdo a Cullen C. (2003)

Sostiene que en tanto actor social, la escuela, como institución autónoma, se sabe inserta en movimientos sociales, en grandes procesos económicos y culturales, pero se sabe también generadora de vida cotidiana, con sentido histórico. Y es allí donde la autonomía institucional de la escuela identifica, singulariza, diferencia estilos de trabajo y de enseñanza. Concluye afirmando que la autonomía, implica no considerarse onipotente

ni impotente. Asumir la autonomía como un derecho, y traducir la autonomía en autogestión, permite que las escuelas cuenten con una mayor capacidad de dar respuestas ajustadas a su contexto con sus demandas particulares. (p. 139)

Es entonces se define que demanda es una necesidad que necesita una persona o un grupo de personas para satisfacer alguna necesidad.

2.3.4. Identificación de actores

Se refiere a todos los actores involucrados que se identifican en un proyecto, ya sea que tengan que ver directamente o indirectamente, esto con el fin de tener una respuesta a nuestro proyecto, como lo indica Reed, M. et al Stringer, L.C. (2009).

La identificación de los actores es una de las primeras tareas al iniciar un nuevo proyecto La colaboración con los facilitadores locales es primordial para entender la situación rápidamente. La identificación de los actores es un proceso iterativo, durante el cual se agregan nuevos actores a medida que el análisis avanza, por ejemplo, basándose en opiniones de expertos, grupos focales, entrevistas semiestructuradas, muestreo tipo bola de nieve (es decir, los unos conocen a los otros, etc.) o combinaciones de estos. Es cuestión de contactar, a personas que saben sobre el tema y tienen acceso a los actores más importantes e influyentes. En muchos casos en los países de ingresos medios y bajos, el líder del proceso debe ser presentado por un tercero a fin de iniciar un diálogo y trabajar eficientemente desde un inicio. (p. 5)

Esto indica que los actores involucrados tienen que identificar un problema de su interés a través de un diagnóstico para determinar la necesidad del grupo organizado siempre en un comité.

2.3.5. Matriz DAFO

La matriz DAFO, es una técnica que establece

DAFO es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, de planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación presente. El método DAFO consiste básicamente en organizar la información generada a través de una dinámica grupal en una tabla de doble entrada que sitúe esta información en función de las limitaciones.

<https://sites.google.com/site/tecninvestigacionsocial/temas-y-contenidos/tema-5-las-tecnicas-dialecticas-iap-y-tecnicas-de-creatividad-social/tecnicas-de-investigacion-de-creatividad-social/analisis-dafo>

De acuerdo a la E-grafía es una técnica que utiliza para establecer el diagnóstico del proceso de desarrollo de una comunidad o institución para poder establecer la parte que requiere de mejoras para en su presentación y su servicio.

2.3.6. Técnica Mini-Max

El MINI-MAX es una herramienta que se usa en una investigación y que consiste en relacionar las fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades para dar una solución a un problema de investigación, siempre y cuando se respeta el orden o la forma de la técnica para dar con los objetivos, Según Mijangos, J. (2013)

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

De acuerdo a la autora es una técnica para minimizar las debilidades y convertirlas en potencialidades por lo tanto, conlleva la finalidad de proponer posibles soluciones dentro de la organización o institución educativa.

2.3.7. Vinculación estratégica

La vinculación estratégica se refiere a la relación que se hace de las fortalezas, oportunidades, habilidades y debilidades según la técnica MINI-MAX esto con el fin de seleccionar las problemática a estudiar como lo describe Mijangos, J. (2013)

El análisis estratégico de cada una de la vinculaciones realizadas en la técnica MINI-MAX, en la primera vinculación se analizan la fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vincula las fortalezas con la amenazas, luego las fortalezas con la debilidades, así también se vincula fortalezas con oportunidades, y por último se vincula las debilidades con las amenazas. (p. 41)

De acuerdo a la autora la vinculación estratégica es encontrar establecer las relaciones que existen entre cada aspecto encontrado dentro del panorama estudiado como radiografía de la institución.

2.3.8. Líneas de acción

Una línea de acción nos sirve para encaminarnos a los problemas que más nos afecta o afecta a determinada comunidad y así poder llegar poco a poco al problema para tomar las acciones pertinentes para poder así resolver una problemática en concordancia con Agudelo, N. (2004)

La línea constituye la conjunción de esfuerzos en forma ordenada y sistemática de carácter institucional y académico en la que participan activamente: directivos, docentes y alumnos con el propósito de abordar en forma cooperativa e interdisciplinaria un área de conocimiento, para contribuir a la solución de un problema que afecte a un grupo o región. Y agrega que al observar las teorías previas, indican claramente que las líneas de investigación son subsistemas estratégicos organizativos que sirven de guía para la acción. (p. 3.)

Como lo manifiesta el autor las líneas de acción constituyen el conjunto de propósitos para abordar posibles proyectos encaminados para el desarrollo de la comunidad, en cualquiera de sus ámbitos, con la finalidad de solucionar los problemas que se aquejan.

2.4. Componentes del diseño del proyecto

2.4.1. Título del proyecto

El título de un proyecto de investigación es el nombre con el que se identifica dicho proyecto El título debe ser conciso; debe estar formulado de modo tal que exprese con pocas palabras y de modo preciso, el objetivo de la investigación, las variables bajo consideración, la población o universo sobre la que se extenderán las conclusiones, y de ser necesario, dónde se llevará a cabo y cuándo. Asimismo, es conveniente que mencione el tipo de diseño que tendrá la investigación. Si al hacerlo se pierde claridad en la redacción, entonces es recomendable formularlo como subtítulo. Hurtado, J. (2010):

El título no necesariamente debe contener todos los aspectos esenciales de la investigación, pues para eso está el enunciado holopráxico. Las principales características del título, en cambio, debe ser fundamentalmente llamativo y representativo del tema. Los aspectos que deben estar contenidos o reflejados en el título son del área temática, los eventos de estudio y el nivel u holotipo de investigación (lo que se desea saber); los aspectos complementarios como las unidades de estudio y el contexto geográfico no necesariamente deben estar en el título pero sí en el enunciado holopráxico. (p. 40)

De acuerdo a la autora el título es el panorama general del proyecto el cual puede ser cambiado de acuerdo a los resultados obtenidos al finalizar el proyecto, el cual debe de responder a una característica creativo y llamativo.

2.4.2. Descripción

Significa describir en forma ordenada y con pocas palabras todo nuestro proyecto, esto con el fin de que se dé a conocer la importancia del mismo y las acciones que se tomaran para llegar a su fase final, de acuerdo a Ander, E. & Aguilar, M. (2005)

En este punto, hay que realizar una descripción más amplia del proyecto, definiendo y caracterizando la idea central de lo que se pretende realizar. En bastantes casos, esta caracterización o descripción hay que hacerla, contextualizando el proyecto dentro del programa (en caso de que forme parte de un programa). Lo que se pretende es que la persona que desea conocer el proyecto pueda tener, de entrada, una idea exacta acerca de lo fundamental del mismo: tipo, clase, ámbito que abarca, contexto en el que se ubica desde el punto de vista de la organización. (p.32).

