



Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Desarrollo Del Pensamiento Lógico Creativo En Preprimaria

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial de Párvulos,
1ª. Avenida 1-95 Zona 1, San Andrés Sajcabajá, Quiché

Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

Carné: 201226399

Asesora

Licda. Alma Lorena Chacón Luarca.

Guatemala, junio 2020



Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Desarrollo Del Pensamiento Lógico Creativo En Preprimaria

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial de Párvulos,
1ª. Avenida 1-95 Zona 1, San Andrés Sajcabajá, Quiché

Informe presentado al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de
Profesores de Enseñanza Media

Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

Carné: 201226399

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

Guatemala, junio 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

Msc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Msc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Secretaria a.i. de la EFPEM
M.A. José Enrique Cortez Sic	Representante de Profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeda Escobar	Representante de Graduados
PEM. Maynor Ernesto Elías Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU. Luis Rolando Ordoñez Corado	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

M.A. Gladys Marina Menendez Ríos.	Presidente
Lcda. Nora Elizabeth Menéndez Castaneda.	Secretario
Lcdo. Alberto Antonio Armas.	Vocal

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, 27 de junio 2020.

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

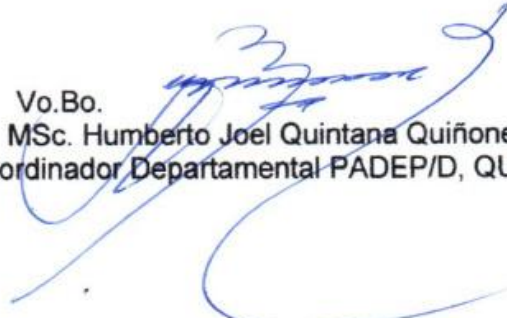
Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: "Desarrollo del pensamiento lógico creativo en preprimaria", ejecutado en la Escuela Oficial de Párvulos, 1ª. Avenida 1-95 Zona 1, del municipio de San Andrés Sajcabajá, del departamento de Quiché, correspondiente al estudiante: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera de Quintana, carné: 201226399, CUI: 1795040021401, de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajo, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

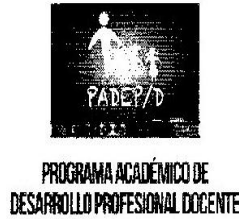

Licda. Alma Lorena Chacón Luarda.
Colegiado No. 21,138.
Asesor Nombrado

ALMA LORENA CHACÓN LUARCA
Licenciada en Pedagogía y
Administración Educativa.


Vo.Bo.
MSc. Humberto Joel Quintana Quiñonez.
Coordinador Departamental PADEP/D, QUICHÉ



cc. Archivo



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3421

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: *Desarrollo Del Pensamiento Lógico Creativo En Preprimaria*.

Realizado por el (la) estudiante: *Samayoa Cabrera Evelin Roosmery*

Con Registro académico No. 201226399

Con CUI: 1795040021401

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

87_80_201226399_01_3421



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3421

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: *Desarrollo Del Pensamiento Lógico Creativo En Preprimaria*.

Realizado por el (la) estudiante: *Samayoa Cabrera Evelin Roosmery*

Con Registro académico No. 201226399

Con CUI: 1795040021401

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

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico

EFPEM-USAC

87_80_201226399_01_3421

DEDICATORIA

A Dios.	Por sus bendiciones las cuales han sido infinitas, gracias por sostenerme en la adversidad y en cada proceso de mi vida me has guiado y levantado para seguir adelante con éxito en todo lo que sigo haciendo.
A mis padres	Por su amor y apoyo incondicional especialmente a mi madre Francisca Cabrera Girón por su apoyo incondicional
A mi esposo	Ramiro Rolando Quintana Ortiz por su apoyo y comprensión, por su amor y paciencia y su fidelidad en cada momento difícil que hemos pasado, gracias por ser parte de mi vida.
A mis amigos	Por su apoyo y comprensión en los malos momentos, y con su alegría me motivaron.
A mis compañeros:	Con todos los que compartí dentro y fuera de las aulas, aquellos compañeros que se convierten en un apoyo incondicional amigos de vida y aquellos que serán mis colegas.
Y a usted:	Especialmente.

AGRADECIMIENTO

MINEDUC	Al promover programas que ayude a mejorar el trabajo docente, en las aulas.
EFPEM	Gracias por el apoyo y llegar al final de esta etapa en mi formación docente.
USAC	Gracias por ayudar a mejorar cada día, la responsabilidad, el trabajo, perseverancia y la dedicación.
PADEP	Al programa por abrirme sus puertas para poder pertenecer al cambio en el sistema educativo
STEG	Por velar el cumplimiento de los acuerdo y apoyar en los diferentes sectores educativos.

RESUMEN

El proyecto consiste realizar actividades para desarrollar el pensamiento lógico, para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, enfocándose en una serie de actividades usando materiales lúdicos los cuales no cuenta el establecimiento ya que el gobierno brinda recursos y materiales siendo libros y hojas de trabajo los cuales no son suficientes para trabajar con los niños ofrecidas por la docente estudiante de la primera corte de la Licenciatura en Educación pre-primaria Intercultural, con Énfasis en Educación Bilingüe y docente de la escuela de párvulos, Evelin Roosmery Samayoa Cabrera basada en la necesidades de materiales lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos.

Se elaboró una guía de actividades, enfocándose en las necesidades que se presentaron en los alumnos al realizar un diagnóstico de las debilidades en desarrollar sus habilidades se analiza que con materiales lúdicos se despierta un interés de los niños y niñas al momento de realizar las actividades dinámicas y con materiales lúdicos que pueden ser utilizados de varias formas y los colores de los objetos llaman su atención haciendo que los alumnos asistan a las clases motivados y con deseos de aprender.

ABSTRACT

The project consists of carrying out activities to develop logical thinking, to improve children's learning, focusing on a series of activities using playful materials which the establishment does not count since the government provides resources and materials such as books and worksheets. which are not enough to work with children. Offered by the student teacher of the first court of the Bachelor of Intercultural Pre-primary Education, with Emphasis on Bilingual Education and teacher of the nursery school, Evelin Roosmery Samayoa Cabrera based on the need for playful materials for the development of logical thinking of the students

An activity guide was prepared, focusing on the needs that arose in the students when making a diagnosis of the weaknesses in developing their skills. It is analyzed that with playful materials, an interest of the boys and girls is awakened when carrying out the dynamic activities. and with playful materials that can be used in various ways and the colors of the objects attract their attention, making students attend classes motivated and eager to learn.

ÍNDICE

Contenidos	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO ..	3
1.1. Marco organizacional.....	3
1.2. Análisis Situacional.....	20
1.3. Análisis estratégico	25
1.4. Diseño de proyecto.....	31
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	41
2.1. Marco Organizacional.....	41
2.2. Análisis Situacional:.....	48
2.3. Análisis Estratégico	54
2.4. Diseño del Proyecto.....	58
CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	64
3.1 Título:	64
3.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo:	64
3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo:.....	64
3.4 Objetivos:	65
3.5 Justificación:.....	65
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente:.....	66
3.7 Plan de actividades:	67
CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	81
CONCLUSIONES.....	85
REFERENCIAS.....	91
APÉNDICE	92
ANEXOS	112

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDO	Pág.
Tabla No. 1 Población por rango de edades	5
Tabla No. 2 Matricula Año 2018	5
Tabla No. 3 Alumnos por grado.	6
Tabla No. 4 Cantidad de Docentes	6
Tabla No. 5 Disponibilidad de textos.	7
Tabla No. 6 Matricula 2,018	10
Tabla No. 7 Distribución de alumnos por etapas	10
Tabla No. 8 Distribución de Docente	10
Tabla No. 9 Disponibilidad de textos	11
Tabla No. 10 De problemas	21
Tabla No. 11 Demandas sociales	23
Tabla No. 12 Demandas institucional	23
Tabla No. 13 Demandas poblacionales	23
Tabla No. 14 Listado de actores	24
Tabla No. 15 Actores potenciales	24
Tabla No. 16 Causas y efectos	25
Tabla No. 17 Técnica del Mini Max	26
Tabla No. 18 Vinculación estratégica	27
Tabla No. 19 Líneas de acción estratégicas	28
Tabla No. 20 Plan de actividades	33
Tabla No. 21 Cronograma de actividades	35
Tabla No. 22 Monitoreo	37
Tabla No. 23 Evaluación	38
Tabla No. 24 Presupuesto	38
Tabla No. 25 Plan de sostenibilidad	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO	Pág.
Gráfico No. 1 Análisis de problema	22
Gráfico No. 2 Mapa de Soluciones	30

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

CONTENIDO	Pág.
Foto No. 1 Resultados de Retirados	11
Foto No. 2 Resultados de Deserción	12
Foto No. 3 Resultados de Retención	12
Foto No. 4 Invitación	70
Foto No. 5 Actividad 15	70
Foto No. 6 Actividad 16	71
Foto No. 7 Actividad 14	71
Foto No. 8 Actividad 22	72
Foto No. 9 Agenda	72
Foto No. 10 Juguete pista encadenada	73
Foto No. 11 Totito	73
Foto No. 12 Rompecabezas	74
Foto No. 13 Agenda presentación de resultado	74
Foto No. 14 Presentación del Proyecto	75
Foto No. 15 Intervención de los presentes	76
Foto No. 16 Ejecución de la pista encadenada	76
Foto No. 17 Ejecución del juego Totito	77
Foto No. 18 Ejecución del rompecabezas	78
Foto No. 19 Presentación de la Guía	79
Foto No. 20 Monitoreo	79
Foto No. 21 Evaluación	80

INTRODUCCIÓN

Como estudiante de la carrera de Licenciatura de Educación Pre-primaria con Énfasis en educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Al realizar el proyecto permite al estudiante aportar al entorno educativo que lo apoyo para graduarse, un pequeño aporte para mejorar la educación de este país.

Para realizar este proyecto se eligió la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá, departamento del Quiché.

El establecimiento es espaciosa y solo se atiende el nivel Pre-primario y se atienden las etapas 4, 5 y 6 años, la escuela cuenta con un gobierno escolar la municipalidad aporta la ayuda al establecimiento remodelándola para apoyar la educación pre-primaria.

Al revisar los indicadores educativos se encuentra que hay un porcentaje alto de disponibilidad de textos y materiales de Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de las docentes, especialmente en el área de destrezas de aprendizaje lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en matemáticas y el desarrollo del pensamiento lógico en el avance de las habilidades y destrezas que tienen que desarrollar los niños en el nivel de pre-primaria.

Dada las circunstancias de los habitantes del municipio de San Andrés Sajcabajá son personas de bajos recursos no les interesa que sus hijos asistan a temprana edad a la escuela, muchos de los padres de familia son comerciantes viven de la siembra y venta de los productos que cosechan y hay un buen porcentaje que migran a EEUU dejando a los hijos al cuidado de familiares como tíos o abuelos.

La población tienen interés en que los niños asistan a la escuela de pre-primaria como contra medida para una problemática de poco desarrollo del pensamiento

lógico en los niños de 4,5 y 6 años los alumnos no tienen materiales lúdicos que ayuden a mejorar las habilidades y destrezas del pensamiento lógico, no tienen el recurso didáctico para contribuir a la problemática.

Considerando los elementos anteriores se decidió seleccionar como entorno el área de Destrezas de Aprendizaje y trabajar con las etapas 4,5 y 6 años.

Des pues de aplicar algunas técnicas se aprovecha la fortaleza que tiene la escuela de educación preprimaria, se puede enseñar con el juego y con esa fortaleza se organiza con la directora y docentes poder implementar juguetes lúdicos en las actividades que realizan en el aula para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y así disminuir la debilidad y la falta de actividades lúdicas en disminuir la amenaza de alto nivel de desarrollo de habilidades y del pensamiento lógico.

En la investigación se logra detectar que en el área de Destrezas del Aprendizaje se puede implementar actividades lúdicas que fortalecerán las habilidades de los niños y mejorara su desempeño en el desarrollo del pensamiento lógico.

Por la falta de actividades lúdicas en el establecimiento se selecciona como proyecto: Desarrollo del Pensamiento Lógico, creativo en preprimaria, se decide juntamente con el equipo de docentes del establecimiento la implementación de juguetes lúdico en las actividades educativas como juegos de memoria, rompecabezas, trocitos de madera etc.

Dentro de las actividades desarrolladas que incluyen armar rompecabezas carritos pistas de madera se estimula y desarrolla habilidades y su imaginación, coordinación y razonamiento lógico.

Las acciones desarrolladas evidencian que aplicar estrategias para generar alianzas y compromisos entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otros potenciales, como lo fue en este caso la Municipalidad, se puede impactar en la estructura organizativa para lograr resultados deseables, como lo plantean Chandler (1980) y Steiner (1973).

CAPÍTULO I. PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional.

1.1.1. Diagnóstico Institucional

A. Nombre de la escuela:

Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá

B. Dirección:

1 avenida 1-95 zona 1 del municipio de San Andrés Sajcabajá, Departamento de Quiché.

C. Naturaleza de la institución:

- a. Sector: Oficial
- b. Área: Rural
- c. Plan: Diario (regular)
- d. Modalidad: Monolingüe
- e. Tipo: Mixto
- f. Categoría: Pura
- g. Jornada: Vespertina
- h. Ciclo: Anual
- i. Cuenta con Junta Escolar

D. Gobierno Escolar:

Si

E. Visión y Misión:

Visión:

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismo, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral con principios valores y convicciones que fundamenten su conducta.

Misión:

Somos una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometido con una Guatemala mejor.

F. Estrategias de abordaje:

Es el método que se utiliza en las aulas para realizar actividades educativas adecuadas al nivel de pre-primaria.

G. Modelos educativos:

El establecimiento se convierte en una verdadera escuela Inclusiva, educando a los niños y niñas con respeto a su diversidad.

H. Programas que actualmente están desarrollando:

- Programa Fondo de gratuidad
- Programa de Alimentación
- Programa útiles escolares
- Valija didáctica

I. Proyectos desarrollados:

- La construcción de Nuevas aulas.

1.1.2. Indicadores educativos

A. De contexto

a. Población por rango de edades:

Según con el diagnostico que se realizó, cuenta con una población total de 25,680 personas clasificados de la siguiente manera.

Tabla No. 1 Población por rango de edades.

Edades	Hombres	Mujeres
0 a 4	361	304
5 a 9	2,298	2,265
10 a 14	2,076	2,036
15 a 29	1,727	1,839
20 a 24	1,382	1,684
25 a 29	1,844	1,312
30 a 34	864	949
35 a 39	625	810
40 a 44	565	765
50 a 54	337	328
55 a 59	237	198
60 a 65	419	455
Total	12,735	12,945

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

b. Índice de desarrollo humano:

En el municipio o departamento:

Los porcentajes están desde el 2011 es de 0.47% y para el año 20014 0.50%.

B. De recursos:

a) Cantidad de alumnos matriculados:

Tabla No. 2 Matricula Año 2018

Etapas			Total
	H	M	
Etapas 4	8	11	19
Etapas 5	21	21	42
Etapas 6	29	24	53
Total general	58	56	114

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

b) Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles:

Tabla No. 3 Alumnos por grado.

Grado	Alumnos		
	H	M	T
Etapa 4 sección "A"	8	11	19
Etapa 5 sección A	10	11	21
Etapa 5 sección B	11	10	21
Etapa 6 sección "A"	14	12	26
Etapa 6 sección "B"	15	12	27
Totales	58	56	114

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

c) Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles:

Tabla No. 4 Cantidad de Docentes

Distribución de Grados	Nombre del docente
Etapa 4 Sección "A"	Evelin Roosmary Samayoa Cabrera
Etapa 5 Sección "A"	Aurelia Estela Macario Sajbin
Etapa 5 Sección "B"	Floralma Reyes Quiñones
Etapa 6 Sección "A"	Claudia Asmindia Reyna Girón
Etapa 6 Sección "B"	Kimberly Suseli Cabrera

Tabla

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

d) Relación alumno/docente:

Es fundamental que se cumpla el respeto y la disciplina por parte del docente y alumno, para el proceso de enseñanza-aprendizaje el modo como se establecen las reglas a seguir tiene efectos importantes en el aprendizaje cuando hay armonía en ambas partes y se logra un buen resultado.

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos:

Si se realiza visitas domiciliarias con frecuencia y actividades creativas para llamar la atención del alumno y así lograr una asistencia frecuente.

- b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase: 180
- c. Idioma utilizado como medio de enseñanza: Español
- d. Disponibilidad de textos y materiales:

Tabla No. 5 Disponibilidad de textos.

Nivele 42	Cantidad de textos	Total
Etapa 4	19	19
Etapa 5	42	42
Etapa 6	53	53
Totales	114	114

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

- e. Organización de los padres de familia:
 - Consejo de Padres de familia

D. De resultados de escolarización

- a. Escolarización oportuna:

Se trabajado por etapas siendo la etapa 4, 5 y 6 años, los niños cursan el ciclo escolar que le corresponde dependiendo la edad y así mismo el próximo año cursara la etapa que le corresponde debido a su edad.

- b. Escolarización por edades simples:

Debido a que solo se trabaja 3 etapas siendo etapa 4, 5 y 6 finalizan el ciclo a su debida edad.

- c. Sobre edad: no aplica

- d. Tasa de promoción anual:

Los años anteriores se ha logrado un 100% de proporción efectiva analizando los indicadores en el año 2018, hay un índice de pérdida de alumnos el cual se debe mejorar y verificar que se logre la promoción inscrita al inicio del ciclo.

e. Fracaso escolar:

En el año 2018, se verifica que no logro un 20% alcanzar el éxito escolar.

f. Conservación de la matrícula:

Se mantiene la permanencia de los niños hasta culminar el ciclo escolar, en el tiempo estipulado.

g. Finalización de nivel:

Finaliza la cantidad de inscritos al inicio de ciclo escolar en cada etapa siendo exitoso el mismo.

h. Repitencia: no aplica.

i. Deserción:

Del año 2000 al 2017 se ha logrado mantener el 100% de asistencia escolar pero en el año 2018, se ve afectado con un 20% de deserción afectando en la educación de los niños de la escuela de párvulos.

j. Resultados de aprendizaje:

En los últimos años se ha logrado mantener resultados de aprendizaje en un 100% de los niños asistentes logrando un aprendizaje significativo.

i. Disponibilidad de textos y materiales:

El ministerio de educación elabora libro de textos para las principales áreas curriculares y lo distribuye a los docentes de preprimaria los cuales se diseñan especialmente para la enseñanza aprendizaje.

- ii. Disponibilidad de textos y materiales para niños de pre primaria.

Con los textos y materiales que cuenta el establecimiento no son suficientes para que el niño logre desarrollar sus habilidades y desarrollo del pensamiento lógico el cual le ayuda a resolver problemas que se le presentan a diario afectando a un 20% a las etapas 4, 5 y 6.

1.1.3. Antecedentes:

Esta departamento es muy unida por su convivencia y su comercio ya que ellos exportan su producto al departamento del Quiché.

A. Históricos:

La escuela se fundó en los años 1,980 con la ayuda de los pobladores del municipio luego del incremento de matrícula escolar fue necesario realizar otro establecimiento en el año 2010, con la colaboración de la municipalidad y el concejo de desarrollo departamental.

B. De contexto:

La escuela está ubicada enfrente de la municipalidad y a la par de los bomberos municipales cerca del parque del municipio de San Andrés Sajcabajá. La escuela fue remodelada porque no contaba con el espacio suficiente para recibir las clases adecuadamente, al realizar un estudio se analiza la demolición de las dos aulas lo cual es necesario para optimizar el espacio para que los niños tuvieran ambientes dignos, el nuevo edificio cuenta con 7 aulas sala de docentes dirección y cocina, baños acorde a su edad, lo que no se pudo mejorar son las áreas recreativas las cuales son muy pequeñas.

Los padres de familia son de bajos recursos y muy pocos logran terminar sus estudios y algunos padres no cuentan con un trabajo fijo.

