



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Juegos Didácticos como Herramienta para El Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria, realizado en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta “Gregorio Martín Solís Rodas” Cantón Chiguaxté del municipio de Samayac del departamento de Suchitepéquez.

Rafaela Elizabet Chay Quixtán

Asesora

Lcda. Carlota Surama Melendez López

Guatemala, noviembre 2020



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

Juegos Didácticos como Herramienta para El Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria, realizado en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta “Gregorio Martín Solís Rodas” Cantón Chiguaxté del municipio de Samayac del departamento de Suchitepéquez.

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

Rafaela Elizabet Chay Quixtán

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

Guatemala, noviembre 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Nelson Ricardo Flores González	Presidente
Lic. Esbin Arturo Ramos López	Secretario
Licda. Karen Yaneth Miranda Fuentes	vocal



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



Guatemala 20 de noviembre 2020

Licenciado

Alvaro Marcelo Lara Miranda

Secretario Académico de la EFPEM-USAC

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con la estudiante Rafaela Elizabet Chay Quixtán, carné: 200643043 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Juegos Didácticos como Herramienta para El Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria realizado en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta "Gregorio Martín Solís Rodas Cantón Chiguaxté del municipio de Samayac del departamento de Suchitepéquez.

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

Atentamente,

Asesor

C.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_4756

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Didácticos Como Herramienta Para El Desarrollo Sensoriomotor En Preprimaria* Realizado por el (la) estudiante: *Chay Quixtán Rafaela Elizabet* Con Registro académico No. *200643043* Con CUI: *1858376541017* 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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

117_80_200643043_01_4756



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_4756

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Didácticos Como Herramienta Para El Desarrollo Sensoriomotor En Preprimaria* Realizado por el (la) estudiante: *Chay Quixtán Rafaela Elizabet* Con Registro académico No. 200643043 Con CUI: 1858376541017 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: 13 de noviembre 2020.

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

117_80_200643043_01_4756

DEDICATORIA

A DIOS

Por Ser La Fuente Primordial De Sabiduría En Mi Vida, Por Guiarme Y Proveerme De Su Eternas Bendiciones. Y permitirme un logro más en la vida.

A MIS PADRES

Por llenarme de ejemplos y apoyarme para poder estar hasta donde hoy me encuentro, ahora son una luz y ángeles en mi vida porque sé que desde el cielo me brindan su amor y sus cuidados. Descansen en paz.

A MI ESPOSO

Por su apoyo incondicional en todo momento. Y que al transcurrir del tiempo me demuestra su amor y comprensión.

A MIS HIJOS

Por ser la parte motivadora y sentimental que me fortalece para avanzar cada día, son sin duda mis mejores regalos, provenientes con la bendición de lo alto.

A MIS HERMANOS

Seres especiales que han aportado, en mi vida para sobresalir.

AGRADECIMIENTOS

Al Ministerio de Educación de Guatemala – MINEDUC- por permitirnos ser parte del cambio profesional través del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/-, A la universidad de San Carlos de Guatemala, a la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM-, fuente del saber que coadyuvaron en nuestra formación.

A cada uno de los diferentes Coordinadores a nivel nacional, regional, departamental y local; por su atención y apoyo en cada uno de los procesos que se llevan a cabo dentro de esta carrera profesional.

A los docentes de los diferentes cursos que coadyuvaron con su dedicación y conocimientos para que pudiéramos lograr llegar hasta el último escalón de esta especialidad, al mismo tiempo por facilitar las metodologías adquiridas como una herramienta de mejora al Sistema Educativo Local y Nacional.

RESUMEN

El proyecto de Mejoramiento Educativo se llevó a cabo en la EODP anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, perteneciente al cantón Chiguaxté del municipio de Samayac, del departamento de Suchitepéquez. En lo que respecta a su estructura organizativa cuenta con la OPF, Gobierno Escolar organizado.

Existe un porcentaje que evidencia la existencia de problemas de aprendizaje en lo que respecta a acciones sensoriomotoras y psicomotoras, además de ello estudiantes con desconocimiento en temas de contenidos curriculares base para su buena enseñanza-aprendizaje.

Se caracteriza por ser una población que utiliza en un 100% el idioma castellano-español, pues se constituye en una población no indígena, aunado a ello los pobladores en su mayoría leen y escriben, en la población adulta mayoritariamente se dan algunos casos de analfabetismo.