Como lo manifiestan los autores la descripción se caracteriza por tener la idea central del que se pretende realizar, en la cual se establece el panorama general de todo lo que se va a realizar dentro del contexto.

2.4.3. Concepto

Se refiere a la idea que uno tiene de algún objeto o palabra, podríamos relacionarla con la imagen que tenemos de algo en la mente pero su significado es amplio. Según <https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/conceptos.pdf>

Representan abstracciones o construcciones lógicas, que explican un hecho o fenómenos. Es uno de los aspectos que no pueden faltar en el diseño de proyectos. El concepto corresponde a la idea que incuba el proyecto en sí mismo. O lo que es lo mismo, hacia dónde apuntamos con su realización y qué esperamos de él.

2.4.4. Objetivos

Se trata de la razón principal del proyecto solo que descrito con palabras y siempre tiene que ser con una palabra clave y tiene que ser un verbo, y esto indica hacia donde está encaminado el proyecto. Tucker, 2004,

Son las guías del estudio y hay que tenerlos presentes durante todo su desarrollo. Al redactarlos, es habitual utilizar verbos y derivados del tipo: “describir”, “determinar”, “demostrar”, “examinar”, “especificar”, “indicar”, “analizar”, “estimar”, “comparar”, “valorar” y “relacionar” respecto de los conceptos o variables incluidas. Evidentemente, los objetivos que se especifiquen deben ser congruentes entre sí. (p 76)

De acuerdo al autor La buena formulación del objetivo principal y de los objetivos específicos y de elaborar un buen proyecto, ya que en torno a los objetivos, se da coherencia al conjunto de actividades que componen el proyecto, costos, estrategias, tiempos es el camino para llevar a cabo todas las acciones que realizara es dirección que rige todas las actividades propuestas.

2.4.5. Justificación

Cuando hablamos de justificación se refiere al mecanismo que utilizamos para respaldar el proyecto en donde se define claramente porque y como vamos a ejecutar el proyecto, como lo plantean Ander-Egg & Aguilar (2005)

Es muy importante destacar, para tenerlo en cuenta a la hora de elaborar esta parte del proyecto, deben cumplirse dos requisitos para que sea completa y correcta. “Hay que explicar la prioridad y urgencia del problema para el que se busca solución; hay que justificar por qué este proyecto que se formula es la propuesta de solución más adecuada o viable para resolver ese problema” (p.33)

Como lo manifiestan los autores la justificación es la base que indica por qué realizar la investigación en la justificación es en donde se establece los indicadores en la cual se realiza el proyecto.

2.4.6. Plan de actividades

El plan de actividades es un documento en donde se detallan todas las actividades que se realizarán desde el inicio hasta la finalización de un proyecto, con el fin de llevar un registro del avance del proyecto.

ONU (2010) indica que convierten la estrategia de la campaña en orientación concreta para sus actividades. Según su alcance, una campaña con distintas sub estrategias sectoriales (por ejemplo, una estrategia de comunicación, una estrategia de recaudación de fondos, una estrategia de salida) podría necesitar varios planes de acción para distintos tipos de actividades. (p.22)

Es un documento que contiene un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. En él, se pondrá la fecha y duración de la misma, así como las subtareas para su ejecución y los responsables de la misma.

2.4.7. Cronograma

Es una técnica que se utiliza en una investigación e indica exactamente la fecha de ejecución de cada actividad que está plasmada en el plan de actividades.

Es la transcripción a tiempos de los procesos y acciones para llevar a cabo un proyecto. En él se establece cuanto tiempo va a costar a la organización que los recursos lleven a cabo cada proceso.

2.4.8. Monitoreo y evaluación

El plan de monitoreo consiste en analizar el avance del proyecto, y así proponer acciones oportunas para el cumplimiento de los objetivos trazados con anterioridad. Por lo anteriormente descrito, se desarrolla el plan de monitoreo para el proyecto de mejoramiento educativo que se ejecuta en el establecimiento descrito en la parte informativa; así mismo, se plantea el plan de evaluación del proyecto, que consiste en la

determinación de los efectos y los impactos esperados e inesperados del PME. En desarrollo. A continuación, se presenta los planes anteriormente descritos.

2.4.9. Indicadores educativos

La necesidad de definir y medir las cuestiones relacionadas con el desarrollo, los niveles de vida y las condiciones sociales y económicas motivó la aparición, desde los años setenta, de diversos programas de indicadores sociales elaborados por organismos internacionales y países. En concreto los educativos, destinados a comparar y juzgar el contexto y el funcionamiento de la enseñanza y sus resultados, han experimentado un gran desarrollo. La diversidad de estadísticas utilizadas en los distintos sistemas de indicadores educativos existentes en la actualidad, exige un análisis de dichos sistemas, de su interés desde el punto de vista geográfico y la elaboración de una propuesta para su utilización en los estudios de geografía social.

<http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm>

2.4.10. Plan de sostenibilidad

El plan de sostenibilidad es un instrumento que contempla varias actividades que se deben hacer para que un proyecto dure el mayor tiempo posible.

El Plan de Sostenibilidad Corporativo del Grupo Repsol 2015 recoge un conjunto de acciones diseñadas por la Compañía y dirigidas a contribuir a un desarrollo sostenible. (p.6).

Pérez (2017) indica que es la 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. (p. 8).

Gasparri (2015) indica que la voluntad y el apoyo político es un parámetro fundamental, sobre todo en caso en que el área es administrada por una organización del Estado. Hay que considerar, que las organizaciones estatales son sujetas a los constantes cambios que se suelen dar en las dependencias del Estado, sobre todo, durante las épocas electorales, tal como es en este periodo en Guatemala. (p. 21).

Entonces el plan de sostenibilidad es un instrumento que contiene actividades para que un proyecto sea sostenible en el mayor tiempo posible.

2.4.11. Presupuesto del proyecto

El presupuesto es un instrumento que se realiza antes de la ejecución de un proyecto y determina el costo económico, humano o material del mismo.

Es un documento financiero en el que se planifica las necesidades de un proyecto para cubrir todos los gastos que genere y nos da las herramientas para controlar el progreso del mismo y detectar posibles desviaciones que nos puedan llevar a gastos innecesarios si no los corregimos tempranamente. (p. 26).

Díaz (2009) indica que este tipo de presupuesto cuenta con los mismos elementos básicos costos directos e indirectos, la diferencia radica en que se desglosan y/o tienen sub elementos. (p. 18).

Entonces el presupuesto del proyecto es un documento en donde lleva registro financiero para controlar el avance de un proyecto en materia económica, de materiales y de mano de obra.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título

Juegos tradicionales en el área de medio social y natural.

3.2. Descripción de PME

El proyecto denominado: Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural en los niños y niñas de preprimaria sección A, una de sus características fundamentales es que el alumno estudiante del grado que está enfocado el proyecto, vino a fortalecer las diferentes habilidades en las cinco áreas de aprendizaje en ese nivel educativo. Esto con el fin principal de capacitar al niño o niña para enfrentar el otro nivel educativo aprovechando los juegos tradicionales como una herramienta en su proceso de formación.