C. De recursos:

a. Cantidad de alumnos Matriculados. Año 2018

Tabla No. 6 Matricula 2,018

Etapas			Total
Etapa 4	H	M	19
	8	11	
Etapa 5	21	21	42
Etapa 6	29	24	53
Total general	58	56	114

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

b. Distribución de la cantidad de alumnos por etapas.

Tabla No. 7 Distribución de alumnos por etapas

Grado	Alumnos		
	H	M	T
Etapa 4 sección "A"	8	11	19
Etapa 5 sección A	10	11	21
Etapa 5 sección B	11	10	21
Etapa 6 sección "A"	14	12	26
Etapa 6 sección "B"	15	12	27
Totales	58	56	114

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

c. Cantidad de docentes y su distribución por grados: son 5 docentes y se distribuyeron de la siguiente forma.

Tabla No. 8 Distribución de Docente

Distribución de Grados	Nombre del docente
Etapa 4 Sección "A"	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
Etapa 5 Sección "A"	Aurelia Estela Macario Sajbin
Etapa 5 Sección "B"	Floralma Reyes Quiñones
Etapa 6 Sección "A"	Claudia Asminda Reyna Girón
Etapa 6 Sección "B"	Kimberly Suseli Cabrera

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

D. De procesos:

- a. Asistencia de los alumnos: Si se realiza visitas domiciliarias con frecuencia, para tener un resultado de permanencia de los alumnos.
- b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase: 180
- c. Idioma utilizado como medio de enseñanza: español
- d. Disponibilidad de textos y materiales.

Tabla No. 9 Disponibilidad de textos

Niveles 42	Cantidad de textos	Total
Etapas 4	19	19
Etapas 5	42	12
Etapas 6	53	10
Totales	114	27

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

- e. Organización de padres de familia: Consejo De Padres de Familia.

E. De resultados de escolarización:

Foto No. 1 Resultados de Retirados



Fuente: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/fichaescolar/>

Foto No. 2 Resultados de deserción

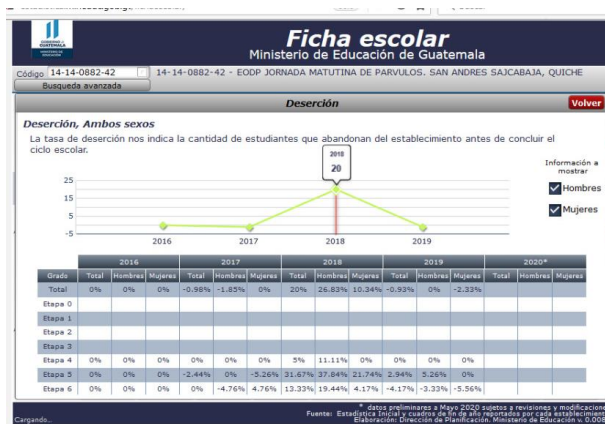
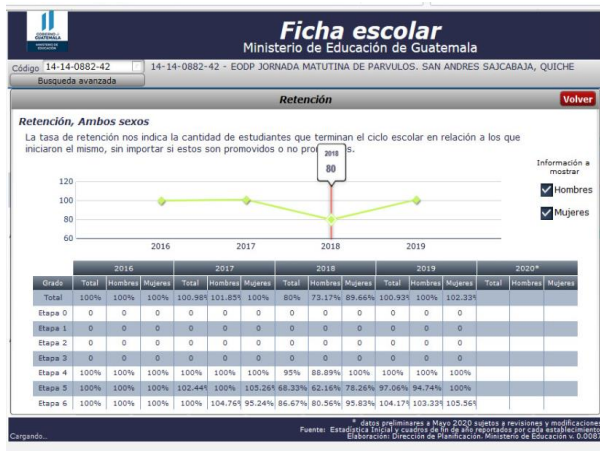
Fuente: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/fichaescolar/>

Foto No. 3 Resultados de retención

Fuente: <http://estadistica.mineduc.gob.gt/fichaescolar/>

F. De resultados de aprendizaje:

El 80% de los estudiantes han logrado alcanzar y finalizar el ciclo escolar el 20% no alcanzo finalizar.

Con este resultado se quiere mejorar y alcanzar que todos los alumnos terminen el ciclo escolar, para que logren desarrollar sus habilidades y desarrollo del pensamiento lógico.

1.1.4. Marco Epistemológico:

Un elemento importante en el planteo de una investigación es la definición y la conceptualización espacio temporal del universo de estudio. Tendremos así en cuenta quienes son los agentes, organizaciones, portadores, constructores, difuso-res, postulados como relevantes en la investigación propuesta, punto importante en la diferenciación del menú posible de abordajes teóricos, teniendo en cuenta las diferenciaciones anteriores, en este apartado se mostrará la diversidad de la diversidades sociales, instituciones educación, justicia, economía, organizaciones medios, entidades, empresas, agentes sociales clases sociales, grupos étnicos, etc.

Para Los docentes es indispensable conocer el rol que juega en la educación a lo largo de la historia del ser humano, para mejorar la vida de los estudiantes motivándoles a que asista a la escuela y así estudiar para tener oportunidades de trabajo en la vida y mejorar su economía y poder sobrevivir con lo que produce la tierra, y no de la emigración y poder sustentar a su familia y no habrá más desintegración familiar.

A. Circunstancias históricas:

Debido a los sucesos de los años anteriores los cambios han sido notorios en el municipio de San Andrés Sajcabajá, algunos aspectos han cambiado como la forma de convivencia entre los vecinos ya no es armoniosa como antes, la cultura ha cambiado las familias se desintegran por mejorar su economía y los valores se han perdido ya no se practican y esto afecta a la población y es notorio en la hora de desarrollar sus habilidades en el ámbito escolar y afecta que el niño no desarrolla su pensamiento lógico a temprana edad siendo las causas la emigración ha sido lo que afecto durante los dos últimos años, hace 4 años la variante fue muy poca, los pobladores emigran por la falta de trabajo para mejorar la economía de su familia y así cambiar el futuro de sus hijos.

B. Circunstancias psicológicas:

La forma en que analizar y resolver problemas en la vida el niño se reflejaran cuanto haya sido influenciado a temprana edad, dependerá de la relación con su familia cuanto relacione con la sociedad así será estimulado su desarrollo del pensamiento lógico.

C. Circunstancias sociológicas:

Como es notable y agudo el problema social y económico del país, la pobreza es marcada hasta en los lugares más apartados de la república, todo ello genera más pobreza, hambre y miseria, la falta de trabajo para los habitantes de San Andrés Sajcabajá es notable ya que ellos sobreviven de la practican el monocultivismo existen innumerables y complejas situaciones que enfrenta hoy en día el estado guatemalteco y la sociedad en lo relativo a un sistema educativo globalizado que nos obliga a realizar cambios estructurales tendientes a formar un solo criterio educativo en aras de beneficiar a las sociedades más poderosas de la faz de la tierra.

La educación deja de ser un derecho y se convierte en un instrumento perfecto de dominación de este mundo en donde es predominante la ley de la oferta y la demanda, la explotación del hombre por el mismo hombre, llamada capitalismo.

D. Circunstancias culturales:

Se observan grupos de costumbres es decir, organizan diferentes actividades por su religión el 69% evangélico el 11% son costumbres el 20% son católicos. Principales manifestaciones religiosas, predomina las costumbres religiosas, aumentaron las iglesias cristianas. Esto debería de ayudar a mejorar los valores en los niños al contrario en una cultura es conocimiento compartido que se acumula para ayudar a satisfacer necesidades humanas.

Pero en este caso es al contrario la pérdida de valores es muy notoria se visualiza en el comportamiento de los niños en la escuela aunque su asistencia es frecuente por la motivación que encuentran en la religión católica o evangélica donde insta al padre que su hijo tiene que asistir a la escuela para practicar la igualdad y cumplir los derechos que cada niño tiene.

1.1.5. Marco del Contexto Educativo:

Se toma en cuenta la escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sacabala por los resultados de analizar los problemas que afectan en la escuela siendo uno de ellos el desarrollo en el área de destrezas de aprendizaje problemas de aprendizaje en los niños de las etapas 4,5 y 6 años lo cual no se ve interés del gobierno, las dislexias afecta a varios niños pero en la sociedad no es frecuente escuchar del problema mencionado no se le da solución,

A. El entorno sociocultural:

Presentando los resultados de una investigación realizada en los niños como ejercicios y evaluaciones orales y escritas hacia los estudiantes en su entorno escolar, se visita a los padres de los alumnos de la escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá. Se trata de un problema social que afecta a una proporción notable de niños escolares, pero que no ha sido calificada como tal por ser un trastorno invisible la cual no se refleja físicamente, esta dificultad de aprendizaje.

El entorno de su contexto el alumno se ve afecta en su desarrollo mental el cual se empieza desde que el niño puede entablar una conversación con otra persona pero al no lograr ese desarrollo personal es por la falta de relacionarse con otras personas los niños de esta generación ya no conversan con los padres o las personas que lo rodean siendo uno de los factores la tecnología que sustituye una conversación aprovechada a desarrollar la convivencia y su desarrollo mental no logra alcanzarlo en la edad adecuada afectando que cuando el niño llega a una edad escolar no es sociable no le gusta compartir con los demás afectando su desarrollo tanto como emocional y social.

B. Los medios de comunicación una escuela paralela:

En la actualidad poderse comunicar no es una dificultad la tecnología está al alcance de la mano, retrocediendo años atrás las personas no tenían comunicación frecuente con los lugares aledaños.

Los medios de comunicación de antes como prensa radio televisión videojuegos o internet solo eran utilizados por personas con recursos económicos, hoy en día son muy útiles y accesibles como herramientas de trabajo, los medios de comunicación pueden ser utilizados como una escuela paralela a los ciudadanos, un poderoso entorno de educación informal que ejerce una influencia sobre los miembros de esta sociedad y encierra un gran potencial de creatividad y

desarrollo personal. Los nuevos medios de comunicación pueden llegar a los niños con facilidad de forma directa e inmediatamente a veces pueden acceder de manera individualizada esta forma de educar a sustituido a los libros, pero lo más sorprendente es que aunque se cuente con tecnología el instructor o docente no podrá ser sustituido siempre habrá un guía para dar instrucciones.

C. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación:

Aunque la tecnología quiera sustituir por completo en la educación es importante que la institución educativa contribuya a sistematizar las múltiples informaciones a recibir los alumnos, hay que tomar en cuenta que los niños que nacen en esta era de la tecnología tienen ventajas y desventajas si no se sabe utilizar toda la tecnología con la que cuenta de temprana edad, muchos niños usan la tecnología para jugar deben de aprender a utilizarla para que les ayude en su educación y puedan resultar útiles para construir su propia identidad y actuar en cada circunstancia concreta que se le presente en la vida.

Cuando se utiliza la tecnología como un medio de información y comunicación es útil en el ser humano, la tecnología se puede usar de varias formas una de ellas puede ser utilizada en las aulas para transmitir conocimientos previos o nuevos, para el municipio de san Andrés Sajcabajá algunos padres de familia cuentan con un medio para comunicarse lo difícil es el acceso al internet por los costos que hay que pagar es un problema, el gobierno ha tenido intenciones de implementar la tecnología en la educación lo malo es que esa ayuda no llega a las escuelas.

Este avance de la tecnología es muy buena pero uno de los factores es que no todos pueden tener acceso a la tecnología o medios de comunicación con que cuenta la sociedad, afectando a la población educativa.

D. Factores culturales y lingüísticos:

Cuando se practican culturas en la escuela se fortalecen el idioma materno, el cual tiene poca aplicación en el establecimiento, afectando su lenguaje al comunicarse con los demás niños de otras culturas y afecta en el aprendizaje.

1.1.6. Marco de Políticas Educativas:

Las políticas que se presentan a continuación son analizadas y al mismo tiempo se comparan que no se han cumplido en su totalidad la falta de textos es notoria en las escuelas marginadas y la cobertura de recurso humano y materiales didácticos en todos los niveles educativos no son los deseados, La Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala ha tenido grandes cambios uno de ellos ha sido la reforma educativa, esta reforma dio un giro a la educación a finales del siglo XX, se realiza en un contexto sociocultural, socioeconómico, jurídico, político y educativo.

A. Cobertura:

Pretende garantizar que la educación gratuita llegue a los lugares como áreas rurales y lugares marginados para lograr una permanencia de los niños y niñas de cualquier parte de Guatemala.

B. Calidad:

Se pretende brindar una educación de calidad del proceso educativo a través del sujeto dentro y fuera de las aulas, el docente debe de ser el encargado de una integración impertinente y notoria para tener buenos resultados.

C. Modelo de gestión:

Este modelo a seguir se trata que el docente se capacite y se fortalecer en recursos humanos y orientando el sistema educativo para fortalecer a la escuela en los procesos pedagógicos y así los niños tengan una educación de calidad.

D. Recurso humano:

Se pretende alcanzar cobertura a las escuelas donde aún existen maestros multi-grado para brindarles a los niños una educación de calidad y fortalecer en capacitaciones y entrega de materiales necesarios y adecuados.

E. Educación bilingüe, multicultural e intercultural:

Pretende fortalecer el leguaje materno en los niños y niñas a través de folletos y libros adecuados a su idioma materno y el docente pueda incentivar al niño a que fortalezca su cultura.

F. Aumento a la inversión educativa:

Se aumenta el presupuesto en la educación para brindarles a los niños y niñas una educación de calidad, por medio de insumos y materiales.

G. Equidad:

Garantizar que todos los guatemaltecos tengan las mismas oportunidades de educación, a través de programas para lograr integración especialmente a la gente más necesitada de Guatemala siendo los lugares marginados para conocer su contexto y el resto de Guatemala.

H. Fortalecimiento institucional y descentralización:

Fortalecer todas las instituciones del sistema educativo que apoyan a la educación para garantizar una educación de calidad y fortalecer en el ámbito local, para que la cobertura sea pertinencia y social haciéndose con equidad y culturalmente en todos los niveles educativos.

1.2. Análisis Situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir:

- A. Independencia en actividades de vida diarias
- B. Aprendiendo a Aprender
- C. Estimulación manipulación
- D. Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico
- E. Dislexia (confunden el número 6 y 9)
- F. Tiene dificultad entendiendo y siguiendo instrucciones
- G. Falta de interés de los padres de Familia
- H. Estimulación Artística
- I. Migración
- J. No hay interés del niño.
- K. Falta de apoyo.
- L. Dificultades del aprendizaje

1.2.2. Selección de problema prioritario:

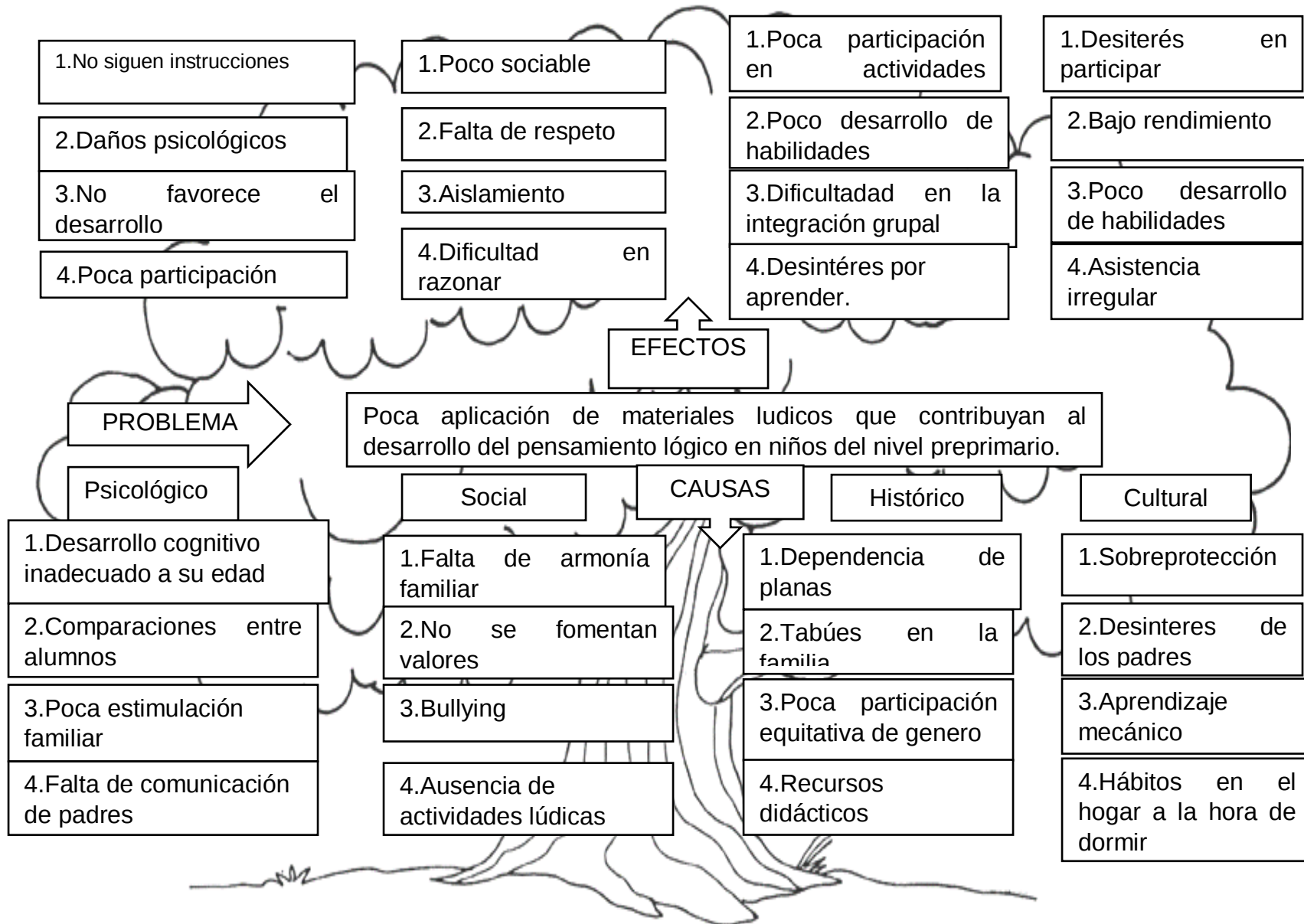
TABLA No. 10 DE PROBLEMAS

Problemas	Criterios					Subtotal 1 (A-F)	Criterios		Sub total 2 (F-G)	(Sub total 1 x Subtotal2) TOTAL
	A- Magnitud y gravedad	B- Tendencia	C- Modificable	D- Tiempo	E- Registro		F- Interés	G- Competencia		
Independencia en actividades de vida diarias	2	2	2	1	1	8	1	1	2	10
Aprendiendo a Aprender	1	2	2	1	2	8	1	0	1	9
Estimulación manipulación	1	2	2	2	2	9	1	0	1	10
Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico	2	2	2	2	2	10	2	1	3	13
Dislexia (confunden el número 6y9)	2	2	2	1	2	9	1	1	2	11
Tiene dificultad entendiendo y siguiendo instrucciones	2	2	2	1	1	8	2	1	3	11
Falta de interés de los padres de Familia	2	2	1	1	2	8	1	1	2	10
Estimulación Artística	2	2	1	2	1	8	1	1	2	10
Migración	2	2	2	1	2	9	1	0	1	10
No hay interés del niño.	2	2	2	1	2	9	1	1	2	11
Falta de apoyo.	2	2	1	1	2	8	2	1	3	11
Dificultades del aprendizaje	2	2	1	1	2	8	1	1	2	10
Hiperactividad	2	2	1	1	0	6	2	2	4	10

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

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Gráfico No. 1: Análisis de problema



1.2.4. Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales:

Tabla No. 11 Demandas sociales

Entidad	A nivel de la República de Guatemala
Infraestructura	Mantenimiento de las carreteras del país
Seguridad	Programas sociales
Salud	No hay apoyo de medicamentos en los hospitales
Sobrepoblación	Aumento de población
Educación	Poca disponibilidad de libros de textos.
Vivienda	No todos cuentan con una vivienda propia

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Tabla No. 12 Demandas institucional

Problemas que afectan	A nivel departamental
Accesibilidad	Carreteras abandonadas
Agua Potable	Si cuenta
Empleo	Pocas oportunidades
Pobreza	Extrema pobreza en la mayoría de personas

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Tabla No. 13 Demandas poblacionales

Problemas que afectan	A nivel municipal
Accesibilidad	Poco mantenimiento
Agua Potable	Si cuenta
Empleo	Afecta a los pobladores de San Andrés Sajcabajá, causando una emigración.
Pobreza	Por la falta de trabajo.
Manipulación de Desechos:	No se encuentra un lugar adecuado.