De tal manera se selecciona el área de destrezas de aprendizaje para intervenir de manera constructiva. El proyecto seleccionado fue Juegos didácticos como herramientas para el desarrollo sensoriomotor en preprimaria. Con proyectos a ejecutar, Reconstrucción de área de patio, diseño de juegos didácticos, elaboración de manual de uso didáctico, capacitación a docentes del nivel preprimario, socialización con niños, docentes y dirección.

Al trimestre de haber ejecutado cada una de las actividades los niños y niñas demuestran conocimientos curriculares, participación activa de manera individual, grupal y en equipos. Lo que concierne que los niños y niñas presenta un resultado del 80% favorable en cuanto a su asimilación de aprendizajes; a la vez la utilización de juegos nos demuestra los beneficios obtenidos.

ABSTRACT

The Educational Improvement project was carried out in the EODP attached to the EORM "Gregorio Martín Solís Rodas", belonging to the Chiguaxté cantón of the Samayac municipality, of the Suchitepéquez department. Regarding its organizational structure, it has the OPF, Organized School Government.

There is a percentage that evidences the existence of learning problems in regard to sensorimotor and psychomotor actions, in addition to this students with ignorance in subjects of curricular content base for their good teaching-learning.

It is characterized by being a population that uses 100% the Castilian-Spanish language, since it constitutes a non-indigenous population, in addition to this the majority of the inhabitants read and write, in the adult population there are mostly some illiteracy cases.

In this way, the learning skills area is selected to intervene constructively. The selected project was Didactic games as tools for sensorimotor development in pre-primary. With projects to execute, Reconstruction of the playground area, design of didactic games, preparation of a didactic use manual, training for pre-primary level teachers, socialization with children, teachers and management.

After having executed each of the activities, the boys and girls demonstrate curricular knowledge, active participation individually, in groups and in teams. What concerns that boys and girls presents a result of 80% favorable in terms of their assimilation of learning; at the same time the use of games shows us the benefits obtained.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	5
PLAN DEL PROYECTO	5
1.1.MARCO ORGANIZACIONAL.....	5
1.2. Analisis Situacional	25
1.3. Análisis estratégico.....	32
1.4.Diseño del proyecto	45
CAPITULO II.....	63
FUNDAMENTACION TEORICA	63
2.1. Organización Institucional	63
2.2. Teorías y modelos educativos	64
2.3. Técnicas de administración educativa	69
2.4. Temas Relacionados al proyecto	77
CAPITULO III.....	85
PRESENTACION DE RESULTADOS.....	85
3.1. TITULO.....	85
3.3. Concepto del PME	88
3.4. Objetivos.....	88
3.5. Justificación	88
3.6. Plan de actividades.....	89
CAPITULO IV	117

ANALISIS DEL RESULTADO	117
CONCLUSIONES	121
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	123
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	129

INDICE DE TABLA

Tabla No. 1 MATRIZ DE PRIORIZACION	27
Tabla No. 2 Árbol de problemas	30
Tabla No. 3 Tecnica DAFO.....	33
Tabla No. 4 Matriz Mini Max	34
Tabla No. 5 Mapa de Soluciones.....	44
Tabla No. 6 PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE INICIO	49
Tabla No. 7 PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE PLANIFICACION.....	50
Tabla No. 8 PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE EJECUCION	52
Tabla No. 9 PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE EJERCICIO	53
Tabla No. 10 PLAN DE ACTIVIDADES CIERRE DEL PROYECTO	55
Tabla No. 11 PLAN DE ACTIVIDADES CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	56
Tabla No. 12 PLAN DE DIVULGACION	59
Tabla No. 13 MATRIZ DE MONITOREO	106
Tabla No. 15 PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO	125
Tabla No. 16 PRESUPUESTO DE GASTO DE PROYECTO	127