Tomando como base el indicador índice de desarrollo humano para fortalecer la educación en el nivel preprimario a través de la motivación y promoción del uso de los juegos tradicionales en el aula puede permitir el aumento en el desarrollo de las habilidades de los alumnos y alumnas en las aulas y así fortalecer un aprendizaje significativo, tomando en cuenta todas las actividades trazadas.

La importancia del proceso es que el alumno y alumna sin darse cuenta está aprendiendo, ya que en esta etapa de la vida es donde el niño y la niña aprenden y es muy difícil que se les olvide lo que aprende, por eso es importante aprovechar esta edad en donde el niño y la niña solo piensan en jugar y aprovechar en cada juego y plasmar los contenidos de aprendizaje.

El aprendizaje por medio de los juegos es significativo ya que se aprovecha al máximo el tiempo y el mismo educando se involucra directamente en su formación

de una forma participativa, esto con el fin de motivar al alumno en su aprendizaje ya que aprovechando las herramienta que él y ella conocen y así garantizar una educación de calidad y significativa en beneficio de nuestros alumnos y alumnas del área rural.

3.3 Concepto de PME

Un Proyecto de Mejoramiento Educativo, es una propuesta que se da para mejorar la calidad educativa de cierto grupo de alumno y alumnas de un centro educativo.

3.4 Objetivos

3.4.1 General

Desarrollar diferentes habilidades en el aprendizaje por medio de los juegos tradicionales en los niños y las niñas de preprimaria sección A del Caserío La Laguneta, de la aldea la vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

3.4.2 Específicos

- A. Impartir talleres con padres de familia y docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales en la educación de los alumnos.
- B. Compartir ejemplares de la guía de juegos tradicionales, con docentes y padres de familia para ponerlos en práctica con los alumnos.
- C. Practicar los diferentes juegos tradicionales con los alumnos con la finalidad de fortalecer su aprendizaje en forma participativa.

3.5 Justificación

El proyecto denominado “Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural”. De la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, de la aldea Vega de Polajá, del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango. Pretende fortalecer la educación preprimaria y así mejorar la educación del niño y la niña en el nivel primario ya que es en donde el porcentaje de niños y niñas tienen problemas con la lectura y la escritura, por eso es indispensable la implementación de métodos y técnicas innovadoras para facilitar la enseñanza a los que más lo necesitan, en este caso los niños y las niñas.

Derivado al poco apoyo de padres de familia en la educación de sus hijos es indispensable la implementación de métodos y técnicas participativas para un aprendizaje significativo en el aula. En el área rural la mayoría de los padres de familia son agricultores y eso hace muy difícil para ellos orientar y ayudar a sus hijos en tareas de la escuela. Es por eso que se toma en cuenta los diferentes factores en la creación del proyecto.

También es importante tomar en cuenta el contexto o la realidad de vida de los niños y las niñas en el hogar donde se ejecutará el proyecto Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural. Es evidente que los niños y las niñas después de estudiar se dedican en las tareas del hogar, como ayudando a sus padres a trabajar para el sustento de la familia en la mayoría de los casos es en trabajos agrícolas o cuidar a sus hermanitos por eso es indispensable la implementación del proyecto en beneficio de estos niños y las niñas para aprovechar al máximo el tiempo que está en el salón de clases, tomando en cuenta a la organización de padres de familia (OPF) y aprovechando los diferentes programas del Ministerio de Educación encaminadas por medio de las organizaciones.

Es importante mencionar los programas ya que también los padres de familia son de escasos recursos y la canasta básica está ausente en los hogares mucho menos hay suficiente dinero para los útiles escolares, por eso es indispensable Mencionar que los programas son fortaleza de la educación de los niños y las niñas de la comunidad.

Con este proyecto innovador como herramienta indispensable en la educación tomando como base actividades lúdicas el niño va aprendiendo por medio del juego sin el darse cuenta como aprende y así mejorar su aprendizaje en el aula.

Esto con el fin de mejorar la calidad de la educación y que sea significativo, por medio del proyecto el docente tendrá en sus manos herramientas como una guía de las diferentes actividades puede realizar para aprovechar al máximo el tiempo con sus alumnos.

Este proyecto no pretende sustituir los programas del ministerio de Educación ya que se convertirá en una herramienta o un material más para fortalecer el aprendizaje en los niños y las niñas ya que la educación es una tarea de todos y es importante involucrarnos para mejorarla. Es importante también mencionar las fortalezas de este proyecto en donde podemos mencionar el CNB (Curriculum Nacional Base) los libros de texto del ministerio de educación, la profesionalización docente en la universidad esto es una fortaleza para mejorar la calidad educativa para mejorar la calidad de la educación.

Concluyendo que el proyecto denominado Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural, pretende desarrollar al máximo las habilidades de los niños y las niñas y estar preparados y preparadas para enfrentar el nivel primario sin dificultad y de una forma sencilla utilizando materiales de su contexto, por medio de actividades lúdicas.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

En todo proyecto siempre existen factores inesperados para su correcta ejecución, ya sea por la distancia, el mal tiempo u otras que pueden impedir la realización o el alcance de los objetivos trazados; tal es el caso que estamos viviendo hasta el momento el coronavirus, por culpa de este mal, las clases están suspendidas desde el 16 de marzo y todavía no reinician y no sabemos hasta cuándo.

Por tal razón nos vemos en la necesidad de buscar formas para que el proyecto se lleve a cabo y que no se desvíe de los objetivos plasmados, por lo antes expuesto el maestro como guía del aprendizaje debe buscar formas de llegar para que la ejecución del proyecto se haga realidad. En nuestro medio hay diferentes formas de comunicación y es indispensable elegir unas para comunicarnos con los padres de familia, tomando en cuenta por el factor que nos está afectando se propone realizar las actividades siguientes:

Cuadernos de trabajo: por medio de esta actividad podemos llegar más cerca de los padres de familia y pedirles el apoyo para trabajar con sus hijos o hijas, tenemos que diseñar bien el cuaderno de trabajo para que nuestros alumnos y alumnas tengan la facilidad de hacer las actividades que nosotros les estamos pidiendo.

Llamadas telefónicas: esta actividad también la podemos aprovechar para dar lineamientos de trabajo a los padres de familia ya que es un medio que no es muy accesible pero puede ser un canal para apoyarnos en la ejecución de nuestro proyecto.

El Whatssap es también un medio en donde los padres de familia pueden ver un video de las indicaciones para poder ejecutar las actividades, aunque en estos tiempos nos vemos en la necesidad de mandarles recargas de internet si

queremos apoyar y también ganamos el avance de nuestras actividades que propone el proyecto.

Uso de auto parlante: también es un medio muy importante en donde podemos mantener el distanciamiento social que nos recomiendan y bien puede funcionar en el alcance de nuestros objetivos trazados y no perder el rumbo de las mismas.