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

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

Lista de actores que participarán directamente, indirectamente o potencialmente en el proyecto de mejoramiento educativo de la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá

Tabla No. 14 Listado de Actores

Tipo de actor		Influencia		Criterios o atributos					
		Alta	Baja	C1	C2	C3	C4	C5	C6
No.	Directos								
01	Docente	x							x
02	Director	x						x	
03	Padres	x						x	
04	Alumno		x				x		
05	Comisión de disciplina		x						
No.	Indirectos								
01	Ministerio de educación		x		x				
02	COCODE	x					x		
03	Alcalde auxiliar		x		x				
04	CINADE	x							x
05	Psicólogo	x					x		
06	Coordinador Distrital	x							x
07	Centro de salud		x				x		

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

1.2.6. Identificación de actores potenciales:

Tabla No. 15 Actores Potenciales

Tipo de actor		Influencia		Criterios o atributos					
		Alta	Baja	C1	C2	C3	C4	C5	C6
No.	Potenciales								
01	Director del establecimiento	x		x		x	x		
02	Los alumnos	x		x		x			
03	Los padres de familia	x		x		x			
04	La población de San Andrés Sajcabajá	x							
05	Asesores Pedagógicos	x		x		x	x		

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

1.2.7. Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales:

A. Características:

Se tiene que identificar quienes son los actores potentes para que se involucren en los procesos del proyecto.

B. Influencias:

Cada actor involucrado tiene una influencia potenciales se aprovecha las habilidades y lo potencial que cada uno tiene.

C. Criterios:

El aporte de cada actor se debe de aprovechar para alcanzar el objetivo propuesto en el PME.

D. Características típicas:

Luego de un breve resumen del proceso de análisis de los actores y del enfoque que se propone en este libro, el presente capítulo describe la manera de identificar los actores en el PME y caracterizarlos, además de compartir ideas prácticas para enfrentar sus intereses, limitaciones y necesidades. Finalmente, los diferentes pasos de un análisis de actores a lo largo del proceso de planificación son explicados y ejemplificados con un caso.

E. Diagrama de relaciones:

Se debe de identificar quien es el actor potencial y a quien se debe de informar de los procesos del proyecto. El director es el que tiene que saber en qué consiste los pasos del PME para lograr el objetivo que es beneficiar a los actores directos los alumnos.

1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO o FODA:

Problema: Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico en niños del nivel preprimaria.

Tabla No. 16 Causas y Efectos

Causa	Efecto
1. Desarrollo cognitivo inadecuado a su edad	1.No siguen instrucciones

2.Comparaciones entre alumnos	2.Daños psicológicos
3.Poca estimulación familiar	3.No favorece el desarrollo
4.Falta de comunicación de padres	4.Poca participación
1.Falta de armonía familiar	1.Poco sociable
2.No se fomentan valores	2.Falta de respeto
3.Bullying	3.Aislamiento
4.Ausencia de actividades lúdicas	4.Dificultad en razonar
1.Dependencia de planas	1.Poca participación en actividades lúdicas
2.Tabúes en la familia	2.Poco desarrollo de habilidades
3. Poca participación equitativa de género.	3.Dificultad en la integración grupal
4.Recursos didácticos tradicionales como libros	4. Desinterés por aprender.
1.Sobreprotección	1.Desiterés en participar
2.Desinterés de los padres	2.Bajo rendimiento
3.Aprendizaje mecánico	3.Poco desarrollo de habilidades
4.Hábitos en el hogar a la hora de dormir	4.Asistencia irregular

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

1.3.2. Técnica Mini-Max :

Tabla No. 17 Técnica Del Mini Max

Fortalezas	Oportunidades
1. Resuelve rompecabezas 2. Ve y entiende patrones de la naturaleza 3. Se esfuerza por ser amigos 4. Tolera a los demás sin ser violento 5. Le gusta resolver problemas 6. hacer amigos y trata de mantenerlos 7. Se hace responsable de sus acciones 8. Tiene sentido del humor 9. No discute cuando los adultos le dicen que hacer 10. Le gusta leer cuentos	3. Maestros de educación especializada 4. Actividades 6. Motivación a los padres de familia. 9. Charla con padres de familia
Fortalezas	Amenazas
1. Resuelve rompecabezas 2. Ve y entiende patrones de la naturaleza 3. Se esfuerza por ser amigos 4. Tolera a los demás sin ser violento 5. Le gusta resolver problemas 6. hacer amigos con facilidad 7. Se hace responsable de sus acciones 8. Tiene sentido del humor 9. No discute cuando los adultos le dicen que hacer	1. Dificultad de retención 2. La tecnología 3. Discriminación visual 5. Pobreza 6. Un lenguaje inadecuado a su edad

10. Le gusta leer cuentos	
Debilidades	Oportunidades
1. No hay apoyos de los padres 2. Padres con limitación económica. 3. Atención medica inadecuada al niño. 4. Falta de interés del alumno. 5. Actitudes inadecuadas en el alumno. 6. Falta de valores en los niños. 7. Su comunicación verbal es pobre 8. Niños afectados emocionalmente. 9. El niño es tímido. 10. Trastornos Psicológicos.	1. Apoyo de un psicólogo 2. Asesores Pedagógicos 5. Hojas de trabajo en el aula 7. Acompañamiento de herramientas lúdicas. 8. Ayudas de ONG. Educativas 10. Visitas domiciliarias.
Debilidades	Amenazas
1. No hay apoyos de los padres 2. Padres con limitación económica. 3. Atención medica inadecuada al niño. 4. Falta de interés del alumno. 5. Actitudes inadecuadas en el alumno. 6. Falta de valores en los niños. 7. Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico 8. Niños afectados emocionalmente. 9. El niño es tímido. 10. Trastornos Psicológicos	4. Se presenta en miembros de la familia. 7. Niños Prematuros. 8. Desnutrición. 9. Padres con adicciones (alcoholismo, drogadicción, etc.) 10. Embarazos a temprana edad.

Fuente: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera

1.3.3. Vinculación estratégica:

Tabla No. 18 Vinculación estratégica

Fortaleza y oportunidades	Fortalezas y amenazas
F1. Resuelve rompecabezas. O1. Apoyo de un psicólogo. O5. Hojas de trabajo en el aula. F2. Ve y entiende patrones de la naturaleza. O7. Poca aplicación de materias lúdicas que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico F3. Se esfuerza por ser amigos. F4. Tolera a los demás sin ser violento F5. Le gusta resolver problemas. F6. Hacer amigos y trata de mantenerlos. F7. Se hace responsable de sus acciones. O2. Asesores Pedagógicos. O10. Visitas domiciliarias. F8. Tiene sentido del humor F9. No discute cuando los adultos le dicen que hacer. F10. Le gusta leer cuentos. O8. Ayudas de ONG. Educativas. O2. Asesores Pedagógicos.	F1. Resuelve rompecabezas F2. Ve y entiende patrones de la naturaleza. A3. Discriminación visual F3. Se esfuerza por ser amigos F4. Tolera a los demás sin ser violento F5. Le gusta resolver problemas. A6. Un lenguaje inadecuado a su edad. F6. Hacer amigos y trata de mantenerlos. A5. Pobreza. F7. Se hace responsable de sus acciones. F8. Tiene sentido del humor. A2. La tecnología F9. No discute cuando los adultos le dicen que hacer. F10. Le gusta leer cuentos. A1. Dificultad de retención.

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

1.3.4. Líneas de acción estratégica:

Tabla No. 19 Líneas de acción estratégica

Debilidades y oportunidades	Debilidades y amenazas
D1. Apoyos de los padres. A10. Visitas domiciliarias. D2. Limitación económica. A8. Ayudas de ONG. Educativas. D3. Atención medica inadecuada al niño. A1. Apoyo de un psicólogo. D4. Falta de interés del alumno. A5. Hojas de trabajo en el aula. A7. Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico D5. Actitudes inadecuadas. D6. Falta de valores. D7. Su comunicación verbal es pobre. D8. Esta afectado emocionalmente. D9. Es tímido. D10. Trastornos Psicológicos. A2. Asesores Pedagógicos	D1. Apoyos de los padres. D2. Limitación económica. A7. Niños Prematuros. D3. Atención medica inadecuada. A8. Desnutrición. D4. Falta de interés del alumno D5. Actitudes inadecuadas D6. Falta de valores. A9. Padres con adiciones (alcoholismo, drogadicción, etc.). D7. su comunicación verbal es pobre D8. Esta afectado emocionalmente. A10. Embarazos a temprana edad. D9. Es tímido. D10. Trastornos Psicológicos. A4. Se presenta en miembros de la familia.

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

1.3.5. Posibles proyectos:

- A. Organizar actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.
- B. Elaboración de una guía.
- C. Charlas de concientización a los padres de familia sobre la importancia del desarrollo del pensamiento lógico en los niños.
- D. Actividades que ayudan a ejercitar su cerebro juegos de memoria.
- E. Módulos para facilitar el desarrollo del pensamiento lógico.

1.3.6. Selección del proyecto a diseñar.

Para llegar a la selección del proyecto a través de un largo proceso el cual fue necesario lograr implementar estrategias para que los niños desarrollen habilidades y estrategia y desarrollo del pensamiento lógico, con la ayuda de los padres de familia y los docentes los cuales son actores potenciales para fortalecer en las etapas 4, 5 y 6 de la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés

Sajcabajá para fortalecer los procesos de aprendizaje en el área de destrezas de aprendizajes el cual le ayudara a solucionar problemas que se le presentan en la vida.

Es importante fortalecer las necesidades estratégicas innovadoras para motivar a los niños a que aprendan a través del juego ayudándolos con la implementación de juguete lúdicos en su aprendizaje los cuales sean llamativos para que el niños los pueda manipular y le ayudara a mejorar su habilidades psicomotrices y motoras.

Poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico en niños del nivel preprimaria.

Promover el desarrollo de competencias divertidas y creativas para el desarrollo del pensamiento lógico, que inciten a aprender con materiales lúdicos.

3. Charlas de concientización a los padres de la importancia de las matemáticas.

1. Organizar actividades lúdicas y hojas de trabajo que desarrollen SUS

4. Actividades que ayudan a ejercitar su cerebro juegos de memoria.

5. Módulos para facilitar el desarrollo del pensamiento lógico.

Se debe de tomar en cuenta el ritmo de trabajo de cada niño con dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico.

1. Implementar juegos, rompecabezas para agilizar su memoria.

2. Fortalecimiento de las habilidades

3. Gestión de ayuda profesional.

4. Capacitación por medio de videos.

5. Fortaleza sus capacidades a través de adivinanzas.

Las dificultades escolares muchas veces no se solucionan por la falta de apoyo de los padres de familia

1. Organizar Visitas domiciliar.

2. Concientizar a los padres

3. Generar una guía de trabalenquas.

4. Capacitar a padres de familia y orientar como tratar a los niños.

5. Fortalecimiento de valores con charlas de parte de un psicólogo.

Al tener materiales adecuados (lúdico) se puede fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico en los niños.

1. Organizar visita a padres de familia de personas especializadas en dislexia.

2. Capacitaciones a docentes con personas profesionales en el tema.

3. Guías para trabajar la lateralidad con hojas de trabajo.

4. Implementar ayudas de Instituciones con evaluaciones gratuitas a los niños.

5. Fortalecimiento de capacidades a través de rimas, cantos juegos lúdicos.

1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto:

Desarrollo de pensamiento lógico creativo en preprimaria.

1.4.2. Descripción del proyecto:

La propuesta Desarrollo de pensamiento lógico, consiste en realizar actividades con material lúdico, esto surge de las necesidades de los niños de la Escuela Oficial de párvulos, San Andrés Sajcabajá.

Con este proyecto se pretende apoyar a las docentes del nivel pre-primario y darles a conocer la variedad de materiales lúdicos que se pueden implementar en las aulas para que lo puedan utilizar con los niños y niñas del nivel pre-primario y crear nuevos conocimientos con los mismos se pretende que las docentes se motiven con el material y lo utilicen adecuadamente en las aulas para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas mediante los procesos que los niños y niñas analice, comprendan, construya.

Las actividades tienen que ser creativas y divertidas y llamativas para que puedan romper reglas creando nuevos conocimientos.

Además las actividades tienen que beneficiar a los niños, padres de familia y al municipio. Con los materiales lúdicos se espera que las docentes lo puedan utilizarlos en las aulas como una herramienta para que los niños desarrollen su pensamiento lógico ya que es importante que estimularlos con materiales adecuados.

1.4.3. Objetivos:

- A. General: Identificar El ritmo de cada niño en su desarrollo del pensamiento lógico, y fortalecer las capacidades y habilidades de los niños y niñas de pre-primaria, mediante la aplicación de juegos con materiales lúdicos.

B. Específicos:

- a. Elaboración de una guía de trabajo que desarrolle las habilidades de los niños.
- b. Introducir al niño en el desarrollo del pensamiento lógico con actividades utilizando materiales lúdicos.
- c. Concientizar a los padres de familia para que ayuden en casa con sus tareas en casa.

1.4.4. Justificación:

La importancia de implementar estrategias lúdicas ayuda a desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas mejorando sus habilidades.

Se proporcionaran estrategias a los docentes las cuales podrán utilizar en las aulas de la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabá, para el desarrollo del pensamiento lógico con esta investigación se intenta mejorarlas actividades que ayudes a desarrollar las habilidades de los niños y niñas.

Los niños y niñas obtendrán beneficios como desarrollar capacidades de análisis lo cual le ayudara a retener e interpretar la información que recibe en cuanto al desarrollo del pensamiento lógico.

Los docentes serán los beneficiados al implementar actividades con materiales lúdicos ya que el material didáctico que proporciona el ministerio de educación no es suficiente para construir nuevos conocimientos al implementar material lúdicas, las que podrán utilizar como un recurso en el desarrollo del pensamiento lógico en los procesos de enseñanza en el aula y alcanzar las metas trazadas, lograr fortalecer en los niños y niñas no solo habilidades intelectuales, sino que también habilidades socio afectivo y psicomotoras ya que atreves de los juegos los niños y niñas demuestran sus habilidades y destrezas lo cual le ayudara a mejorar su aprendizaje significativo.

Contribuir con estrategias para la mejor de la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Promover actividades para trabajar las habilidades intelectuales, socio-afectivas y sensoriales por medio de estrategias lúdicas de los niños y niñas de párvulos.

Lo cual ayudara a tener niños pensantes por si solos y que logren ser analíticos y se puedan desarrollar en las actividades que se les presentan en su diario vivir. La solución de problemas, en el aula es ignorada por los padres de familia lo que conlleva que los niños y niñas se vean afectados en el desarrollo de sus habilidades en esta competencia, en consecuencia afecta en su aprendizaje será un obstáculo.

1.4.5. Plan de actividades a desarrollar, organizadas por fases:

Tabla No. 20 Plan de actividades

Actividades con materiales lúdicos para el fortalecimiento de habilidades y desarrollar el pensamiento lógico. Fase De Inicio					
NO.	Duración	Actividades	Tarea	Su tarea	Responsable
1	1 semana	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME	Elaboración de solicitudes	Entrega de solicitudes a los involucrados al PME	Docente
2	1 semana	Analizar las actividades para aplicar en el establecimiento	Investigar actividades adecuadas a las edades 4,5 y se años	Redactar el documento	Docente
3	1 semana	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente	Discriminación de las actividades	Concluir con las actividades a realizar	Docente
4	1 semana	Presentación del proyecto	Logística y organización del evento	Revisión de agenda y presentación de las actividades	Docente

5	1 semana	Reunión con padres de familia. (informar sobre el proyecto PME)	Presentación a los padres del Proyecto PME	Invitarles que sean partícipes del proceso de las actividades del proyecto	Docente
Fase de planificación					
NO.	Duración	Actividad	tarea	Sub-tarea	Responsables
6	1 semana	Análisis de las habilidades de los estudiantes	Verificación de materiales	Charlas con los docentes y director	Docente
7		Programación de la visita de un psicólogo	Observar el comportamiento y las habilidades de los estudiantes	Programación de charlas con los estudiantes	Docente
8	1 semana	Analizar los materiales a utilizar en las actividades	Lista de los materiales	Buscar materiales adecuados	Docente
Fase de ejecución					
No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	
9	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "juego de memoria"	Elaboración de las estrategias	Memorizar la ubicación de las diferentes cartas	Docentes y estudiante
10	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "Juego de mesa" (lotería de números)	Preparar el Seguir las pautas del juego	Estimular el aprendizaje toma y respeto de turno	Docente y estudiantes
11	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pira mines con discos de colores"	Preparar la técnica y estrategia a seguir	Seguir la secuencia de colores	Docente y estudiantes
12	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "avioncito con números"	Exponer las técnica y estrategia a seguir	Estimular el aprendizaje toma y respeto de turno	Docente y estudiante
13	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "Trencito de madera"	Preparar los materiales	Armar y desarmar el tren de madera	Docente y estudiante
14	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "rompecabezas"	Preparar los materiales	Armar el rompecabezas	Docente y estudiante
15	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pista encadenada"	Preparar los materiales	Ensachar las piezas	Docente estudiante
16	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "totito de madera"	Preparar los materiales	Formar un patrón	Docente estudiante
17	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pirámide de cajitas"	Preparar los materiales	Ordenar las cajas de la más grande a la más pequeña	Docente estudiante

1.4.6. Cronograma de actividades:

[illegible]

[illegible]

1.4.7. Plan de monitoreo y evaluación:

Plan de monitoreo y evaluación del proyecto de mejoramiento educativo.

Indicadores Del Diagnóstico: Indicadores del resultado de aprendizaje			
1. Resultados en el pensamiento lógico de aprendizaje. 2. Mejoría en las habilidades mentales 3. Avance en las actividades de pensamiento lógico, del proyecto 4. Involucramiento de la población en las actividades y juegos lúdicos. 5. Integración de los padres de familia en el proyecto.			
No.	Metas	Sí	No
1.	Que todos los niños y niñas tengan experiencias de aprendizaje al palpar los materiales lúdicos.		
2.	Que se integren juguetes lúdicos en las actividades en el área de destrezas de aprendizajes para desarrollar habilidades en los niños.		
3.	Realizar juegos con materiales lúdicos en el aula para mejorar el pensamiento lógico.		
4.	Que los niños logren desarrollar sus habilidades utilizando materiales lúdicos en el aula.		
5.	Padres de familia se involucraron en el proceso de acompañamiento de actividades que ayudara a mejorar y desarrollar los aprendizajes de sus hijos, se involucrara en el proceso de comprensión del desarrollo del pensamiento lógico en el hogar, posteriormente a las charlas de comprensión lógica recibidas.		

A. Parte Informativa:

- Se realizó un diagnóstico a la institución donde se realizara el proyecto.
- Se realizaran actividades que mejoren el pensamiento lógico.
- Se evaluarán y analizaron los problemas que afectan a los niños en el desarrollo del pensamiento lógico.

B. Parte operativa

- a. Plan de monitoreo: es el cumplimiento del avance de actividades en relación al PME.
- b. Plan de evaluación: es el cumplimiento de los efectos e impactos en relación a las metas del PME)

Tabla No. 23 Evaluación

Objetivo Identificar el ritmo de cada niño en su desarrollo del pensamiento lógico, y fortalecer las capacidades y conocimientos de los niños y niñas de preprimaria, mediante la aplicación de juegos con materiales lúdicos.						
No.	Indicadores	NE	NM	B	M B	E
1	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME.					
2	Analizar las actividades para aplicar en el establecimiento					
3	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente					
4	Presentación del proyecto					
5	Reunión con padres de familia (para informarle sobre el Proyecto PME.					