INDICE DE FOTOGRAFIA

Fotografía No. 1 Carta de autorización de CTA.....	91
Fotografía No. 2 Carta de autorización de Directora.....	91
Fotografía No. 3 Trabajo de reconstrucción.....	94
Fotografía No. 4 Trabajo de Construcción	94
Fotografía No. 5 Patio Recostruido.....	95
Fotografía No. 6 Reunión padres de Familia	95
Fotografía No. 7 Reunión padres de Familia	95
Fotografía No. 8 Patio de Juego 1	96
Fotografía No. 9 área para diseñar juego	96
Fotografía No. 10 Area de corredor para diseñar juego.....	96
Fotografía No. 11 Area de Juego 3	97
Fotografía No. 12 Juego de gusanito Alfabético	97
Fotografía No. 13 Juego de orientación espacial Patio de Juego 1	97
Fotografía No. 14 Juegos desde area frontal derecha.....	97
Fotografía No. 16 Juego de ranita saltarina.....	98
Fotografía No. 17 Diseñando Juego Aprendo y me divierto.....	98
Fotografía No. 18 Juego aprendo y me divierto1	98
Fotografía No. 19 Diseñando y monitoreando juego.....	99
Fotografía No. 20 Juego Cohete Numérico	99
Fotografía No. 21 Juego de Salto sin Parar.....	99
Fotografía No. 22 Diseñando go salto sin parar	99

Fotografía No. 23 Manual de uso de Juegos Didácticos.....	100
Fotografía No. 24 Parte Interna del manual.....	100
Fotografía No. 25 Parte Interna del manual.....	100
Fotografía No. 26 Capacitación a docente Preprimaria	101
Fotografía No. 27 Capacitación a docente Preprimaria	101
Fotografía No. 28 Capacitación a docente	102
Fotografía No. 29 Capacitación a docente	102
Fotografía No. 30 Capacitación a docente	102
Fotografía No. 31 Capacitación a docente	102
Fotografía No. 32 Capacitación a docente	103
Fotografía No. 33 Capacitación a docente	103
Fotografía No. 34 Capacitación a docente	103
Fotografía No. 35 Capacitación a docente	103
Fotografía No. 36 Socialización con niños.....	104
Fotografía No. 37 Socialización con directora	104
Fotografía No. 38 Socialización con docentes y directora	104
Fotografía No. 39 Entrega de proyecto a Dirección.....	105
Fotografía No. 40 Entrega de proyecto a niños	105
Fotografía No. 41 Entrega de proyecto a Centro Educativo.....	105
Fotografía No. 42 Monitoreando el proceso	110
Fotografía No. 43 Monitoreando el Proceso	110
Fotografía No. 44 Entrevista a presidenta de la OPF	110
Fotografía No. 45 Entrevista a docente de Preprimaria	110
Fotografía No. 46 Entrevista a Madre de familia.....	111
Fotografía No. 47 Entrevista a docente de Preprimaria	111

Fotografía No. 48 Entrega de proyecto a madre representante del nivel preprimario	112
Fotografía No. 49 Acta de Inicio de entrega del Proyecto.....	112
Fotografía No. 50 Punto de Acta de entrega del Proyecto.....	112
Fotografía No. 51 Cierre y Firmas de Acta de entrega del Proyecto.....	113
Fotografía No. 52 Firmas de entrega del Proyecto	113
Fotografía No. 53 Firmas de acta de entrega de Proyecto	113

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura en Educación Pre-primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo. Ello con el fin, de que el estudiante pueda devolverle a su establecimiento educativo que lo apoyó una herramienta que le permita desarrollar habilidades educativas a la niñez y de esa manera fortalecer más la educación a nivel nacional.

El establecimiento educativo en el que se llevó a cabo el Proyecto de Mejoramiento Educativo es la EODP anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, del cantón Chiguaxté, del municipio de Samayac, departamento de Suchitepéquez. El establecimiento educativo es amplio y cubre los dos niveles de educación primaria y preprimario, en este caso se abordó solo al nivel preprimario. El presente informe consta de cuatro capítulos los cuales se describen de manera breve a continuación.

En el capítulo I, se establece el Plan del Proyecto del establecimiento educativo que consta del Marco Organizacional, análisis situacional, análisis estratégico y el diseño del proyecto; que fueron abordados en un tiempo estimado de 4 meses, los cuales fueron: Que el mismo cuenta con una Organización de padres de Familia –OPF- que apoya de gran manera al establecimiento y que el Gobierno Escolar está bien organizado.

Luego de ser analizados los indicadores educativos, se evidencia que todos los niños y niñas estudian en una edad oportuna para culminar su etapa de preprimaria, en relación al indicador de resultado de aprendizaje, se pudo obtener que los niños y niñas presentan problemas de aprendizaje en cuanto al

conocimiento de algunos contenidos curriculares y escasas de habilidades sensoriomotoras.