3.7. Plan de actividades



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREPRIMARIA INTERCULTURAL CON
ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE
PLAN GENERAL DE ACTIVIDADES

No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsable
1	1 semana	De inicio Elaboración del plan	Elaboración del plan de actividades	Diseño del formato	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
			Elaboración de solicitudes.	Solicitudes	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
	2 semana	Fase de Planificación	Elaboración del programa	Elaboración del programa	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
			Elaboración de invitaciones	Elaboración de invitaciones	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

2	3 semana	Lanzamiento del proyecto	Acto de inauguración	Colocación de una vinílica	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
			Socialización y divulgación del proyecto		
	4 semana	De ejecución	Investigación sobre diferentes juegos tradicionales	Investigación documental	Técnico en computación
		Elaboración de guía metodológica.	Elaboración de guía metodológica.	Investigación documental	Técnico en computación
		Diseño del manual	Elaboración el manual de juegos tradicionales.	Técnico en computación	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
				Elaboración de material.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
	5 semana	Orientación a padres de familia.	Charlas con padres de familia.	Solicitar materiales del contexto a los alumnos.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
		Diseño de juegos tradicionales.	Elaboración de recursos didácticos con materiales concretos y semiconcretos	Material didáctico con juegos tradicionales.	Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz
		Aplicación de juegos tradicionales, con objetivos de aprendizaje basados en el currículum nacional base.		Aplicación de una encuesta.	Especialista en el tema
				Aplicación de una encuesta.	

	6 semana	De monitoreo	Clases magistrales utilizando juegos tradicionales		
		De evaluación	Recolección de información		
	7 semana	Fase de cierre	Clausura del proyecto		Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

Fuente: elaboración propia.

Cronograma de actividades

Instrumento donde van plasmadas las fechas y el tiempo para ejecutar las actividades que tiene un proyecto, desde el inicio hasta finalizar el mismo.

Tabla No. 35



Cronograma de actividades
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREPRIMARIA INTERCULTURAL CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE
 CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
 ESTUDIANTE: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz No. CARNÉ: 2001 50 886

No.	ACTIVIDADES	FECHA DE EJECUCIÓN																			
		2019								2020											
		Nov.				Dic.				Enero				Febrero				Marzo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración de planes																				
2	Lanzamiento del proyecto																				
3	Diseño de album de juegos tradicionales.																				
4	Aplicación de juegos matemáticos, con objetivos de aprendizaje basados en el currículum nacional base.																				
5	Realización de talleres de inducción sobre el uso y manejo de la guía metodológica																				
6	De monitoreo																				
7	De evaluación																				
8	De cierre																				

Fuente: elaboración propia.

f.

Maestro-estudiante

3.7.1. Fases del proyecto

A. Fase de Inicio

El inicio de nuestro Proyecto de Mejoramiento Educativo inicio para cuando nos presentaron el curso, luego vino el diagnostico, elaboración del árbol de problemas, la selección del problema y por fin llegó el momento de lanzar el proyecto. Esta última actividad es un de las más interesantes ya que se contó con la participación de padres de familia, compañeros maestros, el comité educativo, el director y los más importantes los niños y niñas de la escuela.

Esto acarreó gastos como estudiantes, como la impresión de manta vinílica, trifoldes y refacción para los participantes.

Fotografía No. 7

Solicitud de autorización del Proyecto de Mejoramiento Educativo



Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 8


Constancia de autorización del Proyecto de Mejoramiento Educativo

EL INFRASCRITO DIRECTOR DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA CASERIO LA LAGUNETA, ALDEA VEGA DE POLAJÁ, SAN ILDEFONSO EXTALHUACÁN, DEPARTAMENTO DE HUEHUETENANGO HACE CONSTAR QUE: SE AUTORIZA:

Al profesor Edgar Guadberto Ordóñez Ortiz, quien se identifica con número de carné 200150886 que actualmente cursa la etapa final que contempla la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEPD, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con sede en el municipio de San Ildefonso Istahuacán, Huehuetenango. A ejecutar el proyecto de graduación en el centro educativo donde labora, preferentemente en el grado respectivo. De manera que este proceso iniciará desde el mes de julio de 2019 hasta junio del 2020, puesto que emprenderá las siguientes etapas: análisis situacional, análisis estratégico, ejecución, monitoreo y evaluación del proyecto diseñado.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE AL INTERESADO CONVENGA, EXTIENDO FIRMA Y SELLO LA PRESENTE CONSTANCIA: EN UNA HOJA DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA MEMBRETADA, A LOS DOCE DÍAS DEL MES DE JULIO DEL AÑO DOS MIL DIECINUEVE.


Prof. Eduardo Federico Méndez Maldonado
Director del Establecimiento Educativo


Vo.Bo. Lic. Aracelio Rosales Aguilar González
Coordinador Técnico-Administrativo
Distrito escolar 73-00-022

Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 9
Lanzamiento del PME



Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez Ortíz

Fotografía No. 10
Lanzamiento del PME



Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez

Lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

B. Fase de Planificación

Para toda actividad siempre se necesita de una planificación para poder ejecutar las diferentes actividades de una forma ordenada y que no se desvíen nuestros objetivos.

Se organizaron grupos con padres de familia, talleres con padres de familia y talleres con los compañeros maestros para la socialización de las técnicas y brindarnos el apoyo necesario para la ejecución del proyecto.

También el maestro estudiante tuvo que orientar, observar las diferentes actividades para que estas alcancen los objetivos propuestos.

Fotografía No. 11

Etapas de planificación



Fuente: elaboración propia

C. Ejecución

De acuerdo al cronograma que se presentó, están plasmadas varias actividades en donde evidencian el desarrollo de los objetivos y participación de los involucrados en el proceso como reunión con padres de familia, elaboración y diseño del manual, diseño de juegos tradicionales y la evaluación del proceso.


Fotografía No. 12


Certificación de acta de lanzamiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo

EL INFRASCrito SUB DIRECTOR DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DEL CASERIO LA LAGUNETA, ALDEA VEGA DE POLAJÁ DEL MUNICIPIO DE SAN ILDEFONSO IXTAHUACÁN DEPARTAMENTO DE HUEHUETENANGO, CERTIFICA TENER A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS AUXILIAR NÚMERO DOS EN EL A FOLIOS 50,51 Y 52 SE ENCUENTRA SUSCRITA EL ACTA NÚMERO 01-2020 QUE EN SU PARTE CONDUCTENTE DICE ASÍ:

Acta No. 01-2020 En el Caserio la Laguneta de la aldea Vega de Polajá del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, Departamento de Huehuetenango, siendo a las ocho horas del día tres de marzo del año dos mil veinte, reunidos en el local que ocupa la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Matutina, el señor sub director del establecimiento educativo, Prof. Alejandro Ordóñez Méndez, los profesores Eduardo Federico Méndez Maldonado, Edgar Gualberto Ordóñez, Roque Morales García, Jorge Luis Velásquez, Felipe, Andrés Ordóñez Domingo, Alfonso Morales García, Carola Mercedes Ramírez López Juan Ordóñez López, estudiantes del Programa de Desarrollo Profesional Docente –PADEPID- de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-, integrantes del Consejo Educativo y el personal docente del centro educativo para dejar constancia de lo siguiente: PRIMERO: El sub director de la Escuela Oficial Rural Mixta, da la más cordial bienvenida a todos los presentes ofreciéndoles éxitos en sus actividades pedagógicas en el centro educativo seguidamente sede la palabra a los profesores estudiantes quienes informen que como parte del trabajo de graduación iniciaron el proceso de investigación desde el mes julio del año dos mil diecinueve y que en esta fecha realizan el lanzamiento respectivo del Proyecto de Mejoramiento Educativo –PME- a la comunidad educativa. SEGUNDO... TERCERO: El profesor estudiante: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz presenta su PME Juegos Tradicionales en el área de Medio Social y Natural CUARTO... QUINTO... SEXTO... SEPTIMO... OCTAVO... NOVENO... DECIMO... DECIMO PRIMERO: Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha a cinco horas después de su inicio, firmando en ella los que intervinimos. Conste, aparecen las firmas ilegibles.

Y PARA REMITIR A DÓNDE CORRESPONDE SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACIÓN EN UNA HOJA DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN ILDEFONSO IXTAHUACÁN, DEPARTAMENTO DE HUEHUETENANGO A SIETE DÍAS DEL MES DE MARZO DE DOS MIL VEINTE


Prof. Alejandro Ordóñez Méndez
Sub Director del establecimiento



Fuente: elaboración propia.

Fotografía No. 13

Etapas de ejecución con padres de familia



Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

Fotografía No. 14

Etapas de ejecución con docentes



Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

D. Monitoreo

El monitoreo permite que cada actividad se realice y que permita al mismo tiempo que se logren los objetivos del proyecto esto con la ayuda directa del encargado del proyecto, tomando en cuenta la participación de los compañeros maestros como apoyo para la ejecución del proyecto.

La participación de los demás en el proceso forman parte del monitoreo que se realiza para que el proyecto tenga una mejor aceptación y calificación de los participantes.

Fotografía No. 15

Monitoreo



Fuente: Rossely Irene Ordóñez Sales

Fotografía No. 16

Monitoreo



Fuente: Lucía López Pérez

E. Evaluación

Todo proyecto debe ser evaluado por eso es importante llevar en agenda todo lo que se realiza y anotar datos relevantes del proyecto, también es indispensable la toma de fotografías de las actividades realizadas, registros de asistencia, visitas si es necesario y otras actividades para llevar un control y evaluación del proyecto.

Fotografía No. 17
Evaluación



Fuente: Rossely Irene Ordóñez Sales

Fotografía No. 18
Evaluación



Fuente: Lucía López Pérez

Actividad terminada en casa utilizando whatsapp

F. Cierre del proyecto

Para evidenciar el cierre del proyecto de mejoramiento educativo es indispensable la presentación del informe final, entrega de manual, actividades de cierre en el establecimiento donde se ejecutó el proyecto, también es indispensable el plan de sostenibilidad para el soporte del proyecto y que tenga vida por varios años.

Fotografía No. 19
Cierre del proyecto



Ordóñez Ortiz.

Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

Fotografía No. 20
Cierre del proyecto



Fuente: Edgar Gualberto

Fotografía No. 21
Cierre del proyecto



Fuente: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

DESCRIPCION DEL PLAN DE DIVULGACION

Es un conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible toda información de un tema determinado, es decir, todas aquellas actividades que se llevan a cabo para dar a conocer los resultados de un proyecto, para que todos los actores involucrados se den cuenta de los resultados obtenidos en la propuesta ejecutada.

Esto se puede realizar por medio de carteles o fichas, medios digitales o una charla para dar a conocer los resultados obtenidos, también podemos mencionar el poster académico que es un medio en donde está plasmado todo lo que se refiere al trabajo realizado; lo que se quiere es que todo esté bien resumido para que los actores no tengan un panorama de lo que se está informando.

Plan de Divulgación

1 Parte informativa

Nombre de la escuela: COPB anexa a EORM Caserío La Laguneta.

Medio de divulgación: _____ Fecha: _____

Responsable: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

2 Parte operativa

2.1 Objetivos

2.1.1 General

Divulgar los resultados obtenidos de la ejecución del Proyecto

de Mejoramiento Educativo, para lograr percepción y sensibilidad de los actores involucrados y compromiso para su fortalecimiento.

2.1.2 Específicos

A. Gestionar los medios de divulgación adecuados para llegar con claridad y objetividad a todos los actores involucrados.

B. Proporcionar en físico o digital los resultados de la ejecución del proyecto como evidencia fidedigna para el análisis y reflexión de parte de los actores involucrados.

C. Generar espacios de análisis y reflexión entre los actores involucrados procurando asumir compromisos para la mejora continua.

3 Descripción de la estrategia de divulgación

La estrategia consiste en la elaboración de un póster académico elaborado en un pliego de cartulina, que incluye los componentes más relevantes del proyecto de mejoramiento educativo, con particular énfasis en los resultados obtenidos. A través del mismo se dará a conocer los resultados al director de la escuela, a la municipalidad del lugar y a la coordinación técnico administrativa del sector. Para el efecto se programará una conferencia virtual con la participación de los actores involucrados.

Además, el póster académico, el informe final, guías metodológicas, manuales, cuadernillos, álbumes, compendios de juegos, rotafolios del proyecto educativo constituyen elementos claves para solventar el examen privado ante una terna examinadora nombrada por las autoridades de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-.

4 Actividades

4.1 Gestión de los medios de divulgación para la presentación de resultados del proyecto de mejoramiento educativo.

4.2 Elaboración de póster académico e informe final del proyecto en físico y digital para entrega a los involucrados en el mismo.

4.3 Generación de espacios de análisis y discusión de los resultados presentados, con el ánimo de lograr compromisos para la mejora continua.


5 Recursos

5.1 Humanos: director del establecimiento, integrantes del gobierno escolar y del comité municipal, coordinador técnico administrativo.

5.2 Materiales: cartulina, rotuladores permanentes, hojas bond carta.

5.3 Tecnológicos: computadora, internet, plataforma Zoom.

6 Evaluación: a través del diálogo reflexivo entre los diferentes actores se obtendrán las sugerencias de mejora.

f. 

Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

Fotografía No. 22

Certificación de acta de cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo

EL INFRASCRITO SUB DIRECTOR DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DEL CAASERIO LA LAGUNETA, ALDEA VEGA DE POLAJÁ DEL MUNICIPIO DE SAN ILDEFONSO IXTAHUACÁN DEPARTAMENTO DE HUEHUETENANGO, CERTIFICA TENER A LA VISTA EL LIBRO DE ACTA NÚMERO DOS EN EL A FOLIOS 52 Y 53 SE ENCUENTRA SUSCRITA EL ACTA NÚMERO 02-2020 QUE LITERALMENTE DICE ASÍ.