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

1.4.8. Presupuesto del proyecto:

Tabla No. 24 Presupuesto

No	Actividades	Tipo de recurso	Cantidad/tiempo	Precio unitario	Precio total
1	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME.	Internet	1	Q300.00	Q300.00
		Hojas de papel bond	2	Q50.00	Q100.00
		Impresiones	800	Q1.00	Q800.00
		Fotocopias	1,000	Q0.25	Q250.00
			subtotal		Q1,450.00
2	Analizar las actividades para aplicar en el	Humanos	1	Q250.00	Q250.00
		Director	6	Q50.00	Q300.00
		Docentes Representantes de instituciones	1	Q300.00	Q300.00

	establecimiento	Padres de familia	20	Q5.00	Q100.00
		Copias	7	Q5.00	Q35.00
		subtotal			Q985.00
3	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente	Alquiler de cañonera	1	Q100.00	Q100.00
		Refacciones	10	Q20.00	Q200.00
		Alquiler de sonido	1	Q100.00	Q100.00
		subtotal			Q400.00
4	Presentación del proyecto	Alquiler de cañonera	1	Q100.00	Q100.00
		Refacciones	20	Q20.00	Q400.00
		Alquiler de sonido	1	Q100.00	Q100.00
		subtotal			Q600.00
5	Reunión con padres de familia. (informar sobre el proyecto PME)	Alquiler de sonido	1	Q100.00	Q100.00
		Refacciones	100	Q10.00	Q1,000.00
		subtotal			Q1,100.00
6	Análisis de las habilidades de los estudiantes	Juguetes	10	Q50.00	Q500.00
		subtotal			Q500.00
7	Programación de la visita de un Psicólogo	Refacción	1	Q20.00	Q20.00
		subtotal			Q20.00
8	Analizar los materiales a utilizar en las actividades	Internet	1	Q100.00	Q100.00
		subtotal			Q100.00
9	Aplicación de estrategia lúdica juego de memorias	Memoria	1	Q50.00	Q50.00
		subtotal			Q50.00
10	Aplicación de estrategia lúdica juego de mesa en (lotería de números)	Lotería	1	Q50.00	Q50.00
		subtotal			Q50.00
11	Aplicación de estrategia lúdica juego pirámide de disco de colores	Pirámide	1	Q50.00	Q50.00
		subtotal			Q50.00
12	Aplicación de	Avioncito con numero	1	Q50.00	Q50.00

	estratégica lúdica juego avioncito con numero		subtotal		Q50.00
13	Aplicación de estratégica lúdica juego trencito de madera	Trencito de madera	1	Q50.00	Q50.00
			subtotal		Q50.00
14	Aplicación de estratégica lúdica juego rompecabezas	Rompecabezas	3	Q20.00	Q60.00
			subtotal		Q60.00
15	Aplicación de estratégica lúdica juego pista encadenada	Pista encadenada	1	Q50.00	Q50.00
			subtotal		Q50.00
16	Aplicación de estratégica lúdica juego totito de madera	Totito de madera	1	Q50.00	Q50.00
			subtotal		Q50.00
17	Aplicación de estratégica lúdica juego pirámide de cajitas	Pirámide de cajitas	1	Q50.00	Q50.00
			subtotal		Q50.00
18	Aplicación de estratégica lúdica juego trocitos de madera	Trocito de madera	1	Q50.00	Q50.00
			subtotal		Q50.00
19	Aplicación de instrumento de monitoreo	Fotocopias	22	Q0.50	Q11.00
			subtotal		Q11.00
20	Aplicación de instrumento de evaluación	Fotocopias	22	Q0.50	Q11.00
			subtotal		Q11.00
21	Presentación del resultado del proyecto, guía para docentes	Impresión de guía	1	Q50.00	Q50.00
		Grabación de video	1	Q150.00	Q150.00
			subtotal		Q200.00
Total general					Q5,887.00

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Marco Organizacional

2.1.1 Psicología:

“Los niños antes de los seis años de edad tienen cierta dificultad en establecer nociones sobre diferentes aspectos de espacio, tiempo, movimiento, numero, medida, relaciones lógicas elementales”

Arrufat (2020) afirma:

La psicología es una disciplina del conocimiento dedicada a la producción de ideas, instrumentos, métodos y procedimientos de acción e intervención que tratan sobre lo psicológico y sobre los fenómenos del comportamiento y la experiencia humana. Intenta explicar el comportamiento en sentido integral y en sus diferentes contextos, para predecir y controlar la conducta del sujeto (s.p).

El autor se refiere que el ser humano produce ideas diferentes dependiendo su contexto.

2.1.2. Social

“La teoría sociocultural surgió a partir del trabajo de Vygotsky como respuesta al Conductismo, su idea principal se basa en la idea que la contribución más importante al desarrollo cognitivo individual proviene de la sociedad” (Regader, 1989,s.p).

Sus conocimientos vienen de la vida social que tiene el ser humano la convivencia familiar y la social se notara en sus actitudes que tenga en la solución de problemas que se le presentan en la vida.

Matemática (2009) dice:

Establece que la resolución de problemas es una característica esencial que distingue a la naturaleza humana y cataloga al hombre como el animal que resuelve problemas. Siendo un matemático productivo, se preocupó por el mal desempeño de sus estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas, particularmente al resolver problemas. Creía que era posible llevar al salón de clases su experiencia como matemático cuando se encontraba resolviendo problemas y, de esta manera, ayudar a los estudiantes (s.p).

Al momento que el niño llega al aula en cada procedimiento encuentra un problema a resolver pero en matemáticas se encuentran problemas a resolver los cuales el alumno los ve a diario fuera de la escuela por ejemplo comprar en el mercado tiene que resolver cuanto gastara. Se contextualiza su aprendizaje con su vida diaria.

2.1.3. Cultura

“El autor se refiere a que la vida cultural que el ser humano refleja dependerá de su vida social su forma en que fue criado su cultura religión y valores que practica” (Vergara, 2017,s.p).

Superior (2017) dice:

Un importante referente teórico es la obra de L. S., psicólogo soviético, quien profundizó en el estudio del pensamiento, al respecto plantea: El pensamiento verbal no es una forma innata, natural de la conducta, pero está determinado por un proceso histórico-cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden ser halladas en las formas naturales del pensamiento y la palabra (s.p).

Se refiere que su forma de comunicarse con los demás se denota por sus valores que práctica y la cultura en la que fue educado.

2.1.4. Historia

Izard (2001) afirma:

Las personas se verán cada vez más enfrentadas a cambios que afectan a sus capacidades como trabajadores y su capacidad de respuesta dependerá esencialmente de sus niveles educativos (...) En estas condiciones previsibles resulta indispensable una formación de base más alta que la proporcionada por la actual E.G.B., y también una educación más polivalente y flexible, que permita a las personas encarar nuevas situaciones con garantía de éxito (s.p).

Desde hace un buen tiempo se dice que depende del estudio que el ser humano obtenga en el transcurso de su vida, le permitirá afrontar cualquier circunstancia de su vida.

Naranjo (2016) afirma:

Fortaleció e insistió en que los aprendizajes en el aula se transformen en aprendizajes para toda la vida, “es decir que toda persona en cualquier etapa de su vida, debe disponer de oportunidades de aprendizaje permanentes, a fin de

adquirir los conocimientos y las competencias para hacer realidad sus aspiraciones y contribuir a la sociedad (s.p).

Según estas instituciones desde hace mucho tiempo el aprendizaje en el aula debe de ser un aprendizaje donde el estudiante no solo le sirva para el momento tiene que ser un aprendizaje significativo, el cual le servirá para alcanzar sus metas trazadas y ser un ser humano que contribuya en la sociedad con sus conocimientos.

2.1.5. Entorno sociocultural

Varios autores clasifican dos grandes grupos de pensamiento: el convergente y el divergente.

Naranjo (2016) afirma:

El pensamiento convergente se relaciona principalmente con la solución directa de un problema, también definido como racional, lógico, vertical o convencional. Por su parte, el pensamiento divergente hace referencia principalmente a la forma en la que las personas utilizan juicios marginales (intuiciones), para abordar un problema de manera creativa e imaginativa (s.p).

Ay dos formas de resolver problemas una es de una manera razona con calma analizando cuidadosamente la solución y la otra es de manera espontáneamente de forma rápida utilizando su imaginación.

Rey (2018) afirma:

El razonamiento lógico es eminentemente deductivo, incluso algunos autores lo definen como tal, mediante este razonamiento se van infiriendo o asegurando nuevas proposiciones a partir de proposiciones conocidas, para lo cual se usan determinadas reglas establecidas o demostradas. [...] el uso del razonamiento lógico permite de forma general analizar y encausar muchas de las situaciones que nos presentan en la vida diaria (s.p).

Los niños desarrollan lo que aprendieron atreves de la interacción social, cada día van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como procesos lógicos en su forma de vivir.

2.1.6. Medios de comunicación

Naranjo (2016) Afirma:

El pensamiento eficaz se refiere a la aplicación competente y de destrezas de pensamiento y hábitos de la mente productivos que nos permiten llevar a cabo actos meditados de pensamientos, como tomar decisiones, argumentar y otras acciones analíticas, creativas o críticas. Los individuos que son capaces de

pensar con eficiencia pueden emplear, y de hecho emplean, esas destrezas y hábitos por iniciativa propia, y son capaces de monitorizar su uso cuando les hace falta (s.p).

Las personas que son capaz por sí mismo son eficiente en destrezas y hábitos por iniciativa propia, llevan a cabo actos meditados como tomar decisiones y argumentar y analizar un problema a través de la comunicación logra alcanzar a realizar estos hábitos espontáneamente.

Naranjo (2016) Afirma: “Entonces, el pensamiento constituye la capacidad de pensar y expresar ideas como una necesidad de ponerse en contacto con los demás. Todo esto se conseguirá cuando los individuos ejerciten procesos del pensamiento para transferir notablemente ideas significativas a la sociedad” (s.p).

El autor concluye que todo lo que decimos lo pensamos con anterioridad para lograr entablar una comunicación significativa atreves de lo que expresamos trasmitimos ideas significativas.

2.1.7. Las nuevas tecnologías:

Giran en torno a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones”. Y lo más importante, giran de manera interactiva e interconexionada, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas, y potenciar las que pueden tener de forma aislada (Alarcon, Ramirez Quispe, & Vilchez Velito, 2014,s.p).

Es una forma de estar comunicados y verificar las necesidades de las personas, para los niños escolares es una forma útil de lograr un aprendizaje significativo con la ayuda de la tecnología.

En cuanto a las etapas que ha tenido la sociedad en cuanto al desarrollo de la Tecnología Cabero (2007) afirma que:

La historia de las civilizaciones es en cierta medida la historia de sus tecnologías, y nunca hasta la fecha había existido una relación tan estrecha entre las tecnologías y la sociedad, y nunca la sociedad se ha visto tan influenciada por las diferentes tecnologías que están apareciendo; siendo estas, las TIC, las que más destacan sobre todas las tecnologías (Galvan, 2016,s.p).

La tecnología es un avance tanto en la educación al igual en la sociedad es útil como de uso personal tanto siendo útil para comunicarnos unos con otros, es una forma de dar a conocer alguna necesidad de las personas.

2.1.8. Los factores culturales y lingüísticos:

“Considera que no es superior a otros tipos de inteligencia porque frente a los problemas de la vida las otras inteligencias poseen sus propios mecanismos de ordenar la información” (QUILLI, 2011,s.p).

“El dialogo es una forma de solucionar algún problema según este autor las soluciones de problemas no solo se dan de forma calculada, es bueno analizar y charlar sobre las posibles soluciones y llegar algún acuerdos” (Masachs, 2005,s.p).

La cultura de cada niño es diferente y eso es la forma de vida que se evidencia en su forma afectiva y cognitiva y la relación que tiene con los demás es notable por su cultura en que fue criado.

2.1.9. Política

“En consecuencia, el realismo político de este carácter antes enunciado constituye un ámbito teórico legítimo (es decir el estudio de los hechos y valores políticos). Este tipo de realismo político” (Vindas, 2013,s.p).

La política de hoy en día se vive en los hechos de lo que pasa a diario y lo podemos ver en todos los ámbitos de la social.

Vindas (2013) afirma:

El cual según el mismo: se trata de “establecer un marco para determinadas cuestiones de la ciencia jurídica con el fin de poner orden en una temática confusa y hallar así una tónica de sus conceptos (...) de lo que trata fundamentalmente es de la relación y correlación de los conceptos de lo estatal y de lo político por una parte, y de los de guerra y enemigo por la otra, para de este modo obtener la información que unos y otros pueden aportar al dominio conceptual. (s.p).

El autor indica que la política es una forma de analizar a otra persona la cual podrá verse que piensa y que es lo que quiere realizar y así tener información del contrincante.

2.1.10. Políticas

“Señala que el gobierno por su alta capacidad administrativa tiene la obligación de resolver problemas trascendentales para la sociedad, como pueden ser, el empleo, salud, vivienda, abastecimiento de agua, seguridad, etc.” (Medina, 2020,s.p).

Las políticas ayudan a resolver un problema social el cual beneficiara a varias personas, las personas que son políticas pueden ser calificadas como efectivas si su rendimiento permanece y crecen ante los imperativos.

El que quiere hacer política, y sobre todo el que quiere hacer política como profesión, debe comprender esta paradoja ética. Debe saber que es responsable de lo que él mismo puede llegar a ser, bajo el dominio de esa paradoja. Repito que quien hace política se entrega a las fuerzas diabólicas que rondan en torno a toda violencia

“Por este motivo me identifico con Meny y Thoening cuando expresan que una política está constituida por un conjunto de medidas concretas que conforman su verdadera “sus-tancia”. Citado en Pierre Muller, Las políticas públicas” (Muller, 1998,s.p).

Las medidas a tomar deben de ser concretas y eficaz de lo que se desea alcanzar, tomando las medidas necesarias para que sea una técnica a utilizar con quien lo necesite.

2.1.11. Políticas educativas:

Peters (2012) afirma:

Las escuelas con una oferta exclusiva, mejor calidad y más recursos, generalmente son escuelas privadas, escuelas de élite cuyo costo se reserva para cierta clase social, en donde la cuota de acceso es una barrera que

segmenta a la población escolar. En otras palabras, la existencia de una oferta exclusiva, orientada fundamentalmente a las clases privilegiadas, provoca una fragmentación jerárquica que privilegia, con educación de mejor calidad, a las clases más altas del espectro social y establece un esquema jerárquico que profundiza las desigualdades. Revista Análisis de la Realidad Nacional (s.p).

Lamentablemente las escuelas son las privadas son con las que cuentan con calidad educativa, dependiendo la vida social que el niño tenga así será la clase de educación que recibirá, la vida social que tiene el alumno así serán las oportunidades de estudiar, lamentablemente esto se da en las áreas vulnerables de nuestro país, así afectando en el avance de la educación.

Wilfred Carr (2009) afirma:

Se considera que los intentos de rechazar o de no aceptar la Influencia de los valores en la investigación educativa están siendo negados por diversas teorías Filosóficas como son la filosofía del lenguaje del siglo XX, la teoría social marxista, la teoría política y la filosofía de la ciencia (p.80).

En estos días la falta de practica de valores se refleja en la política que se vive en nuestro país, no se ve la ayuda de instituciones políticas en la educación así afectando a la población escolar y no se ve cobertura en las ares más vulnerables del país.

2.1.12. Poder:

“El poder fundamentado en la capacidad de ejercitar la violencia, cuya expresión principal (aunque no única) es el monopolio de la violencia física del Estado” (Castells, 2000,7-8).

Ávila-Fuenmayor (2007) afirma:

El poder puede ser utilizado para beneficiar, pero también puede ser peligroso cuando no se puede controlar. Es aquí donde nosotros observamos una analogía con los paradigmas que se han impuesto en el mundo, porque ha habido un poder que los ha instaurado y lo ha mantenido vigente hasta que ese poder se desintegra por la sustitución de un poder por otro, en el que ahora hay nuevos protagonistas y por tanto nueva formas de pensar y actuar (p.14).

El poder puede cambial la actitud del ser humano el cual puede afectar la vida social por sus actos negativos, pero al no saber actuar se le puede quitar y dárselo a la persona correcta.

2.2. Análisis Situacional:

2.2.1. Identificación de problemas

“Relacionar una empresa con una causa solidaria de bien público”. (El marketing, 2001, p. 69).

Al analizar el problema a solucionar siempre tiene que ser un beneficio para las personas afectadas, ser solidarios para aportar una solución o un cambio para mejora del beneficiario.

El trabajo se enmarca en la tipología de Investigación Documental (Bernal, 2010) afirma: “La cual consiste en un análisis de la información escrita sobre un determinado tema, con el propósito de establecer relaciones, diferencias, etapas, posturas o estado actual del conocimiento respecto al tema objeto de estudio” (p. 111).

Las etapas del proyecto se analizadas si son hacer de beneficio y toda la información que se recaudó debe de establecer si es relacionada a lo que se quiere alcanzar o lograr en el objetivo trazado en el proyecto.

2.2.2. Priorización de problemas:

Según Nagles (2004):

La gestión por procesos es uno de los elementos fundamentales para enfrentar la transformación y el aprendizaje organizacional. Lo que implica que es necesario tener una profunda comprensión, de cuáles se trabajan en la organización, para lograr acciones proactivas que aseguren la lealtad de los clientes mediante la generación de respuestas sensibles y rápidas a sus expectativas y necesidades (sp).

Cuando se analiza y se ve cual es la expectativa que se desea alcanzar d, la gestión por procesos desarrolla la capacidad de pensar a cerca del problema y las dificultades que se puedan encontrar en el trascurso del desarrollo de los pasos a desarrollar, lo que permite priorizar el problema a resolver. Y alcanzar las expectativas y necesidades de la institución educativa.

Tal como lo indica cita de libro Evaluación de Proyectos Sociales Al valorar los méritos de los diferentes proyectos deben tenerse claramente presentes los objetivos de cada sociedad. Es decir, los costos y los beneficios del proyecto deben medirse por comparación con la medida en que disminuyen la posibilidad o contribuyen al logro de objetivos de esa sociedad (Squire y Van der Tak, 1980).” (Cohen E, 1988, pag.212).

Al darle priorización al problema se debe de tener en claro los objetivos que se trazaron para el beneficio de la sociedad no dejando de analizar el presupuesto a gastar que no se sobre pase para que sea de beneficio.

2.2.3. Análisis de problemas

Problema, según Parra (1990):

Establece que un problema lo es en la medida en que el sujeto al que se le plantea (o que se plantea él mismo) dispone de los elementos para comprender la situación que el problema describe y no dispone de un sistema de respuestas totalmente constituido que le permita responder de manera inmediata (p. 99).

Se analiza si el problema se puede solucionar si no es uno de esos casos que conlleva mucho tiempo para alcanzar el objetivo y cuál es el problema que afecta a la sociedad en común.

Al respecto Novack plantea por su parte

“Que la resolución de un problema implica además la reorganización de la información almacenada en la estructura cognoscitiva de la persona que lo resuelve, es decir, que hay aprendizaje, modificándola” (Novack, 1982, 1988, s.p).

El problema tiene que ser estructural tener claro a donde se debe de llegar, tiene que tener un aprendizaje significativo tanto como el docente y los alumnos, tiene que ser el proyecto flexible que se pueda modificar dependiendo al contexto a realizar.

2.2.4. Entorno Educativo

Reisnick (2000) dice: “El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar

con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc” (s.p).

Al realizar tareas escolares basándose a su entorno serán efectivo, para el alumno porque tendrá noción de lo que vive a diario y ser fácil resolver las tareas escolares.

Según Piaget (1999) dice:

El pensamiento lógico-matemático juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físicos y lógicos no se podrían incorporar o asimilar. Por ejemplo, se muestra que existe un nivel en el cual el niño no admite la propiedad de la transitividad, o la propiedad conmutativa fenómeno que a partir de los siete u ocho años aparecerá como evidente por necesidad deductiva (s.p).

Piaget nos habla de que el pensamiento lógico es importante que el niño lo desarrolle y lo asimile en su vida porque la evidencia se verá a los 8 años cuando ya sea totalmente independiente en el ámbito educativo se reflejara..

En los Principios y estándares para las matemáticas escolares (NCTM, 2000) afirma:

Se plantea como una aspiración de ese proyecto curricular que los estudiantes se ocupen de la resolución de problemas planteados por el profesor, que debe tener un conocimiento profundo de las matemáticas involucradas, y que éste los ayude a plantear conjeturas interviniendo en momentos clave sin que proporcione ideas que eliminen el reto que representa la tarea. La enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas implican un comportamiento complejo que requiere reflexión y esfuerzo continuo del profesor para lograr una disposición de los estudiantes a involucrarse en los procesos de resolución de problemas mediante la utilización de tareas. En este sentido, el NCTM (pp. 18, 19).

La enseñanza efectiva se incluye actividades que poseen cualidades para introducir ideas matemáticas importantes para comprender y retar intelectualmente a los estudiantes.

2.2.5. Teoría de Taylor:

Frederick Winslow Taylor considerado el “Padre de la Administración” dio un paso fundamental para el desarrollo de las teorías organizacionales concentró sus esfuerzos en la organización científica del trabajo, fomentando de esta manera la racionalización del trabajo obrero, con la coordinación de esfuerzos dentro de una perfecta sistematización de los métodos de producción (El Ateneo, 1973, p V).

El autor nos habla que organizar el trabajo nos ayuda a realizar ordenadamente que se planeó y producir un resultado deseado.

En el libro *The Principles of Scientific Management* publicado en 1911 El trabajo y la responsabilidad se reparten casi por igual entre la gerencia y los obreros. La gerencia toma bajo su responsabilidad todo aquel trabajo para el que está más capacitada que los obreros, mientras que, en el pasado, casi todo el trabajo y la mayor parte de la responsabilidad se echaban sobre las espaldas de los trabajadores (Taylor, 1911, p. 43).

Se analiza que se le designa a la persona preparada para tener un resultado deseado, los docentes practicantes son los indicados para desarrollar actividades donde el alumno desarrolle su pensamiento lógico con actividades que lleven un significado eficaz sirviéndole para resolver problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Ara confirmar lo expuesto se cita lo expresado por Rojas que. “Taylor es el padre de la Administración por cuanto realizó el proceso de transición del empirismo a la aplicación de la ciencia en la administración, fijando estándares y actividades especializadas” (Rojas E, 2012, pág.489).

Al ser un apersona conocedora del problema que afecta en la educación los docentes practicantes son expertos en la materia analizan y realizan actividades que benefician a los niños en la escuela ya que el docente conoce las necesidades de cada alumno aplica cada paso para llegar a tener un resultado positivo en las actividades a realizar.

2.2.6. Teoría de Henry Fayol

Para que principios mencionados anteriormente puedan ser aplicados con efectividad, Henry Fayol sostiene lo siguiente: “Toda organización, sea de tipo comercial, industrial, político, religioso, militar o filantrópico necesita de la administración; en cualquier condición existe una función administrativa por desempeñar” (Da Silva, 2002, pág. 145).

Esta teoría nos lleva a analizar que una empresa tiene un guía en este caso los docentes practicantes son los encargados de que funcione y el desempeño debe de ser notorio ante la sociedad que se quiera beneficiar. Siendo ella la escuela.

“Henry Fayol atribuye el éxito organizacional al conocimiento que tienen los individuos de las funciones gerenciales de planeación, organización, dirección y control, además del conocimiento de algunos principios administrativos establecidos por él” (Ospina Montoya, Administración Fundamentos, 2010, pág. 116).

Cuando se tiene el conocimiento de lo que se investigó y organizo se tiene control de conocimientos previos Se sabe sacar a delante la institución escolar y se administra adecuadamente los recursos que se encuentran para llevar con éxito el proyecto educativo a realizar en la escuela.

2.2.7. Teoría de Katz y Khan

La TSA, tal como se presenta en.

Katz y Kahn (1978), afirma:

La estrecha relación entre la estructura del sistema y el ambiente que la rodea (pp. 30-33). El concepto de entropía, igual que en Morin (1992), ejerce un rol vital en el estudio organizacional: sin insumos continuos cualquier sistema muere y, en las organizaciones sociales, esos insumos son el esfuerzo humano y la motivación, entre otros (p. 146-147).

Cuando se analiza la necesidad que tiene el aluno se investiga su vida social y se organizan actividades desacuerdo a su vida social parta facilitarle su desarrollo escolar, es una motivación para que siga adelante como ser humano.

Los sistemas abiertos se caracterizan, también, por el principio teleológico de que el sistema tiende a alcanzar el mismo fin, a partir de condiciones iniciales diferentes y por medio de varios caminos.

Sin embargo conforme el sistema crece, tiende a diferenciarse y por lo tanto hay un mayor control de sus operaciones. Esto reduce la equifinalidad, pues los miembros del sistema al restringirse a una tarea, tienen una visión fragmentaria del sistema que les impide comprender la finalidad global del mismo. Se

mantiene el objetivo del sistema y se garantiza la posibilidad de alcanzarlo (Katz y Kahn, 1978. p. 23-30).

Al crecer la necesidad de cumplir el objetivo a definir la igualdad entre los niños en la sociedad se trazan actividades donde se fortalezca la visión que se tiene para este proyecto y así comprender lo que se quiere alcanzar.

2.2.8. Teoría de los sistemas

De acuerdo con

Jaime Litvak (1992), afirma:

El citado estudio pionero de Kroeber (1948), es de gran importancia, porque llega a la conclusión de que Mesoamérica está compuesta de partes que funcionan a su vez como regiones definibles. En el planteamiento de Kroeber, la relación cultura-medio ambiente es "la acción que determina todo el esquema de desarrollo y supone que la interacción entre estas regiones es lo que define al total". (p.14).

La teoría es la que define la totalidad del proyecto educativo el ambiente en que se desarrollara todas sus fases a realizar cada paso.

En el área de sistemas de información, debido a la indefinición y gran ambigüedad de su término básico 'información', no sólo es muy grande la posibilidad de malentendidos ('misunderstandings') sino también de falacias (presentar argumentos que parecen plausibles mediante inferencias falsas), o concepciones falsas ('misconceptions'), e incluso de mendacidades, entendiendo éstas en el sentido que le da (Gadamer 1986; p.179).

De 'pérdida de sentido de la verdad y de la verdad en general'.

En esta parte del proyecto educativo se verifican todos los procesos que se presentan son verdaderos y toda la información es verídica para que no se encuentren malos entendidos en el proceso.

Según Von Bertalanffy (2003):

La ciencia debe buscar y desarrollar una teoría general de Sistemas que permita construir conjuntamente el mapa multiperspectivista de la realidad, surgiendo el pensamiento sistémico bajo una visión que considera la realidad multidimensional, para sustituir la visión de una realidad unidimensional del pensamiento clásico, sobre el que descansan muchos estudios de investigación (s.p).

La ciencia busca comprobar todo lo que se presenta en el proyecto educativo y se realiza esta técnica la cual servirá para verificar los datos si son reales.

2.2.9. Teoría de las organizaciones

En este sentido,

Daft (2005) afirma:

Coincide con Contreras al afirmar que la teoría de la organización no es una colección de datos; es una forma de pensar acerca de las organizaciones con más precisión y profundidad de lo que se podría hacer de otra manera. La forma de ver y pensar sobre las organizaciones se basa en patrones y regularidades en el diseño y en el comportamiento organizacional (p.24).

Los académicos de las organizaciones buscan estas regularidades, las definen, las miden y p.24 las ponen a disposición del resto de nosotros, cabe destacar que el diseño de la organización y las prácticas de los administradores varían con el tiempo en respuesta a los cambios de una más grande sociedad.

Las actividades programadas que se presentan en el proyecto educativo se presentan a los interesados para ser analizadas y solucionar las dudas que se presenten. Para mejorar y ver los resultados de los alumnos sea provechoso para su vida.

Por su parte Rodríguez Peñuelas (2004) define:

Al cambio organizacional como aquellas modificaciones que se han operado al interior de una organización. Es importante precisar que el estudio de las organizaciones es algo muy complejo a consecuencia de los grandes cambios que en los últimos años han sucedido. Nada es estático, todo está en movimiento, todo es cambiante, así como las teorías dentro de las organizaciones, sus propietarios tienen que estar alertas ante cualquier cambio dentro del contexto globalizado (p.248).

Los participantes del proyecto educativo siempre tienen que estar dispuestos al cambio de lo que suceda en el transcurso del desarrollo de los procedimientos que conlleve el proyecto a realizar.

2.3. Análisis Estratégico

2.3.1. Técnica DAFO

Por estas razones y algunas más, creemos oportuno realizar un diagnóstico que refleje la realidad actual del conjunto de estas actividades. Para ello y coincidiendo con.

De Pablos (2000) y Colás (2002) afirma: "la utilización de la técnica DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) como herramienta de análisis nos permitirá profundizar en los entornos o contextos en los que se produce una intervención o aplicación" (s.p). Con esta técnica se verifica y analiza el contexto donde se realizara el proyecto educativo y donde se debe de practicar lo que no se alcanzado y así fortalecer con las oportunidades que se encuentran en el entorno.

Thompson et. al. (1998) afirma: "Dirección y administración estratégicas, conceptos, casos y lecturas, "Análisis SWOT. Qué es necesario buscar para medir los puntos fuertes, débiles, las oportunidades y las amenazas de una compañía", Editorial McGraw Hill, primera edición en español, México" (p. 98).

Es importante realizar esta técnica para verificar cuáles son sus debilidades y las oportunidades, así también verificar cuales son las amenazas que afectan para poder contrarrestarlas.

2.3.2. Técnica MINIMAX

Así también Rosales (2007):

Plantea el desarrollo local como una estrategia y política de desarrollo territorial de puesta en valor de los recursos endógenos (propios del territorio) que privilegia la sostenibilidad a mediano y largo plazo a través del equilibrio entre el crecimiento económico los aspectos sociales, culturales, políticos, instituciones y ambientales (p 115).

Está basada y diseñada en la participación de los actores comprometidos con el desarrollo tomando en consideración los factores locales y nacionales.

Al realizar esta técnica se analizan los factores que afectan a las participantes de los actores en el proyecto educativo en los aspectos social económico y culturales políticos, tomando en cuenta todos estos factores locales y nacionales lograremos comprender la urgencia de realizar el proyecto educativo.

En un ensayo realizado por Medina 2015, la primera discusión conocida de la teoría de juegos aparece cuando James Waldegrave (1713), proporciona una solución mínimax de estrategia mixta a una versión para dos personas para el juego de cartas, luego Antoine Augustin Cournot en 1838, realiza un análisis más general y hace una publicación sobre los principios matemáticos de la teoría de juegos donde considera un duopolio y presenta una solución que es una versión restringida del equilibrio de Nash (1950) citado por Torres, 2015.

Utilizando la técnica minimizamos y analizamos las soluciones del problema de una manera divertida y eficaz.

Estas estrategias combinadas, que consisten de una sucesión aleatoria de varias «estrategias puras» aplicadas en una proporción definida, se denominan «estrategias mixtas». Cualquier estrategia pura puede considerarse como un caso especial de una estrategia mixta, en la cual la proporción de la aplicación de una de las estrategias es uno (1), y la proporción de cada una de las otras es cero (0) (Véntsel, 1994, p. 42-55).

Cuando se minimiza el procedimiento que nos ayuda a resolver un problema es bueno aplicarla para que se haga más fácil el desarrollo del resto de problemas que hay que resolver.

2.3.3. Vinculación Estratégica

Benjamin y Fincowsky (2009) explican “que la estrategia y la estructura organizacionales son un todo unificado. La interrelación tan profunda que existe entre ellas índice para que el diseño de la estructura organizacional emerja después de la elección de estrategias”(s.p).

Al unir las estructuras del proyecto educativo se vincula para verificar si concuerda con lo planteado.

Hellriegel, Jackson y Slocum (2003) afirma:

Que la planeación estratégica es como el proceso de diagnosticar el entorno externo e intento de una organización establecer una visión y una misión idear objetivos globales; crear, elegir y seguir estrategias generales y asignar recursos para alcanzar las metas de la organización. Los gerentes y otros participantes deben adoptar un método que abarque toda la organización o la división en el proceso de planeación estratégica (s.p).

Si se planea todo lo que se realizara es bueno idear y asignar una estrategia para lograr alcanzar los objetivos trazados, la persona que dirige el proyecto debe de crear estrategias que abarquen todos los pasos que tiene el proyecto.

2.3.4. Línea de Acción Estratégica

Bayley (1995) acoge:

Los términos área-líneas, indicando que las líneas se localizan dentro de un área y que ellas son: Niveles de concreción y especificidad que señalan problemas concretos (teóricos y prácticos) cuya necesidad de ser resueltos es evidente y de alguna manera requerida por un sector del entorno (científico, social, educativo, empresarial, etc) y para el cual aún si no se tiene todo el personal formado será necesario buscar vías para lograrlo. Una línea se plasma en uno o varios proyectos o en un proyecto o fases continuas y tal vez crecientes y progresivas (p.49).

Al realizar las líneas de acción se evidencia la necesidad de resolver los problemas que surgen en el proceso, por lo que requiere capacitar a l personal que participara en el proyecto educativo.

Becerra (1994) afirma:

En el establecimiento de una taxonomía conceptual para fundamentar el concepto de líneas de investigación, la relaciona con el concepto de problema, argumentando que sin una aprehensión de éste, ningún tipo de investigación tiene sentido. Así, define la línea de investigación como el conjunto de proyectos en una o más temáticas de investigación, que permiten el estudio de problemas de diversa índole (s.p).

Cuando se realiza la línea de estrategias aparecerán diversos problemas los cuales no pueden ni tener relación a lo investigado, esta técnica nos sirve para enderezarnos en el camino y enfocarnos en el problema planteado anteriormente.

2.3.5. Proyecto

En la misma línea que las anteriores autoras, Ruiz Olabuénaga, Aristegui y Melgosa (2002) definen “el proyecto como la explicitación de las fases y puntos básicos de que debe constar toda investigación” (s.p). El proyecto es fase donde

se logran ejecutar fases importantes donde se hace efectiva toda la investigación realizada.

En la línea de lo planteado por Cea se puede considerar la definición presentada por Forner y Latorre (1996):

En la cual se presenta una amplia relación de los aspectos a tener en cuenta en el momento de redactar un proyecto de investigación. La definición que dan estos autores es la siguiente: proyecto que describe y justifica los fines y los medios necesarios para llevar a término una investigación. Suele constar de título, datos de los autores, justificación del interés, objetivos o hipótesis, método (muestra o sujetos, procedimiento e instrumentos), métodos de análisis de datos, referencias bibliográficas, etapas y temporización, presupuestos y financiación (p.124).

Cuando se quiere realizar un proyecto educativo se lleva acabo después de una larga investigación previa antes de llegar a realizar los pasos del proyecto.

Cazzaniga, S. (2006) Diced:

La formación profesional y las exigencias de un debate de conjunto. En La formación y la intervención profesional: Hacia la construcción de proyectos ético –político en Trabajo Social. Facultad de Trabajo Social. Universidad Nacional de La Plata. (Ed.), Encuentro Latinoamericano De Trabajo Social (p. 47-75).

2.4. Diseño del Proyecto

El proceso de enseñanza debe concebirse como progresivo y en constante movimiento y se materializa a través del diseño y desarrollo de estrategias pedagógicas, entendiendo la pedagogía como. “Una mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje de nuestros interlocutores, es decir, de promover en los educandos la tarea de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismos” (Prieto, 1995, p. 16).

Al promover un diseño de estrategias a desarrollar en el proyecto, se tiene que promover en los educando de construir y de desarrollarse por sí mismos.

Por su parte, Peter Bonicci y Linda Proud (2000) definen:

Al diseño como la actividad de comunicar mediante el lenguaje visual. Señalan que el lenguaje visual tiene sus cadencias, ritmo, tono, sintaxis, vocabulario, frases, oraciones, capítulos y formas. Su especial poder está en dirigir el centro

emocional ya que la gente puede observar imágenes con mente abierta y leer toda clase de significados (p. 12).

Argumentan que en el ámbito cerebral las interpretaciones pueden variar, pero el diseño es un medio para que el sentimiento y la razón se concilien reduciendo los desacuerdos.

Atreves del diseño tiene que ser llamativo que estimulo las ganas de aprender nuevas cosas y así reducir los desacuerdos en los actores del proyecto.

2.4.1. Plan de sostenibilidad

En lo concierne al plan de sostenibilidad.

L.M. Jiménez Herrero, Desarrollo sostenible, Pirámide, Madrid, 2000 Es opinión compartida que la teoría de la sostenibilidad empieza a generarse a principios de los años '70, a partir de los resultados de la Conferencia sobre el Medio Humano de las Naciones Unidas (Estocolmo, 1972, s.p).

Y el estudio encargado por el Club de Roma "The limits of Growth" (Meadows, 1972) afirma:

En estas ocasiones se imponen a los ojos de la Comunidad Internacional el problema de la degradación del medio ambiente y de la limitación de los recursos naturales disponibles. En ese momento se consideraban como conceptos netamente opuestos e incompatibles el crecimiento económico y la (s.p).

Brundtland (1987) afirma:

Se fue poniendo de moda, a la vez que se fue ampliando la preocupación por el término sostenibilidad, lo cual venía a decir, implícitamente, que el actual modelo era insostenible. Sin embargo, pese a todo este despliegue, no ha sido posible llegar a su operacionalización. En el fondo, se trata de un concepto tremendamente ambiguo, tan general que es difícil que no sea aceptado por todos, y muy poco concreto en cuanto a su contenido y a sus estrategias para llevar a cabo la sostenibilidad. (p. 7)

2.4.2. Cronograma de Gantt

"El diagrama de GANTT es una herramienta que le permite al usuario modelar la planificación de las tareas necesarias para la realización de un proyecto. Esta herramienta fue inventada" (por Henry L. Gantt en 1917.

Cuando se realiza el cronograma de Gantt se facilita la realización de tareas en el proyecto las que se planifican con anterioridad y se analizan para que sean herramientas a utilizar en el transcurso del proyecto.

Henry Gantt (quien había publicado artículos sobre el mismo en 1910 y 1915). Con modificaciones menores, la carta de Adamiecki es ahora más comúnmente conocida en inglés como el diagrama de Gantt, ya que fue Henry Laurence Gantt quien, entre 1910 y 1915, modificó y divulgó este tipo de diagrama en occidente.²³

Es un diagrama muy reconocido el cual es utilizado en proyectos educativos, políticos etc.

2.4.3. Presupuesto

Según Diana Moreta (2006) afirma:

Opina que la aplicación de la ejecución presupuestaria, está encaminada al cumplimiento de metas y objetivos; trazados en la planificación operativa y estratégica, pues esta debe ser oportuna, para no entorpecer el desarrollo institucional, y mejorar los servicios de la empresa para sus clientes (69).

Cuando se realiza un proyecto se analiza el costo para que no afecte a la hora de llevar a cabo todas las actividades, para que no sea un obstáculo para cumplir el objetivo trazado.

Según Miguel Lagos (2000) afirma:

Puede definirse como una presentación ordenada, de los resultados previstos de un plan de proyecto o una estratégica. A propósito, esta definición hace una distinción entre la contabilidad tradicional y los presupuestos, en el sentido de que estos últimos están orientados hacia el futuro y no hacia el pasado, aun cuando en su función de control, el presupuesto para un período anterior pueda compararse con los resultados reales (pasados) (9).

Al realizar el presupuesto tiene que analizarse los gastos que se llevarán a cabo más adelante para que no afecte los procesos que se realizarán más adelante.

2.4.4. Monitoreo

De acuerdo a Haddad (citado por Lastarria 2008) el monitoreo “es el proceso sistematizado de recolección de información y de análisis, para el seguimiento del trabajo-aprendizaje” (p.29).

Los puntos seleccionados se analizan, se verifica que actividades programadas durante el año escolar transcurran dentro de un determinado periodo de tiempo, para garantizar la direccionalidad técnica hacia la situación deseada, además de implementar actividades adicionales, todo ello con el fin de obtener información necesaria y útil para la toma de decisiones.