Acta No. 02-2020 En el caserio La Laguneta, aldea Vega de Polajá del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango, siendo a las diez horas del día veintidós de junio del año dos mil veinte, reunidos virtualmente por la plataforma electrónica ZOOM, el señor sub director de la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Matutina, los profesores Eduardo Federico Méndez Maldonado, Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz, Roque Morales García, Jorge Luis Velásquez Felipe, Andes Ordóñez Domingo, Alfonso Morales García, Carlota Mercedes Ramírez López, Juan Ordóñez López, estudiantes del Programa de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D- de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-, integrantes del Consejo Educativo, representante del COCODE y el personal docente del centro educativo para dejar constancia de lo siguiente: PRIMERO: El sub director de la Escuela como anfitrión de la reunión abrió la reunión y manifestó que lamentaba la situación que Los Proyectos de Mejoramiento Educativo –PME- de los profesores estudiantes antes mencionado no se hayan desarrollado normalmente por la emergencia del COVID-19 que afronta todo el país, pero reconoce los esfuerzos que cada estudiante realizó en forma extraescolar, enviando las tareas correspondientes según el plan de actividades de Los –PME- para concluirlos satisfactoriamente. SEGUNDO: los profesores estudiantes manifestaron que efectivamente habían tenido muchas dificultades para la realización de sus actividades, pues las actividades pedagógicas se suspendieron desde el mes de marzo de dos mil veinte, pero que siempre se comunicaron con el sub director y con los padres de familia por los medios al alcance; en este caso por vía telefónica para hacer llegar las tareas de los alumnos. Por lo que manifiestan estar satisfechos y que dan por finalizados los proyectos, entregando al director un ejemplar del informe final de graduación de cada uno de los profesionales en mención. TERCERO: se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha, a cuarenta y cinco minutos después de su inicio leído y aceptado su contenido. Conste.

Y PARA REMITIR A DONDE CORRESPONDE SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACIÓN EN UNA HOJA DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA, EN EL MUNICIPIO DE SAN ILDEFONSO IXTAHUACÁN, DEPARTAMENTO DE HUEHUETENANGO A VEINTICUATRO DÍAS DEL MES DE JUNIO DE DOS MIL VEINTE.

F. 
Prof. Alejandro Ordóñez Méndez
Sub Director del establecimiento.



Fuente: elaboración propia.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexa a la Escuela Oficial Rural Mixta Jornada Matutina como escuela seleccionada queda a 12 kilómetros de la cabecera municipal del municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, del departamento de Huehuetenango.

La escuela cuenta con el nivel pre-primaria y los grados de primaria con dos secciones cada uno.

La escuela cuenta con gobierno escolar organizado y las autoridades municipales dispuestas a ayudar para el desarrollo de la comunidad en el tema de la educación.

Los indicadores educativos reflejan que hay un alto porcentaje de alumnos y alumnas con problemas para iniciar el primer año en la escuela como por ejemplo: la socialización, timidez y participación activa, tomando como base el indicador educativo índice de desarrollo humano para fortalecer la educación en el nivel preprimario.

Tomando en cuenta que las vinculaciones estratégicas realizadas se deciden a partir de la **segunda línea de acción estratégica:** de juegos tradicionales como medio de aprendizaje en el área de Medio social y natural de los miembros de la comunidad.

Por todo lo anteriormente descrito se decide que el PME a diseñar, va a combinar otros proyectos identificados: implementar juegos tradicionales como medio de aprendizaje.

Tomando en cuenta que en años anteriores el mayor problema de los alumnos y alumnas que por primera vez ingresan a la escuela enfrentan problemas de: socialización, timidez y participación activa en el aula, especialmente en el área de Medio social y natural mismos que con esta herramienta pretende minimizar.

De desarrollo un plan de actividades en el que se involucró a los miembros de la comunidad educativa, incluyendo a los miembros del Comité Educativo de la escuela, las actividades desarrolladas como: charlas, capacitaciones, y reuniones esto con el fin de lograr los objetivos trazados en el proyecto

También podemos mencionar las acciones realizadas, evidencian las estrategias a aplicar para generar apoyo o alianza con los padres y madres de familia y adquirir compromisos entre los diferentes actores como lo es la comunidad educativa.

Producto de las vinculaciones estratégicas y la técnica de MINIMAX, DAFO que se realizaron a partir de la segunda línea de acción estratégica: segunda línea de acción Juegos tradicionales como estrategia de enseñanza tomando como base materiales del contexto del educando.

Se aplicaron listas de cotejo de monitoreo que son herramienta indispensable para la recopilación de datos con los compañeros maestros de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, de la aldea la vega de Polajá se logró comprobar que el 95% de los participantes estuvo de acuerdo en la importancia de los juegos en el aprendizaje de los alumnos.

También se aplicó lista de cotejo de monitoreo a los alumnos de la escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, en donde el 100 % le gusto estar involucrado en las actividades realizadas por el docente.

De la misma forma se aplicó lista de cotejo de monitoreo a padres de familia y el 100% mantuvo interés en la importancia de los juegos para la educación de sus hijos.

Esto fue muy observable también cuando se realizaron talleres sobre el tema en estudio y también se observó la participación muy activa de todos involucrándose directamente en las diferentes actividades realizadas.

Se aplicó en la etapa de evaluación lista de cotejo para padres de familia de la escuela Oficial Rural Mixta del Caserío La Laguneta, en donde también el 100% estuvo de acuerdo con los juegos en el aprendizaje de los alumnos teniendo como resultado comentarios positivos en la metodología que se propone.

Así mismo se aplicó lista de cotejo de evaluación a los maestros y también el 100% estuvo de acuerdo en el fortalecimiento del aprendizaje a través del juego y agradecidos con el álbum que se les entrego en físico.

También se aplicó lista de cotejo de evaluación a los niños de la Escuela Oficial Rural Mixta del caserío La Laguneta, en donde el 100% tuvo una participación activa en la lista de cotejo y reflejando alegría en su rostro en señal de que los juegos en los niños, despierta el interés en el aprendizaje.

Concluyendo que los resultados de la evaluación tuvieron resultados muy satisfactorios en los diferentes participantes, logrando así el éxito del trabajo realizado

Es indispensable mencionar que todo se realizó en base al contexto del alumno que es un factor muy importante, ya que el 100% de la población escolar es bilingüe, por eso también se adaptaron las actividades para beneficiando así al que más lo necesita que es alumno.

Es importante mencionar que en la actualidad el juego es una herramienta que está de moda en la educación a nivel nacional, ya que despierta el interés de los alumnos y los motiva a no dejar la escuela un día por no perder las actividades participativas del maestro. Esto es para aprovechar al máximo la atención del alumno y plasmar así los contenidos del Curriculum Nacional Base, en donde resalta el aprender jugando.

También es importante mencionar que existen juegos individuales, pero la participación es de todos ya que eso es lo más importante, también están los juegos de equipo en donde también se tiene que lograr la participación de todos, en ambos juegos se tiene que lograr la participación del 100%.