“Espacios de diálogo entre el encargado del monitoreo y el docente de un área específica, la finalidad es crear una cultura de comunicación integral y de doble vía sobre las practicas pedagógicas, para brindar asesoría” (Lastarria, 2008, p.38).

Estrategias o sugerencias que puede realizar la persona que monitorea la realización de actividades las cuales se deben de cumplir a cabalidad en el tiempo estipulado.

2.4.5. Evaluación de proyectos

En el módulo de evaluación para el Aprendizaje colectivo de Hernández, Anello y Hanks (1998) expresan:

Evaluación es un proceso participativo que incluye la definición de algunos temas específicos acerca de los cuales se desea aprender, la formulación de preguntas que sirven como una guía para explorar estos temas, la búsqueda de propuestas a éstas preguntas, el análisis de éstas respuestas encontradas, la formulación de conclusiones, la difusión y utilización de la información de una manera que ayuda a aprender de las experiencias (p 64).

Es una guía la cual servirá para encontrar algunos temas que desea practicar y aprender de ellos para buscar propuestas las cuales mejorar la información y experimentar cosas nuevas,

Tyler (1973) señalaba "... La evaluación tiene por objeto descubrir hasta qué punto las experiencias de aprendizaje, tales como se las proyectó, producen realmente los resultados apetecidos" (sp).

La evaluación es una experiencia de aprendizaje la cual se ven los resultados trazados de un aprendizaje.

2.4.6. Indicadores

Para Quiroga Martínez, "Los indicadores son estadísticas seleccionadas por su capacidad de mostrar un fenómeno importante" (2009, p. 19). Son los que nos indican la capacidad de lo que se puede alcanzar.

"En la publicación Indicadores de gestión en el ámbito público, se define al indicador como: "Instrumento de medición elegido como variable relevante que permite reflejar suficientemente una realidad compleja, referida a un momento o a un intervalo tempo-ral determinado" (Ministerio de Economía y Hacienda de España, 2007, p. 25).

El indicador es una información que puede medir una realidad o complejo de una realidad que se vive.

2.4.7. Metas

"Este equilibrio presupone, en el hombre normal y adulto, que una vez alcanzadas y realizadas sus metas, el sujeto vuelva a plantearse otras nuevas. La ausencia de metas y aspiraciones es algo poco frecuente en el hombre adulto". (González, 2008, p. 74)

Es algo que se quiere alcanzar en el transcurso del proyecto se trazan y se verifica al final si se logran alcanzar. Según Alfred Adler (2005) "Establecer y alcanzar objetivos potencia las capacidades humanas y genera confianza y motivación para marcar metas más y más difíciles" p46.

Al alcanzar las metas es motivador el cual genera confianza y se trazan metas y más metas para mejorar las que se logró su objetivo.

CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título:

Desarrollo Del Pensamiento Lógico Creativo En Preprimaria.

3.2 Descripción del Proyecto de Mejoramiento Educativo:

La propuesta Desarrollo de pensamiento lógico, consiste en realizar actividades con material lúdico, esto surge de las necesidades de los niños de la Escuela Oficial de párvulos, San Andrés Sajcabajá.

Con este proyecto se pretende apoyar a las docentes del nivel pre-primario y darles a conocer la variedad de materiales lúdicos que se pueden implementar en las aulas para que lo puedan utilizar con los niños y niñas del nivel pre-primario y crear nuevos conocimientos con los mismos.

Se pretende que las docentes se motiven con el material y lo utilicen adecuadamente en las aulas para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas mediante los procesos que los niños y niñas analice, comprendan, construya. Las actividades tienen que ser creativas y divertidas y llamativas para que puedan romper reglas creando nuevos conocimientos.

Además las actividades tienen que beneficiar a los niños, padres de familia y al municipio. Los materiales lúdicos se espera que las docentes lo puedan implementar en las aulas como una herramienta para que los niños desarrollen su pensamiento lógico ya que es importante que estimularlos con materiales adecuados.

3.3 Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo:

Inventar, crear, equivocarse y divertirse

3.4 Objetivos:

3.4.1 Objetivos General:

Identificar El ritmo de cada niño en su desarrollo del pensamiento lógico, y fortalecer las capacidades y habilidades de los niños y niñas de pre-primaria, mediante la aplicación de juegos con materiales lúdicos.

3.4.2 Objetivo específicos:

- a. Elaborar una guía de trabajo que permita promover el desarrollo de habilidades en los niños, para mejorar su desempeño.
- b. Implementar actividades con materiales lúdicos, que induzcan al niño en el desarrollo del pensamiento lógico.
- c. Generar conocimientos que permitan la aplicación de materiales didácticos adecuados en el desarrollo del pensamiento lógico.

3.5 Justificación:

La importancia de implementar estrategias lúdicas ayuda a desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas mejorando sus habilidades.

Se proporcionaran estrategias a los docentes las cuales podrán utilizar en las aulas de la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá, para el desarrollo del pensamiento lógico con esta investigación se intenta mejorarlas actividades que ayudes a desarrollar las habilidades de los niños y niñas.

Los niños y niñas obtendrán beneficios como desarrollar capacidades de análisis lo cual le ayudara a retener e interpretar la información que recibe en cuanto al desarrollo del pensamiento lógico.

Los docentes serán los beneficiados al implementar actividades con materiales lúdicos ya que el material didáctico que proporciona el ministerio de educación no es suficiente para construir nuevos conocimientos al implementar material lúdicas, las que podrán utilizar como un recurso en el desarrollo del pensamiento

lógico en los procesos de enseñanza en el aula y alcanzar las metas trazadas, lograr fortalecer en los niños y niñas no solo habilidades intelectuales, sino que también habilidades socio afectivo y psicomotoras ya que a través de los juegos los niños y niñas demuestran sus habilidades y destrezas lo cual le ayudara a mejorar su aprendizaje significativo.

Contribuir con estrategias para la mejora de la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Promover actividades para trabajar las habilidades intelectuales, socio-afectivas y sensoriales por medio de estrategias lúdicas de los niños y niñas de párvulos.

Lo cual ayudara a tener niños pensantes por si solos y que logren ser analíticos y se puedan desarrollar en las actividades que se les presentan en su diario vivir.

La solución de problemas, en el aula es ignorada por los padres de familia lo que conlleva que los niños y niñas se vean afectados en el desarrollo de sus habilidades en esta competencia, en consecuencia afecta en su aprendizaje será un obstáculo.

La presente investigación se realizó con la finalidad de rescatar y aportar propuestas de acción por medio de la resolución de problemas con apoyo de juegos y materiales didácticos como herramienta de trabajo propuesta que fortalezca el trabajo docente de la educadoras de la escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá que se encuentran frente a grupos y sirva como una alternativa para favorecer el desarrollo de las habilidades de las matemáticas en la enseñanza del numero mediante la resolución de problemas y al mismo tiempo se favorezca el razonamiento lógico del niño preescolar. De una forma que los niños le encuentren sentido a todo tipo de problemas que encuentre en su vida.

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente:

La pandemia del Covid-19 afecto la vida de todas las personas en todos los ámbitos de la vida cambió drásticamente la rutina de los seres humanos

afectando emocionalmente como físico y emocionalmente, debido a todo esto dificulta la realización del Proyecto de mejoramiento que se estaba realizando en la escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá.

En el proceso del proyecto de Mejoramiento Educativo incluye una fase de Actividades que se tenían programadas según cronograma se tenían previsto la realización en el mes, las cuales se vieron obligadas a unificar o a cambiar de método para poder lograrlas. De las 22 actividades previstas solo se pudieron realizar 8 en el por lo cual se inició.

Que el padre de familia comprenda la importancia del juego en el desarrollo de la construcción de sus propios aprendizajes a través del juego escolar.

3.7 Plan de actividades:

Actividades con materiales lúdicos para el fortalecimiento de habilidades y desarrollar el pensamiento lógico. Fase De Inicio					
NO.	Duración	Actividades	Tarea	Su tarea	Responsable
1	1 semana	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME	Elaboración de solicitudes	Entrega de solicitudes a los involucrados al PME	Docente
2	1 semana	Analizar las actividades para aplicar en el establecimiento	Investigar actividades adecuadas a las edades 4,5 y se años	Redactar el documento	Docente
3	1 semana	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente	Discriminación de las actividades	Concluir con las actividades a realizar	Docente
4	1 semana	Presentación del proyecto	Logística y organización del evento	Revisión de agenda y presentación de las actividades	Docente

5	1 semana	Reunión con padres de familia. (informar sobre el proyecto PME)	Presentación a los padres del Proyecto PME	Invitarles que sean partícipes del proceso de las actividades del proyecto	Docente
Fase de planificación					
NO.	Duración	Actividad	tarea	Sub-tarea	Responsables
6	1 semana	Análisis de las habilidades de los estudiantes	Verificación de materiales	Charlas con los docentes y director	Docente
7		Programación de la visita de un psicólogo	Observar el comportamiento y las habilidades de los estudiantes	Programación de charlas con los estudiantes	Docente
8	1 semana	Analizar los materiales a utilizar en las actividades	Lista de los materiales	Buscar materiales adecuados	Docente
Fase de ejecución					
No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	
9	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "juego de memoria"	Elaboración de las estrategias	Memorizar la ubicación de las diferentes cartas	Docentes y estudiante
10	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "Juego de mesa" (lotería de números)	Preparar el Seguir las pautas del juego	Estimular el aprendizaje toma y respeto de turno	Docente y estudiantes
11	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pira mines con discos de colores"	Preparar la técnica y estrategia a seguir	Seguir la secuencia de colores	Docente y estudiantes
12	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "avioncito con números"	Exponer las técnica y estrategia a seguir	Estimular el aprendizaje toma y respeto de turno	Docente y estudiante
13	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "Trencito de madera"	Preparar los materiales	Amar y desarmar el tren de madera	Docente y estudiante
14	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "rompecabezas"	Preparar los materiales	Amar el rompecabezas	Docente y estudiante
15	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pista encadenada"	Preparar los materiales	Ensachar las piezas	Docente estudiante
16	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "totito de madera"	Preparar los materiales	Formar un patrón	Docente estudiante

17	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pirámide de cajitas"	Preparar los materiales	Ordenar las cajas de la más grande a la más pequeña	Docente estudiante
18	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "trocitos de madera"	Exponer la técnica a seguir	Crear figuras con los trocitos	Docente y estudiante
Fase de monitoreo					
No.	Duración	Actividades	Tareas	Sub-tareas	Responsables
19	1 semana	Aplicación de instrumento de monitoreo	Observación de aplicación adecuada	Orientación	Docente
20		Aplicación de instrumento de monitoreo	Observación de aplicación adecuada	Orientación	Docente
Fase de evaluación					
No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsable
21	1 semana	Aplicar instrumento de evaluación	Elaboración de instrumento de acuerdo al avance	Replantear las actividades realizadas	Docente
Fase cierre de proyecto					
No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsable
22	1 día	Presentación del resultado del proyecto, "Guía para docentes"	Planificar la reunión y coordinar los detalles como , lugar hora fecha de la presentación	Realizar la actividad	Docente

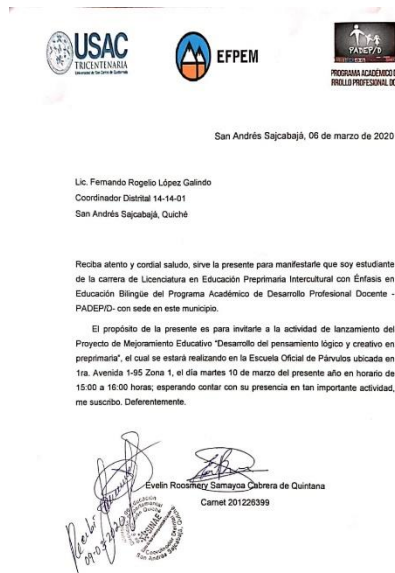
3.7.1 Fases del proyecto

A. Fase de inicio:

a. Presentación del Proyecto.

San Andrés Sajcabajá, Quiché se entregan notas con fecha 6 de marzo del año 2,020 por medio de una invitación se les solicita su presencia a los actores directos indirectos, Lic. Joel Humberto Quintana, Lic. Fernando Rogelio López Galindo, directora Floridalma Reyes Quiñones y personal docente para la Presentación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Foto No. 4 Invitación



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

b. Pista encadenada:

Se planifico por la docente estudiante PADEP/D Evelin Roosmery Samayoa Cabrera la actividad se plantea en el plan de actividades del proyecto educativo para que la realicen los niños de la etapa 5, se realizó la mecánica del procedimiento para su aplicación se presta a los fines del proyecto PME la cual se realizara el 17 de marzo de 2,020.

Foto No. 5 Actividad 15

12	1 semana	Aplicación de estrategia "avioncito con numeros"	Exponer las técnica y estrategia a seguir	Estimular el aprendizaje toma y respeto de turno	Docente y estudiante
13	1 semana	Aplicación de estrategia "Trencito de madera"	Preparar los materiales	Amar y desamar el tren de madera	Docente y estudiante
14	1 semana	Aplicación de estrategia "rompecabezas"	Preparar los materiales	Amar el rompecabezas	Docente y estudiante
15	1 semana	Aplicación de estrategia "pista encadenada"	Preparar los materiales	Ensachar las piezas	Docente y estudiante
16	1 semana	Aplicación de estrategia "totito de madera"	Preparar los materiales	Formar un patrón	Docente y estudiante
17	1 semana	Aplicación de estrategia "pirámide de cajitas"	Preparar los materiales	Ordenar las cajas de la más grande a la mas pequeña	Docente y estudiante
18	1 semana	Aplicación de estrategia "troitos de madera"	Exponer la técnica a seguir	Crear figuras con los troitos	Docente y estudiante
Fase de monitoreo					
No.	Duración	Actividades	Tareas	Sub-tareas	Responsables

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

c. Totito de madera:

Esta actividad se plasma en el plan de actividades del proyecto educativo ya que por su mecánica del procedimiento para sus aplicaciones se presta a los fines del proyecto. Se realizará el 22 de marzo 2,020.

Foto No. 6 Actividad 16

1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "tollito de madera"	Preparar los materiales	Formar un patrón	Docente estudiante
1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pirámide de cajitas"	Preparar los materiales	Ordenar las cajas de la más grande a la más pequeña	Docente estudiante
1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "trocitos de madera"	Exponer la técnica a seguir	Crear figuras con los trocitos	Docente y estudiante
Fase de monitoreo				
Duración	Actividades	Tareas	Sub-tareas	Responsables
1 semana	Aplicación de instrumento de monitoreo	Observación de aplicación adecuada	Orientación	Docente
	Aplicación de instrumento de monitoreo	Observación de aplicación	Orientación	Docente

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

d. Rompecabezas.

Esta actividad se plasma en el plan del proyecto educativo ya que por su mecánica del procedimiento para su aplicación se presta a los fines del proyecto. Se realizará el 22 de marzo 2,020.

Foto No. 7 Actividad 14

13	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "Trencito de madera"	Preparar los materiales	Amar y desarmar el tren de madera	Docente y estudiante
14	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "rompecabezas"	Preparar los materiales	Amar el rompecabezas	Docente y estudiante
15	1 semana	Aplicación de estrategia lúdica "pista encadenada"	Preparar los materiales	Ensachar las piezas	Docente estudiante

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

e. Presentación del resultado del proyecto:

"guía para docentes" esta actividad se plasma en el plan de actividades porque es parte del resultado del proyecto, se realizará el 27 de mayo.

Foto No. 8 Actividad 22

Fase cierre de proyecto					
No.	Duración	Actividad	Tarea	Sub-tarea	Responsable
22	1 día	Presentación del resultado del proyecto, "Guía para docentes"	Planificar la reunión y coordinar los detalles como, lugar hora fecha de la presentación	Realizar la actividad	Docente

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

B. Fase de planificación:

a. En este proceso:

Se gestiona alquiler de sillas y mesas para llevar a cabo una reunión en la cual se dará a conocer El Proyecto de Mejoramiento Educativo, Desarrollo del pensamiento lógico, creativo en pre-primaria, mobiliario y equipo audio visual y sonido y el respectivo refrigerio para los presentes, se realizó una agenda donde se plasman los puntos para el desarrollo de las actividades, el resultado fue la aprobación para el 10 de marzo a las 15:00 horas.

Foto No. 9 Agenda

Agenda martes 10 de marzo 2,020

No.	Actividad	Tiempo	Responsable
1.	Bienvenida	5 minutos	Docente Gilberto Urizar
2.	Invocación a Dios	2 minutos	Docente Gilberto Urizar
3.	Presentación de participantes	5 minutos	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
4.	Presentación del Proyecto	10 minutos	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
5.	Espacio de participación a los presentes	15 minutos	Todos los participantes
6.	Comentario	5 minutos	Todos los participantes
7.	Conclusión	3 minuto	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
8.	Agradecimiento por su asistencias a los participantes	1 minutos	Todos los participantes
Total de tiempo		46	
Refrigerio para los presentes			

Recursos: Materiales, tecnológicos económicos.

Coordinadora de la reunión: Docente estudiante PADEP/D Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

b. Pista encadenada:

Se planifica y selecciona el material adecuado para utilizarlo con los niños de la etapa 5 y se logre alcanzar el objetivo de la actividad, como resultado de lo que se planifico, se realizar el 17 de marzo de 2,020.

Foto No. 10 Juguete pista encadenada

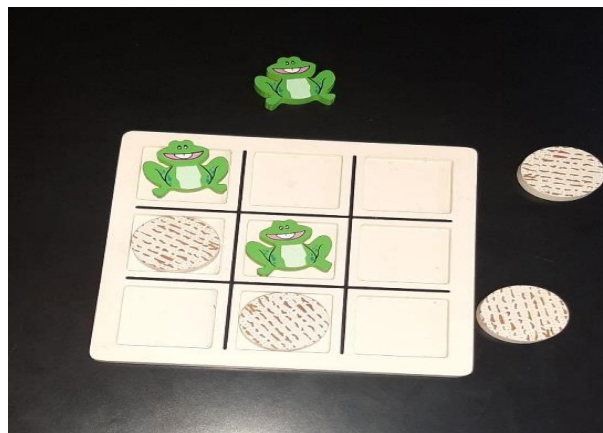


Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

c. Totito de madera se decide:

Buscar un material que sea duradero y llamativo para realizar la actividad con los niños de la etapa 5, se realizara el 20 de marzo 2,020 por la docente Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

Foto No. 11 Totito



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

d. Rompecabezas dentro de la elección:

Esta actividad se recolectó los rompecabezas con la cantidad de piezas adecuadas para los niños de la etapa 5, al tener todo lo mencionado se realizara el 22 de marzo 2,020.

Foto No. 12 Rompecabezas



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

e. Presentación del resultado del proyecto:

“guía para docentes” Se planifica una pequeña reunión con todos los actores para poder entregar la guía, tomando todos los protocolos por la pandemia “Covid-19”, se realizara el día viernes 27 de mayo.

Foto No. 13 Agenda presentación de resultado

Agenda martes 27 de mayo 2,020

No.	Actividad	Tiempo	Responsable
1.	Bienvenida	5 minutos	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
2.	Invocación a Dios	2 minutos	Docente Estela Macario
3.	Presentación de participantes	5 minutos	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
4.	Socialización del resultado del PME. Guía para docentes "Jugando aprendes"	10 minutos	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
5.	Espacio de participación a los presentes	15 minutos	Todos los participantes
6.	Comentario	5 minutos	Todos los participantes
7.	Agradecimiento por su asistencia a los participantes	1 minuto	Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
8.	Conclusión	3 minutos	Todos los participantes
Total de tiempo		46	
Refrigerio para los presentes			

Recursos: Materiales, tecnológicos económicos.

Coordinadora de la reunión: Docente estudiante PADEP/D Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

C. Fase de ejecución:

e. Presentación del Proyecto:

A dicho evento llegaron los invitados, coordinador departamental PADEP/D Lic. Joel Humberto Quintana Quiñonez, coordinador municipal Lic. Ramiro Quintana Ortiz, coordinador distrital Lic. Fernando Rogelio López Galindo, directora Floridalma Reyes Quiñones y personal docente padres de familia se realizó el 10 marzo de 2,020.