Estratégicamente para que impacte y para lograr mejores resultados, se involucró a los maestros y maestras del nivel primario de la escuela y así romper el paradigma de aislamiento, porque la escuela somos todos los interesados en aportar en la educación de los niños y las niñas para una educación de calidad.

4.1. Conclusiones

- 4.1.1. Se trabajó talleres con la comunidad educativa logrando la participación activa de los involucrados y a la vez dando a conocer la importancia de los juegos en la educación.
- 4.1.2. Se imprimieron ejemplares de la guía que contiene juegos tradicionales para implementarlos en el salón de clase con los alumnos.

- 4.1.3. Se creó una comisión con director y maestros para impulsar la importancia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los alumnos.
- 4.1.4. Se practicó con los niños y niñas juegos tradicionales como medio de aprendizaje para fortalecer la educación en el aula.

4.2. Plan de sostenibilidad

Plan de sostenibilidad

1. Datos Generales

- 1.1. Escuela; Escuela Oficial Rural Mixta
- 1.2. Dirección; Caserío La Laguneta, San Ildefonso Ixtahuacán.
- 1.3. Área de Aprendizaje; Medio Social Y Natural
- 1.4. Grado; Preprimaria
- 1.5. Sección; “A”
- 1.6. Nivel; Preprimaria

2. Información general del Proyecto

- 2.1. Nombre del proyecto; Juegos tradicionales en el área de Medio Social y Natural.
- 2.2. Beneficiarios
 - Directos; estudiantes, docente, director y padres familia.
 - Indirectos; Autoridades educativas, comunales.

3. Propuesta de sostenibilidad

3.1. Objetivo de sostenibilidad

- General

Determinar el nivel de aprendizaje de los niños y las niñas utilizando una guía innovadora sobre juegos tradicionales en el aula.
- Especifico

Elaborar los indicadores e instrumentos de monitoreo y evaluación de la aplicación de la metodología innovadora para el aprendizaje significativo de los niños y las niñas.

Implementar la metodología de los juegos tradicionales como medio de aprendizaje significativo en el aula.

Identificar las mejoras en la aplicación de la guía de juegos tradicionales para en el curso de Medio Social y Natural.

Tabla No. 36
Plan de Sostenibilidad

Productos, procesos implementados	Actividades específicas realizadas	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la estrategia	Recomendaciones para su fortalecimiento
Institucional	<ul style="list-style-type: none"> -Socialización de la Guía sobre juegos tradicionales con los docentes en la escuela donde labora. -Aplicación de los Juegos tradicionales como medio de aprendizaje tomando como base en el curriculum en el aula. -Implementación de comunidades de aprendizaje 	<p>Deficiencias en el aprendizaje en el curso de medio social y natural</p> <p>Fortalecer el aprendizaje significativo por medio de juegos tradicionales</p> <p>Fortalecer los aprendizajes significativos en el aula.</p>	<p>Socializar la guía por los docentes para llevarla a la práctica</p> <p>Utilización de materiales del contexto.</p> <p>Imprimir un banco de recursos.</p> <p>Realizaciones de mini talleres una vez al mes para fortalecer el aprendizaje.</p>
Financiero	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión Financiera con instituciones • Contar con los recursos económicos para su 	<p>Cubrir los gastos de proyectos.</p> <p>Optimizar los recursos del contexto.</p>	<p>Gestionar institucionalmente con los actores potenciales</p> <p>Solicitar el apoyo de actores potenciales.</p>

	realización		
Social	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apoyo de padres de familia con la socialización de la Guía de juegos tradicionales para el aprendizaje en medio social y natural <p>Apoyo de Gobierno Escolar en la aplicación de los juegos tradicionales</p>	<p>Involucrar a los padres de Familia en el acompañamiento a sus hijos en el proceso de aprendizaje</p> <p>Participar activamente para motivar la participación de los niños y las niñas.</p>	<p>Reuniones constantes entre los actores directos.</p> <p>Instruir al Gobierno Escolar en la organización de la aplicación de los juegos tradicionales.</p>
Instrumental	<p>✓ Calendarizar la socialización de la Guía Metodológica</p>	<p>Mejora continua de la guía en el aula y en la institución</p>	<p>Nombrar una comisión responsable que le dé seguimiento a la aplicación de la Guía Metodológica presidida por el Director.</p>

Fuente: elaboración propia.



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
 PROGRAMA ACADÉMICO DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
 LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREPRIMARIA INTERCULTURAL CON
 ÉNFASIS EN EDUCACIÓN BILINGÜE

Presupuesto de sostenibilidad

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

Actividad	Recursos humanos	Costos Unitarios	Costos Total
Realización de la guía.	Experto en Redacción	Q 500.00	Q 500.00
Horas utilizadas	Horas invertidas en	Q 10.00	Q 1,500.00
Por la elaboración del PME	El proyecto	Q	Q
		Q	Q
		Q	Q
	Total	Q 510.00	Q 2,000.00

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

Actividad	Cantidad	Unidad de medida	Recursos Materiales	Costos Unitarios	Costos Total
Elaboración de planes	1	Ciento	Hojas	Q 10.00	Q 10.00
	1	Bote de 70 ml.	Tinta	Q 75.00	Q 75.00
Solicitudes Elaboración del programa	1	Ciento	Hojas	Q 10.00	Q 10.00
Elaboración de invitaciones	25	Unidad	Invitaciones	Q 5.00	Q 125.00
Elaboración de una manta vinílica	1	Unidad	Manta vinílica	Q 200.00	Q 200.00
Elaboración de trifoliar	50	Unidad	Trifoliar	Q 1.00	Q 50.00
Elaboración de recursos didácticos con materiales concretos y semi-concretos	100	Unidad	Cartulinas, marcadores,	Q 1.50	Q 150.00
	50	Unidad	botellas plásticas, tapones,	Q 3.50	Q 175.00
			madera	Q 0.00	Q 0.00
Realización de talleres de inducción sobre el uso y manejo de la guía metodológica	1	Ciento	Hojas	Q. 1.00	Q. 50.00
	25	Unidad	Diplomas	Q. 5.00	Q. 150.00
	25	Unidad	Almuerzo	Q. 25.00	Q. 650.00
Total				Q 317.00	Q1,645.00

Desglose de gastos de operación (son recurrentes para el desarrollo del proyecto)

Actividad	Cantidad	Gastos de operación	Costos Unitarios	Costos Total
Arreglo de salón para el lanzamiento	1	Adornos, permisos, dietas por uso.	Q 100.00	Q 100.00
	50	Impresión de rótulos con el logo y nombre del proyecto	Q 3.00	Q 150.00
Colocación Manta Vinílica	2	Pago de personas que coloquen la manta	Q 50.00	Q 100.00
Trasporte de traslado materiales	1	Vehículo que traslade materiales	Q 90.00	Q 90.00
Mobiliario para los talleres	100	Alquiler de sillas	Q 2.00	Q 200.00
Total			Q 442.00	Q 680.00