Toma la palabra Lic. Humberto Joel Quintana Quiñonez como representante de coordinadores departamental PADEP/D insta a los participantes encargados de los procesos de aprendizaje de los niños a que se involucren en el proyecto ya que va dirigido a los niños de párvulos Lic. Fernando Rogelio López Galindo insta a la docente practicante del PADEP/D Evelin Roosmery Samayoa a que comparta la guía con los docentes del municipio de San Andrés Sajcabajá ya que la guía cuenta con actividades que pueden mejorar la educación preprimaria.

Foto No. 14 Presentación del Proyecto



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Foto No. 15 Intervención de los presentes



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

f. Pista encadenada al momento de realizar la actividad:

se obtuvieron los resultados sustanciales y fueron evidentes porque cada uno de los niños participantes lograron desarrollar habilidades que fortalecieron la construcción de su propio aprendizaje y el desarrollo de su imaginación y habilidades motoras alcanzando la competencia del CNB. Infieren juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo. Aplicada la actividad en el área de destrezas de aprendizaje. 17 de marzo de 2,020.

Foto No. 16 Ejecución de la pista encadenada



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

g. Totito de madera:

al aplicar la actividad se obtuvieron resultados sustanciales y fueron evidentes porque los niños participantes lograron seguir instrucciones y cumplieron las reglas y lograron desarrollar las habilidades y competencias del CNB como: Describe características y propiedades del entorno utilizando información que recibe por medio de los sentidos, se realizó el 20 de marzo 2,020

Foto No. 17 Ejecución del juego totito



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

h. Rompecabezas.

Al desarrollar la actividad se obtuvieron resultados sustanciales y fueron evidentes porque cada uno de los niños participantes, logra desarrollar juicio lógico y los expresaron en forma verbal, gráfica y simbólica relacionada las partes del contexto, lo cual mejora sus habilidades para desarrollar su pensamiento lógico que le ayudara a resolver cualquier problema que se le presente en la vida, se realizó el 22 de marzo 2,020.

Foto No. 18 Ejecución del rompecabezas



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

i. Presentación del resultado del proyecto:

“guía para docentes” se da a conocer las fases del proyecto y como resultado se presenta una guía de actividades con materiales lúdicos, la cual le servirá a los docentes de pre-primaria para implementar materiales lúdicos en las actividades en el aula alcanzando las competencias trazadas en el área de destrezas de aprendizaje, como resultado de esta herramienta se imprime una guía con actividades que fomentan que los niños desarrollen sus habilidades y el desarrollo del pensamiento lógico la cual se le hace la entrega oficial a la Directora Floridalma Reyes Quiñones para ser utilizada por los docentes del establecimiento. Se realizó el día viernes 27 de mayo.

Foto No. 19 Presentación de la Guía



Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

D. Fase de monitoreo:

Se realiza un instrumento donde se monitorea todas las fases se diseña el instrumento de monitoreo con todas las fases establecidas en el cronograma.

Foto No. 20 Monitoreo

Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente
 Sede: San Andrés Sajcabajá
 Licenciatura en Educación Pre-primaria Intercultural Con Énfasis en Educación Bilingüe.
 Proyectista: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

Monitoreo

Instrucciones: Marque con una X la opción correcta si desea hacer observaciones, anótelas en el espacio correspondiente.

No.	Indicadores	Criterios		Observaciones
		Si	No	
1	¿Se contó con ayuda económica de la municipalidad?			
2	¿Los actores potenciales contribuyeron económicamente con el presupuesto del PME?			
3	¿Se contó con recurso económico del proyectista?			
4	El salón del docente reúne los requisitos para la realizar la fase de ejecución.			
5	El material didáctico proporcionado es el adecuado al contexto de los estudiantes			
	Los materiales lúdicos son adecuados para las edades de los niños de pre-primaria			

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

E. Fase de evaluación:

Para poder evaluar el resultado de las actividades plasmadas en el plan se realiza un instrumento de evaluación.

Foto No. 21 Evaluación

INSTRUMENTOS DE MONITOREO Y EVALUACION DEL PLAN DE MONITOREO
Implementación de Actividades lúdicas para mejorar habilidades y el desarrollo del
pensamiento lógico en los niños de pre-primaria
Actividades del lanzamiento

OBJETIVO ESPECÍFICO No. 1
 Identificar El ritmo de cada niño en su desarrollo del pensamiento lógico, y fortalecer las capacidades y conocimientos de los niños y niñas de preprimaria, mediante la aplicación de juegos con materiales lúdicos.

No.	INDICADORES	NE	NM	B	MB	E
1	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME					
2	Analizar las actividades para aplicar en el establecimiento					
3	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente					
4	Presentación del proyecto					
5	Reunión con padres de familia (para informarle sobre el Proyecto PME)					

INDICADORES DEL DIAGNÓSTICO: Indicadores del resultado de aprendizaje

- Resultados en el pensamiento lógico de aprendizaje.
- Mejoría en las habilidades y desarrollo del pensamiento lógico
- Avance en las actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico, del proyecto
- Involucramiento de la población en las actividades y juegos lúdicos.
- Integración de los padres de familia en el proyecto.

No.	METAS	SI	No
1	Que todos los niños y niñas tengan experiencias de aprendizaje		
2	Realizar actividades que ejercen su pensamiento lógico.		
3	Juegos lúdicos para mejorar el pensamiento lógico-matemático.		
4	Programar clases con videos educativos.		
5	Padres de familia se involucran en el proceso de acompañamiento de actividades que ayudara a mejorar y desarrollar los aprendizajes de sus hijos, se involucrara en el proceso de comprensión del desarrollo del pensamiento lógico en el hogar, posteriormente a las charlas de comprensión lógica recibidas.		

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

F. Fase de cierre de proyecto:

Previamente se realizó un pre-cierre de proyecto con los actores directos indirectos en donde se les entrega una guía para docentes con actividades lúdicas las cuales les servirá a los docentes de San Andrés Sajcabajá.

Al realizar todas las actividades se realizara como cierre de proyecto un video como presentación del Proyecto de Mejoramiento Educativo, el cual se publicara en las redes sociales y se le compartirá a los actores por ese medio.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis del resultado:

La Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá; municipio de Santa Cruz del Quiché, departamento de Quiché, jornada matutina, ubicada 1ª. 1-95 zona 1, posee un espacio físico, considerablemente grande, en la que se atiende a estudiantes del nivel preprimaria y cuenta con gobierno escolar muy bien organizado. Cuenta con organización de padres de familia.

Dentro de las circunstancias del Contexto se encontraron dificultades, en el desarrollo de habilidades en el desarrollo del pensamiento lógico, en la mayor parte de la población escolar; lo que provocó pérdida de interés del niño al momento de desarrollar actividades educativas, y en consecuencia un elevado índice de niños que no logran desarrollar su pensamiento lógico para enfrentar problemas cotidianos en su entorno.

Muchos de los padres de familia son comerciantes de oficio, algunos agricultores y varias madres encargadas de los oficios domésticos, lo cual provoca desintegración familiar lo que conlleva a que algún miembro de la familia emigre por falta de recursos económicos afectando a los hijos dejándole la crianza a cargo de algún miembro de la familia, como tíos o abuelos.

La revisión de los indicadores educativos demostró debilidad en Disponibilidad de textos y materiales. Medición de la disponibilidad de textos y materiales por parte de los docentes y un porcentaje alto de Poca aplicación de actividades que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico en niños del nivel pre-primaria, en las etapas 4, 5 y 6, especialmente en el área de Destrezas de aprendizaje lo que demostró estrecha relación con los niveles muy bajos de resultados.

Producto de las vinculaciones estratégicas se decidió partir de la poca aplicación de materiales lúdicos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico en niños del nivel pre-primario.

Analizando la situación vivencial en la escuela seleccionada, se decidió desarrollar el proyecto de mejoramiento educativo que se nombró: Desarrollo del pensamiento lógico, creativo en preprimaria que permitió llevar a la práctica la línea estratégica No. 7 de las propuestas en el Plan Estratégico 2016-2020: Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación.

Entonces se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró a los actores directos, indirectos y potenciales. Al inicio del proyecto fue evidente lo bajo que se encontraron el indicador de la escuela, debido a la poca aplicación de materias lúdicas que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico, de los estudiantes a la hora de realizar las actividades con materiales lúdicos presentados, los docentes ven la realidad y preocupados de esta problemática se realizaron las siguientes actividades.

Presentación del Proyecto se presenta a los autores directos indirectos que serán beneficiados con el Proyecto de mejoramiento educativo en el establecimiento, en donde se obtuvieron resultados sustanciales y que fueron evidentes porque cada uno de los participantes se logró impactar a los presentes con la propuesta presentada y se evidencio el interés de los docentes del establecimiento a intervenir ,los materiales lúdicos que se pueden integrar en las actividades escolares, se explica que se pude utilizar el juego utilizando juguetes lúdicos en los niños para lograr alcanzar las metas en el área de destrezas de aprendizaje, Es en este sentido que

(García y Nylza, 2012) afirma:

Se colige entonces que lo pedagógico de los proyectos es su potencialidad en aras de la concreción del aprendizaje significativo del alumno, que por demás le otorga otro lugar en su participación y toma en cuenta sus intereses, necesidades, motivaciones y conocimientos previos. (p. 11).

Aplicación estrategia de pista encadenada en el establecimiento, en donde se obtuvieron resultados sustanciales y que fueron evidentes porque cada uno de los participantes se logrando desarrollar habilidades que fortalecieron la construcción de su propio aprendizaje y que desarrolle su imaginación y habilidades motoras alcanzando en el área de destrezas del aprendizaje la competencia: Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.

Aplicada la actividad en el área de destrezas de aprendizaje como lo manifiesta Martha Glanzer (2000): “Tanto la práctica de los juegos como los juguetes fueron siempre infinitamente variados y las diferentes colectividades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas” (p. 220)

Totito de madera, al aplicar la actividad se obtuvieron resultados sustanciales y que fueron evidentes porque cada uno de los niños participantes lograron seguir instrucciones y cumplieron las reglas y lograron desarrollar las habilidades y competencias del CNB como: Describe características y propiedades del entorno utilizando información que recibe por medio de los sentidos. Es en este sentido que Azucena Caballero (2010) afirma: “Cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiante” (p.164).

Aplicación de estrategia lúdica rompecabezas en donde se obtuvieron resultados sustanciales y que fueron evidentes porque cada uno de los niños, logra desarrollar juicio lógico y los expresaron en forma verbal, gráfica y simbólica relacionada las partes del contexto, lo cual mejora sus habilidades para desarrollar su pensamiento lógico que le ayudara a resolver cualquier problema que se le presente en la vida.

Trazada la competencia en el área de destreza de aprendizaje como lo plantea en este sentido que Azucena Caballero (2010) afirma: “La aplicación de los rompecabezas como material didáctico, influyen en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, año 2014”.

Al presentar el resultado del proyecto se da a conocer las fases logrando como resultado se presenta una guía de actividades con materiales lúdicos, la cual le servirá a los docentes de pre-primaria para implementar materiales lúdicos en las actividades en el aula alcanzando las competencias trazadas en el área de destrezas de aprendizaje, como resultado de esta herramienta se imprime una guía con actividades que fomentan que los niños desarrollen sus habilidades y el desarrollo del pensamiento lógico la cual se le hace la entrega oficial a la Directora Floridalma Reyes Quiñones para ser utilizada por los docentes del establecimiento.

Teniendo un gran impacto se le da un ejemplar al coordinador técnico distrital se le entrega el material menciona que si puede compartir la guía a los docentes de pre-primaria del municipio de san Andrés Sajcabajá ya que el contenido será una herramienta útil y ayudara a fortalecer la educación del nivel preprimaria.

Según el concepto de Gueden quien cita por Brionez, 1992) afirma: “Considera que la investigación –acción permite al docente que investiga: aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante” (p.10).

Por lo cual se hace pertinente que desde la escuela y el aula, el pedagogo infantil asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica.

CONCLUSIONES

Se realizaron actividades que identificaron y fortalecieron las habilidades y el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de preprimaria, en el proceso se implementó materiales lúdicos durante la aplicación de las actividades.

Se elaboró una guía de actividades que contribuyó a promover actividades que ayudaron al desarrollo de habilidades en los niños logrando la involucración de los docentes del establecimiento el cual mejoró el desempeño de los niños en el desarrollo de habilidades.

Se implementaron actividades que ayudaron a mejorar el pensamiento lógico con materiales lúdicos que se realizaron en las aulas con los niños.

Se generaron conocimientos en los niños cuando se aplicaron materiales lúdicos en las actividades que realizaron utilizando los materiales adecuados y acordes a sus edades, esto generó el desarrollo del pensamiento lógico.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Tabla no. 25 Plan de sostenibilidad

Plan de Sostenibilidad.			
Nombre del Proyecto de mejoramiento educativo: Desarrollo del Pensamiento lógico, creativo en pre-primaria			
Nombre del estudiante: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera			
Entorno donde se Ejecutara: Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabajá Quiche.			
Periodo de ejecución: Enero a Mayo			
Producto Procesos Implementados.	Actividades específicas realizadas.	Justificación de los problemas y procesos a considerarse en la estrategia.	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempo de ejecución)
Sostenibilidad			
¿Es importante solicitar permiso para la implementación PME?	Coordinar con supervisor distrital para solicitar permiso para la intervención pedagógica PME.	Socializar con los actores en que consiste el PME	La aprobación para implementar el proyecto de diciembre a mayo.
¿Qué se necesita para implementar actividades en un PME?	Analizar las actividades para aplicar en el establecimiento	Analizar las actividades adecuadas para solucionar la problemática que se encontró en el establecimiento.	Analizar y establecer tiempo y espacio e implementación y el manejo de recursos
¿Por qué se organiza y analizan las actividades?	Presentación de las actividades al supervisor distrital, directora y personal docente	Para que se involucre y participen los docentes en las actividades.	Seleccionar las actividades adecuadas para aplicarlas en el tiempo estipulado en el plan.
¿Es bueno involucrar a la comunidad educativa?	Presentación del proyecto	Es bueno que se involucren a los padres de familia docentes miembros de instituciones educativas para apoyar en la ejecución del PME.	Programar las fechas exactas de la ejecución de las actividades.
¿Por qué se tienen que involucrar a los padres de familia?	Reunión con padres de familia. (informar sobre el proyecto PME)	Para que sea participe en todas las actividades propuestas del PME.	La involucración de padres de familia en las actividades lúdicas que se tengan que realizar en casa.

Producto Procesos Implementados. Revisar los productos efectivamente realizados.	Actividades específicas realizadas.	Justificación de los problemas y procesos a considerarse en la estrategia.	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempo de ejecución)
Sostenibilidad Financiera			
¿Porque es bueno saber que habilidades domina cada estudiante?	Análisis de las habilidades de los estudiantes	Las actividades matemáticas mejoran a desarrollar su pensamiento y utilizar la lógica.	Es un tiempo prudente para ver la adaptación en el aprendizaje significativo.
¿Es bueno solicitar la ayuda de un especialista en el tema del desarrollo del pensamiento lógico?	Programación de la visita de un psicólogo	La ayuda de una persona especializada puede observar identificar las fortalezas y las debilidades de cada estudiante en desarrollo de las habilidades.	Identificar el problema de cada niño y poder implementar la estrategia adecuada para cada estudiante.
¿Son útiles los materiales concretos en el aprendizaje?	Analizar los materiales a utilizar en las actividades	Los materiales concretos son muy útiles porque el alumno viendo y manipulando mejora su aprendizaje y será un aprendizaje útil para la vida.	Obtener los juguetes lúdicos adecuados para cada actividad, verificando que sean de cálida para que puedan ser utilizados varias veces.

Producto Procesos Implementados. Revisar los productos efectivamente realizados.	Actividades específicas realizadas.	Justificación de los problemas y procesos a considerarse en la estrategia.	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempo de ejecución)
Sostenibilidad educativa			
¿Qué estrategia lúdica es importante implementar al desarrollo cerebral?	Aplicación de estrategia lúdica “juego de memoria”	Le permite desarrollar el pensamiento lógico y su vista, y retención de imágenes.	Practicarlo las veces que sean necesarias para mejorar sus habilidades y destrezas de cada estudiante.
¿Cuáles son las dificultades al no saber los números?	Aplicación de estrategia lúdica “Lotería de	Es un juego que ayuda a desarrollar la	A mediano y largo plazo se logra enriquecer el vocabulario de los niños de preprimaria.

	números"	memoria, la atención y le permite al niño ampliar su vocabulario aprendiendo nuevas palabras.	
¿Es bueno que pueda identificar formas y colores?	Aplicación de estrategia lúdica "pirámides con discos de colores"	Mejora el pensamiento lógico y sus habilidades para resolver problemas que se le presentan.	Se logra a mediano y largo plazo que el estudiante sea espontáneo en las circunstancias que se le presentan.
¿Es bueno que el estudiante aprenda a controlar sus emociones?	Aplicación de estrategia "avioncito con números"	Logra coordinación de movimientos además favorece el auto control aprende a esperar su turno y desarrolla defensas contra la frustración.	Apoyar con actividades a lograr a mediano plazo a que mejore controlar su carácter.
¿Qué fortalece el juego en los estudiantes?	Aplicación de estrategia lúdica de "Trencito de madera"	Descubrir y explorar y analizar con paciencia y estimula su cerebro para mejorar sus habilidades.	Con un juguete adecuado puedes lograr buenos resultados a mediano y largo plazo

Producto Procesos Implementados. Revisar los productos efectivamente realizados.	Actividades específicas realizadas.	Justificación de los problemas y procesos a considerarse en la estrategia.	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempo de ejecución)
Sostenibilidad Tecnológico			
¿Qué habilidad desarrolla el niño con la los rompecabezas?	Aplicación de estrategia "rompecabezas"	Ayuda a trabajar la motricidad fina al manipular las piezas, desarrolla el pensamiento lógico y la creatividad de los niños.	La creatividad es un proceso a largo plazo nunca se debe de dejar de ser creativo en la vida.
¿Cómo ayuda el juego en los aprendizajes?	Aplicación de "estrategia pista encadenada"	Con este juego los niños aprenden a mejorar su equilibrio y su coordinación.	Es una fortaleza que les ayudara a largo plazo en su vida cotidiana.

¿Porque es bueno que aprenda a través del juego?	Aplicación de estrategia "totito de madera"	Es una herramienta de enseñanza-aprendizaje para combinar lo emocional y lo cognitivo.	Le permite al niño adaptarse a cualquier circunstancia de la vida. Y ser audaz en cualquier momento. A largo plazo.
¿Es bueno ejercitar la secuencia al apilar?	Aplicación de estrategia Lúdica "pirámide de cajitas"	Mejora la estructuración de su mente para que se le facilite el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico y mejora la atención concentración.	El tiempo es libre y se hace individualmente siguiendo ideas propias.
¿En que ayuda al niño jugar con trocitos de madera?	Aplicación de estrategia "trocitos de madera"	Es bueno jugar con trocitos de madera, ayuda a conocer conceptos matemáticos como contar, clasificar por tamaño color y forma y conceptos como el equilibrio y el volumen grueso delgado etc.	Es un juguete que se puede utilizar a largo plazo no se arruina tan fácilmente.

Producto Procesos Implementados. Revisar los productos efectivamente realizados.	Actividades específicas realizadas.		Justificación de los problemas y procesos a considerarse en la estrategia.	Que falta para consolidar ¿Recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempo de ejecución)
	Sostenibilidad			
¿Cómo se verifica si se está cumpliendo cada paso que se presenta en el PME?	Aplicación de instrumento de monitoreo		Ha si se logra verificar que todo va en orden conforme se planificó.	Al final de la ejecución de lo que se planificó se monitorea cada actividad para verificar los resultados.
¿Qué se realiza para verificar, si se logró alcanzar lo que se aplicó en el PME?	Aplicar instrumento de evaluación		Al evaluar los pasos que se planificaron se evidencia si se logró cumplir con lo planificado.	La evaluación se realiza al final de la ejecución de cada actividad.