Gastos Total del Proyecto

Q. 4,325.00

Posibles fuentes de financiamiento

Nombre: Edgar Gualberto Ordóñez Ortiz

Medios para acceder:

REFERENCIAS

- nder, E. & Aguilar, M. (2005) guía para diseñar proyectos sociales y culturales, editorial ILUMEN/HVMANITAS Viamonte 1674(C 1055ABF) Buenos Aires'B"4373-1414 (líneas rotativas) Fax (54-11) 4375-0453E- República Argentina, Argentina.
- CULLEN, Carlos (2003): Autonomía moral, participación democrática y cuidado del otro. Noveduc, Buenos Aires, Argentina.
- Mendoza, F. (2015) Sistematización De Práctica Profesional "Juegos Tradicionales Guatemaltecos Como Herramientas Didácticas Para fortalecer El Pensamiento Lógico En Niños Y Niñas De Seis Años, Del Nivel preprimario." Universidad Rafael Landívar Facultad De Humanidades, Ciudad De Guatemala, Guatemala.
- Mijangos, J. (2013) Tesis, fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo. Gerencia del Desarrollo, Universidad Rafael Landívar, facultad de ciencias Políticas y sociales, Escuintla, Guatemala
- Reed, M., et al Stringer, L.C. (2009). Who's in and why? A typology of stakeholder analysis methods for natural resource management. Journal of environmental management 90 (5): 1933-1949.

Montoya, W. & Hernández, A. (2014) Juegos tradicionales una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de cinco a diez años, USAC, Chinautla, ciudad de Guatemala, Guatemala.

Palacios, J. et al (1974). La cuestión escolar. Editorial Laia. Barcelona, España

Serrano González-Tejero, José Manuel, & Pons Parra, Rosa María (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1),1-27.[fecha de Consulta 9 de Septiembre de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155/15519374001>

Revistas Agudelo, N. (2004). Las líneas de investigación y la formación de investigadores: una mirada desde la administración y sus procesos formativos. *Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa* [en línea]. 1 (1). Recuperado de <http://revista.iered.org/v1n1/pdf/ncagudelo.pdf>

Ardila, R. (2013). Los orígenes del conductismo, Watson y el manifiesto conductista de 1913. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 45(2),315-319.[fecha de Consulta 9 de Septiembre de 2020]. ISSN: 0120-0534. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=805/80528401013>

González, S. Tejero, J. , & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1),1-27.[fecha de Consulta 9 de Septiembre de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155/15519374001>

González, J. Villarroel, M, & Viveros, F. (2017). Función de Priorización para tomar decisiones a partir de diagnósticos cuantitativos: Propuesta.

Ciencia, Docencia y Tecnología, 28(55),180-194.[fecha de Consulta 9 de Septiembre de 2020]. ISSN: 0327-5566. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=145/14553608007>

Action priming by briefly presented objectsMike Tucker*, Rob EllisSchool of Psychology, University of Plymouth, Drake Circus, Plymouth PL4 8AA, UKReceived 25 August 2003 ;received in revised form 25 January 2004 ;accepted 29 January 2004Available online 26 April 2004

Egrafia <https://sites.google.com/site/tecninvestigacionsocial/temas-y-contenidos/tema-5-las-tecnicas-dialecticas-iap-y-tecnicas-de-creatividad-social/tecnicas-de-investigacion-de-creatividad-social/analisis-dafo>

Hurtado, J. (2010) El Proyecto De Investigación, https://www.amazon.com/-/es/Jacqueline-Hurtado-de-Barrera/e/B00IW5R4XQ?ref_=dbs_p_ebk_r00_abau_000000

<https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/conceptos.pdf>

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE MONITOREO



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA EFPEM

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente Licenciatura

Proceso: Monitoreo

Lista de Cotejo Dirigida a Docentes

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

N o.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Oriento a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Oriento a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realizo.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA EFPEM

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente

Licenciatura



Proceso: Monitoreo Lista de Cotejo Dirigida a Padres de Familia

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Oriento a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Oriento a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realizo.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA EFPEM
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
Licenciatura



Proceso: Monitoreo Lista de Cotejo Dirigida a Alumnos/Alumnas

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá, municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	El maestro realizo muchos juegos en clase.		
2	Fue fácil entender cada juego al maestro.		
3	Te gustaron los juegos realizados por el maestro.		
4	Hablo el maestro con papa y mama sobre los juegos.		
5	Hablo el maestro con sus compañeros sobre los juegos.		
6	Realiza juegos en clase el maestro.		
7	Te gusta participar en los juegos que realiza el maestro.		
8	El maestro siempre estaba con ustedes cuando jugaban.		
9	El maestro les dijo lo que no estaban haciendo bien en el juego.		
10	Te gusta mucho cuando juegan con el maestro.		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA



EFPEM

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente

Licenciatura

Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Docentes

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá,
 municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Oriento a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Oriento a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realizo.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA



EFPEM

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente

Licenciatura

Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Padres de Familia

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá,
 municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	Elaboró una guía metodológica con juegos tradicionales.		
2	La guía metodológica bien diseñada. (fácil de interpretar)		
3	Los juegos están diseñados para los niños y niñas.		
4	Oriento a padres de familia sobre juegos tradicionales.		
5	Oriento a maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales.		
6	Practica juegos tradicionales con sus alumnos y alumnas en el aula.		
7	Participaron activamente los alumnos en los juegos tradicionales.		
8	Realizo monitoreo en las actividades que realizo.		
9	Realizo una evaluación del trabajo realizado.		
10	Se lograron los objetivos del trabajo realizado.		



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA



EFPEM

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente

Licenciatura

Proceso: Evaluación Lista de Cotejo Dirigida a Alumnos/Alumnas

Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío La Laguneta, aldea Vega de Polajá,
 municipio de San Ildefonso Ixtahuacán, departamento de Huehuetenango.

Nombre del director: _____

Nombre del Docente: _____

Fecha: _____

Instrucciones: a continuación aparece una serie de proposiciones, conteste con una X en el indicador según su respuesta ya sea SI o NO.

No.	Objetivo Especifico No. 1. Identificar los diferentes juegos tradicionales, para el aprendizaje de los alumnos. Objetivo Especifico No. 2. Diseñar una guía con juegos tradicionales, para ponerlos en práctica con los alumnos. Objetivo Especifico No. 3 Orientar a padres de familia sobre la importancia de los juegos en la educación de sus hijos.	Indicadores	
		SI	NO
	Actividad		
1	El maestro realizo muchos juegos en clase.		
2	Fue fácil entender cada juego al maestro.		
3	Te gustaron los juegos realizados por el maestro.		
4	Hablo el maestro con papa y mama sobre los juegos.		
5	Hablo el maestro con sus compañeros sobre los juegos.		
6	Realiza juegos en clase el maestro.		
7	Te gusta participar en los juegos que realiza el maestro.		
8	El maestro siempre estaba con ustedes cuando jugaban.		
9	El maestro les dijo lo que no estaban haciendo bien en el juego.		
10	Te gusta mucho cuando juegan con el maestro.		