¿Para qué se presentan los resultados del PME?	Presentación del resultado del proyecto, "Guía para docentes"		Para verificar si se logró un cambio en lo que se deseaba mejorar en el trascurso del PME.	Se realiza la entrega de la guía para docentes al final del PME para que sea utilizada por las docentes de la escuela en las actividades escolares las cuales ayudara a mejorar el desarrollo del pensamiento lógico de los niños.
--	---	--	--	--

Fuente: Evelin Roosmery Samayoa Cabrera

REFERENCIAS

- Alarcon, D. N., Ramirez Quispe, M., & Vilchez Velito, M. Y. (2014). http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/700/T025_09580299_T.pdf?sequence=1.
- Arrufat., G. A. (13 de enero de 2020). <https://www.psicologia-online.com/definicion-de-psicologia-segun-autores-4865.html>.
- Edlin Natalia , D. (2008). Deserción Escolar. Obtenido de Deserción escolar en Guatemala: <http://desercionescolaretac.blogspot.com/>
- Galvan, A. B. (Agosto de 2016). <http://200.23.113.51/pdf/31828.pdf>.
- Izard, J. F. (2001). https://www.uv.es/RELIEVE/v7n2/RELIEVEv7n2_2.htm.
- Masachs., A. M. (2005). <https://es.slideshare.net/njkkelinelb/aprendizaje-significativo-1761195>.
- matemática, E. (agosto de 2009). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-58262009000200004.
- Medina, M. I. (2020). https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/definiciones_teoricas.html.
- Muller, P. (12 de julio de 1998). <http://www.bdigital.unal.edu.co/26434/1/24024-84047-1-PB.pdf>.
- Naranjo, L. M. (5 de agosto de 2016). <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4418/441849209001/html/index.html>.
- QUILLI, G. P. (2011). <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>.
- Regader, B. (1989). <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>.
- Rey, S. R. (10 de junio de 2018). <http://vocesnormalistas.org/2018/06/10/estrategias-para-fortalecer-el-pensamiento-logico-matematico/>.
- Superior, R. C. (abril de 2017). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000100006.
- Vergara, C. (26 de julio de 2017). <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>.
- Vindas, J. T. (03 de marzo de 2013). <https://www.alainet.org/es/active/62098>.

APÉNDICE

San Andrés Sajcabajá, 06 de marzo de 2020

H. Fernando Roberto Lopez Gamboa
 Coordinador Distrital 14-14-01
 San Andrés Sajcabajá, Quiché

Reciba un saludo institucional en nombre de quien labora como docente en la Escuela Oficial de Párvulos, 1a. Avenida 1-95 zona 1, San Andrés Sajcabajá, Quiché.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de informarle que actualmente los estudiantes del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEPD- estamos en la fase final de la carrera de Licenciatura de Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en educación bilingüe, que actualmente estamos cursando la unidad curricular Proyecto de análisis situacional en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, ante lo manifestado. SOLICITO a usted sus buenos oficios para poder realizar mi Proyecto de Mejoramiento Educativo en el referido establecimiento como proceso de graduación.

No dudando de su comprensión y autorización a lo manifestado, me suscribo. Atentamente.


 Profa. Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

DPI 1795 04002 1401



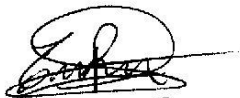
San Andrés Sajcabajá, 06 de marzo de 2020

Profa. Floridalma Reyes Quiñónez
Directora Escuela Oficial de Párvulos
1a. Avenida 1-95 zona 1.

Reciba un saludo institucional en nombre de quien labora en este establecimiento y de quien integra el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -PADEP/D-

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de informarle que actualmente los estudiantes de dicho programa estamos en la fase final de la carrera de Licenciatura de Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en educación bilingüe, que actualmente estamos cursando la unidad curricular Proyecto de análisis situacional en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, ante lo manifestado. SOLICITO a usted su autorización para poder realizar mi Proyecto de Mejoramiento Educativo en el referido establecimiento como proceso de graduación.

No dudando de su comprensión y autorización a lo manifestado, me suscribo.
Atentamente.



Profa. Evelin Roosmery Samayoa Cabrera.

DPI 1795 04002 1401

“APRENDIENDO JUGANDO”



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
Sede
San Andrés Sajcabajá



Profa. Evelin Roosmery Samayoa Cabrera
Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico.

Una guía en la cual encontrará una variedad de actividades donde se implementan juguetes lúdicos, para desarrollar el pensamiento lógico en niños de pre-primaria.

Índice

INTRODUCCIÓN.....	96
JUEGO DE MEMORIA	99
Lotería de números.....	100
Pirámides con discos de colores	101
Avioncito con números	102
Trencito de madera.....	103
Rompecabezas.....	104
Pista encadenada.....	105
Totito de Madera.....	106
Pirámide de cajitas	107
Trocitos de madera.....	108
REFLEXIÓN	109
REFERENCIA.....	110

INTRODUCCIÓN

Los aspectos que se aportan en la guía son actividades lúdicas, se implementan juguetes para fortalecer la educación pre-primaria.

Las actividades contribuyen a mejorar sus conocimientos y brindar ideas para implementar en el salón de clases, o fuera del mismo con un aprendizaje significativo de formas divertidas.

Se comparte a las docentes algunas actividades lúdicas las cuales pueden utilizarlas en el área de Destrezas de Aprendizaje, para fortalecer habilidades y desarrollo del pensamiento lógico que permite a los niños despertar el interés por participar y aprender.

Los procesos de la educación infantil van estrechamente relacionados con el Currículum Nacional Base del nivel primario, tomando siempre una referente las competencias e indicadores de logro, los cuales se tienen que alcanzar para que cada actividad lleve un aprendizaje significativo con actividades donde el niño esté motivado en participar; aprendiendo de forma divertida y amena.

Objetivo General

Promover en los docentes y comunidad educativa procesos formativos que permitan el aprovechamiento de recursos, para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños vinculándolos con las áreas del Currículo Nacional Base del Nivel Pre-primario.

Objetivos Específicos:

Incentivar a los docentes para que se involucren en la utilización de materiales lúdicos, como los juegos que estimulen el desarrollo del pensamiento lógico en los niños, promoviendo el desarrollo de destrezas

Estimular la participación de los niños de forma espontánea en las actividades, que le permitan libertad y oportunidad en la manipulación de objetos, como medio de desarrollo de sus habilidades cognitivas y motrices.

Estimular la participación de padres de familia, involucrándolos en el aprendizaje de sus hijos, con actividades que incluyan la utilización de materiales lúdicos, donde el niño disfrute y aprenda en un ambiente de sana convivencia.

JUEGO DE MEMORIA

Material: Cartas con dibujos.

Duración: 15 minutos

Edades sugerida: 4,5 y 6 años

Área: Destrezas de Aprendizaje.

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

Indicador de logro: Une actividades con situaciones y utiliza criterios de medida para ordenar y seriar.

Procedimiento:

- ❖ Las cartas tendrán que estar boca abajo.
- ❖ El jugador que empieza primero volteara dos cartas, al no ser iguales las deja boca abajo y le toca el turno al siguiente jugador.
- ❖ Si el segundo jugador las cartas que levanto no son iguales pierde y deja las cartas boca abajo.
- ❖ Cuando las dos cartas son iguales, el jugador gana la opción de poder seguir volteando más cartas.
- ❖ Al final del juego gana el que más parejas logro obtener.



Lotería de números

Material: Cartones y cartas y una ruleta.

Duración: 30 minutos

Edades sugeridas: 4, 5 y 6 años.

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica, relacionando las partes con el todo.

Indicador de logro: Une actividades con situaciones y utiliza criterios de medida para ordenar y seriar.

Procedimiento:

- ❖ Se inicia el juego repartiendo un cartón a cada participante.
- ❖ Esta lotería es algo diferente el que dirige el juego utiliza una ruleta donde le marca la cantidad y la canta para que los niños marquen con una carta que incluye cantidades.
- ❖ Los niños verifican si tienen las cantidades que el dirigente canta las colocara y así sucesivamente.
- ❖ El que dirige canta las figuras impresas, luego sigue sacando nuevas cartas hasta que alguno de los jugadores tenga marcadas todas las figuras de su cartón será el ganador.



Pirámides con discos de colores

Material: Discos de colores, una base de madera.

Duración: 15 minutos

Edades sugeridas: 4, 5 y 6

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencias: Describe con seguridad los colores secundarios a partir de dos colores primarios y la generación de colores agrisados y colores pastel.

Indicador de logro: Realiza movimientos coordinados de izquierda a derecha con la mano y los ojos. Clasifica objetos atendiendo a su forma, su color, su tamaño y dimensión.

Procedimiento:

- ❖ El juego consiste de varios discos perforados por el centro y una base de madera y un poste en el centro de la base.
- ❖ Los discos se apilan sobre uno y sucesivamente.
- ❖ No hay dos discos iguales y todos están apilados de mayor a menor.
- ❖ Puede seleccionar los colores como se le pida del grande al más pequeño o al contrario del pequeño al más grande. (puede dejar que utilice su creatividad).



Avioncito con números

Material: Fomy marcadores una prenda (piedra trocitos etc.).

Duración: 30 minutos

Edades sugerida: 4,5 y 6 años

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: Identifica una cualidad entre dos o más estímulos auditivos, visuales, gustativos, olfativos, táctiles y kinestésicos, haciendo uso de gestos, movimientos o palabras.

Indicador de logro: Mueve sus ojos, en una dirección determinada, para seguir objetos en movimiento y al trazar líneas sobre una superficie.

Procedimiento:

- ❖ Cada jugador debe de esperar su turno para saltar.
- ❖ Se necesita una prenda para lanzar y caer dentro del cuadro.
- ❖ Al no caer dentro del cuadro se le dará otra oportunidad después.
- ❖ Se debe de brincar en los cuadros con un pie.
- ❖ Cuando le toque saltar en el cuadro donde está su prenda tiene que recogerla primero, y así poder pasar en el mismo.
- ❖ No tiene que perder el equilibrio, si lo hace pierde y tiene que empezar de nuevo no podrá terminar de saltar los cuadro.
- ❖ Puede variar las reglas depende de las instrucciones que te dé el que dirige el juego.



Trencito de madera

Materiales: Tren de madera con trocitos de madera.

Duración: 15 minutos

Edades sugerida: 4, 5 y 6 años.

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica, relacionando las partes con el todo.

Indicador de logro: Une actividades con situaciones y utiliza criterios de medida para ordenar y seriar.

Procedimiento: Con el tren de bloques puedes formarlo como quieras.

- ❖ El juego sirve para estimular la creatividad y el pensamiento en tres dimensiones creatividad y pensamiento divertido.
- ❖ Este juego al armar el tren con los bloques de colores es un reto.
- ❖ Es un reto mental y una forma de sentir el poder creativo que tienen cada persona.



Rompecabezas

Material: Rompecabezas de madera y cartón.

Duración: 30 minutos

Edades sugeridas: 4, 5 y 6 años.

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: Describe características y propiedades del entorno utilizando información que recibe por medio de los sentidos y la kinestesia.

Indicador: es no abrumarse con tantas piezas por colocar, sino encontrar un modo de hacer que le resulte fácil hallar las que busca.

Procedimiento:

- ❖ Se arma el rompecabezas uniendo cada pieza hasta completar la imagen.
- ❖ No exagerar la cantidad de piezas tienen que ser las adecuadas acorde a su edad.

Observaciones: el rompecabezas es un juego que ayuda a ejercitar su cerebro ayudándole a solucionar problemas de forma espontaneas para su vida.



Pista encadenada

Material: Piezas de madera y señalizaciones de madera, trencitos de madera.

Duración: 30 minutos

Edades sugerida: 4, 5 y 6 años.

Área: Destrezas de Aprendizaje

Competencia: Se refiere a la utilización de conocimientos previos y búsqueda de información que le permitan resolver tareas nuevas y organizar su propio proceso de aprendizaje.

Indicador: 1.1 Identifica sus propias habilidades y las que aún precisa desarrollar.

Procedimiento:

- ❖ Se unen las piezas de madera
- ❖ Se forma un camino (no se sigue un patrón)
- ❖ Y se colocan las señalizaciones en todo la orilla del camino
- ❖ Se explica que hay que respetar las señalizaciones y como funciona cada una de ellas



Totito de Madera

Material: Tablero de madera y prendas en forma de animalito.

Duración: 15 minutos por pareja

Edades sugerida: 4, 5 y 6.

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: 3. Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.

Indicador: 3.4. desarrolla habilidades y relaciona ideas con las secuencias de situaciones naturales hechos de su vida diaria.

Procedimiento:

- ❖ En el juego se necesitan dos jugadores.
- ❖ Cada jugador cuenta con cuatro prendas.
- ❖ El primer jugador coloca la primera prenda y se le da la oportunidad al segundo jugador que coloque su prenda.
- ❖ El que logre colocar tres prendas en una línea sincronizada es el ganador.



Pirámide de cajitas

Materiales: Cajas de cartón de diferentes tamaños con diseños.

Duración: 20 minutos

Edades sugeridas: 4, 5 y 6 años

Área: Destrezas de Aprendizaje.

Competencia: 3. Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.

Indicador: 3.4. Establece la organización de los elementos y figuras siguiendo una secuencia.

Procedimiento:

- ❖ Se colocan las cajas una sobre otra sucesivamente.
- ❖ El niño tiene que observar los dibujos que tiene plasmado la caja para llevar secuencia del dibujo
- ❖ El niño tiene que armar la torre de la caja más grande a la más pequeña.

Observación: al ordenar cajas de varios tamaños mejorara su agilidad y equilibrio y desarrollara la paciencia en cualquier cosa que realiza.



Trocitos de madera

Material: Trocitos de madera de varios tamaños.

Duración: 15 minutos

Edades sugerida: 4, 5 y 6 años.

Área: Destrezas de Aprendizaje

Competencia: 3. Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.

Indicador de logro: 3.2. Comunica sentimientos, ideas y pensamientos de forma ordenada y con sentido común.

Procedimiento:

- ❖ Se les presenta a los jugadores los trocitos y se les da instrucciones.
- ❖ Se les indica que es un juego libre (o si se quiere se puede decirle a los jugadores que identifiquen figuras geométricas o tamaños o delgado, grueso etc.).



REFLEXIONES

La estimulación efectiva del niño en el nivel preprimaria, proporciona respuestas positivas en el desarrollo de sus habilidades cognitivas y psicomotoras.

Los diferentes actores del proceso como lo constituyen: padres de familia, y docentes, deben articular esfuerzos para que los niños se involucren en actividades utilizando materiales y objetos de su contexto, manipulando e interactuando, en la escuela con la observancia y orientación del docente y en su hogar con el apoyo de padres de familia.

El desarrollo del pensamiento lógico es importante para que los niños aprendan a tomar decisiones sobre determinados procesos o sucesos de su vida, estas situaciones los prepara para ser los actores principales de la sociedad cambiante.

Las docentes deben implementar diferentes actividades lúdicas en el aula que permita al niño desarrollar su pensamiento lógico.

Al aplicar diversas actividades los docentes permiten a los niños construir su propio aprendizaje y así puedan construir su pensamiento lógico, también es necesario que el docente identifique los estilos de aprendizaje de los niños, para compartir actividades que permitan fortalecer con más frecuencia las debilidades que manifiesten los niños en su forma de aprender.

REFERENCIA

cnbguatemala.org (2017).

http://cnbguatemala.org/wiki/Concreci%C3%B3n_de_la_planificaci%C3%B3n_curricular_por_pueblos/Pueblo_Maya/Preprimaria/Destreza_de_Aprendizaje/Malla_Curricular

POSTER



Título del proyecto: Desarrollo del pensamiento lógico creativo en preprimaria.

Descripción: En la Escuela Oficial de Párvulos, del municipio de San Andrés Sajcabajá, departamento del Quiché, en las etapas 4, 5 y 6 años, en el área de Destrezas de Aprendizaje, para mejorar el indicador de disponibilidad de recursos y materiales, los cuales no son adecuados para el desarrollo del pensamiento lógico, identificándose en el diagnóstico realizado al establecimiento, pretendiendo satisfacer las demandas identificadas en el análisis situacional.

Concepto del PME:

Inventar, crecer, equivocarse y divertirse.

Objetivos:

General: Identificar El ritmo de cada niño en su desarrollo del pensamiento lógico, y fortalecer las capacidades y habilidades de los niños y niñas de pre-primaria, mediante la aplicación de juegos con materiales lúdicos.

Específicos:

Elaborar una guía de trabajo que permita promover el desarrollo de habilidades en los niños, para mejorar su desempeño.

Implementar actividades con materiales lúdicos, que induzcan al niño en el desarrollo del pensamiento lógico



Justificación:

La importancia de estrategias lúdicas ayuda a desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas mejorando sus habilidades. Se proporcionaron estrategias a los docentes las cuales podrán utilizar en las aulas de la Escuela Oficial de Párvulos, San Andrés Sajcabá.



Metodología: Se realizó un diagnóstico a la escuela en la cual se investigaron los factores del contexto que están afectando el proceso educativo diseñando actividades a ejecutar para mejorar las habilidades de los niños.

Actividades fundamentales desarrolladas:

Elaboración de una guía para docentes



Actividades con materiales lúdicos en el aula.

Reunión con padres de familia. (Informar sobre el proyecto)



Implementación de materiales lúdicos



Marco Organizacional:

Diagnóstico de la escuela seleccionada. Indicadores educativos de disponibilidad de textos.

Análisis Situacional:

Se analizó la escuela a intervenir, una lista de problemas utilizando una matriz para priorizar el problema estratégico, se realizó un árbol de problemas, el cual sirvió para su identificación y priorización, se realizó un listado de demandas y se analizó quiénes eran los actores y se clasificó quiénes podrían ser los actores directos, indirectos y potenciales.



Institución: Universidad de San Carlos de Guatemala

Programa: Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D

Análisis estratégico:

Se realizó el DAFO que sirvió para un diagnóstico claro del problema, se realizó MINIMAX en donde se hizo la conjugación del DAFO, realizando las líneas de acción estratégicas, para encontrar el nombre del proyecto.

Diseño de proyecto

Con este proyecto se pretende apoyar a las docentes del nivel pre primario y darles a conocer la variedad de materiales lúdicos que se pueden implementar en las aulas para que lo puedan utilizar con los niños y niñas del nivel pre-primario y crear nuevos conocimientos con los mismos. Utilizando el método de Gantt

Ejecución de actividades: se divide en 4 fases siendo las siguientes:

Fase 1: Proceder a la autorización de permiso para realizar el PME en el establecimiento.

Fase 2: Analizar los materiales lúdicos a utilizar en el PME.

Fase 3: Realizar actividades con el material lúdico con los niños de preprimaria.

Fase 4: Resultado del PME guía para docentes

Resultados:

1. Todos los materiales lúdicos pueden ser utilizados en el área de destrezas de aprendizaje.
2. Los niños lograron desarrollar sus habilidades y destrezas y el desarrollo del pensamiento lógico.



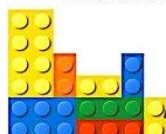
3. Se logró aplicar materiales lúdicos que contribuyeron al desarrollo del pensamiento lógico
4. Los padres de familia abalaron la estrategia que se utilizó en el aula para mejorar el aprendizaje de sus hijos.

Resultados de sostenibilidad

Guía para docentes



Autor: Evelin Roosmary Samayoa Cabrera de Quintana
Carrera: Licenciatura En Educación Pre-primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe



ANEXOS

San Andrés Sajcabajá, 06 de marzo de 2020.

La infrascrita directora de la Escuela Oficial de Párvulos, ubicada en 1a. Avenida 1-95 zona 1, del municipio de San Andrés Sajcabajá, departamento de Quiché, con Documento Personal de Identificación No. 2392 39121 1414. Autorizo a la Profa. Evelin Roosmery Samayoa Cabrera quien se identifica con Documento Personal de Identificación Número 1795 04002 1401, quien labora como docente de Preprimaria atendiendo la etapa 5 sección "B", para que realice su Proyecto de Mejoramiento Educativo, en el referido establecimiento, ya que será de beneficio para la comunidad educativa.

Se extiende el presente documento para fines educativos, atentamente.


Profa. Floridalma Reyes Quiñónez
Directora



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