El idioma que predomina dentro de la comunidad debido a la situación cultural de toda la población es el idioma español, el 100% de la niñez domina ese idioma para comunicarse. En cuanto a la situación social dentro de las familias se evidencian el problema de alcoholismo, padres separados y familias de escasos recursos, con presencia de enfermedades comunes como gripes y tos.

Cada una de las familias se dedica al sector informal de la economía, es por ello que no cuentan con herramientas lúdicas en las cuales los niños puedan desarrollarse activamente y logren fortalecer sus capacidades intelectuales y motoras, tomando en cuenta los antecedentes antes mencionados se concluye en abordar el proyecto en la línea de herramientas didácticas sensoriomotoras.

Al analizar las fortalezas con las que se cuentan, se puede integrar a la municipalidad del municipio para que pueda apoyar parte de nuestro proyecto, además existe la buena disposición de los integrantes de la OPF A, en el proceso.

El DAFO nos permite seleccionar la Línea de Acción Estratégica –LAE-, Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual. Seleccionando como proyecto Juegos Didácticos como herramienta para el desarrollo Sensoriomotor en preprimaria. Dentro de esa línea de acción se establecen las distintas actividades: Como consecuencia a este proceso metodológico se destacó la ejecución de posibles proyectos: Planificar estrategias lúdicas en las cuales se incluyan cada una de las áreas curriculares. Desarrollar un compendio de actividades estratégicas para el uso de juegos. Fortalecimiento de capacidades con la participación de un profesional invitado para que desarrolle programas de aprendizaje. Realizar estrategias de enseñanza-aprendizaje dentro del salón de clases para desarrollar motivación e interés en los niños y niñas. Plasmar

actividades lúdicas en un espacio físico para que los estudiantes puedan interactuar en él.

El Capítulo II, cuenta con la Fundamentación Teórica que es la teoría que sustenta el proyecto; desarrollado dentro de un tiempo prudencial para efectuar la investigación bibliográfica, las acciones desarrolladas en el establecimiento educativo como parte del PME, basada principalmente en la Construcción de diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes, permiten evidenciar lo que afirma el autor Jean Piaget (1956), en el que afirma que: “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque une la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada fase evolutiva del individuo”. El juego se convierte en una herramienta docente de alta calidad para el logro del desarrollo sensoriomotor en el nivel preprimario; derivado de ellos se fundamenta que el juego es indispensable para un buen desarrollo en el niño y sobre todo en la edad preescolar.

El capítulo III, da a conocer la Presentación de Resultados y las experiencias obtenidas con la ejecución de los juegos didácticos los mismos, aumentan las proyecciones de motivación, participación y aprendizaje de parte de los niños y niñas, a escaso tiempo de su uso se puede observar el aprendizaje y desenvolvimiento que los niños presentan al interactuar de manera individual, en parejas, trio, grupos y equipos en cada una de las secciones, es un proyecto muy efectivo para la socialización de contenidos curriculares. Una manera no habitual de enseñar y aprender jugando.

Los análisis de Resultados; organizados en el capítulo IV, constan de las conclusiones y el plan de sostenibilidad que se tiene para dar viabilidad al proyecto, mismo que se llevó a cabo al final del proyecto, y de esa manera sea garantizado y que se pueda cumplir con el mismo para lograr el desarrollo que se desea en la niñez del establecimiento educativo.

CAPÍTULO I PLAN DEL PROYECTO

1.1 Marco organizacional

1.1.1 Diagnóstico de la institución.

El nombre del establecimiento educativo en el cual se llevó a cabo el PME es la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta “Gregorio Martín Solís Rodas”. Se encuentra ubicado al oeste del Cantón Chiguaxté, del municipio de Samayac, Suchitepéquez. En cuanto a la naturaleza se constituye en sector Oficial, área rural, sus actividades se llevan a cabo en plan diario con modalidad monolingüe, atendiendo a estudiantes mixtos, en su categoría es anexa al nivel primario, jornada matutina; con código de establecimiento 10-08-1780-42.

La EODP Anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas del cantón Chiguaxté, cuenta con la OPF que surge en el año 2010, que es la organización de padres de familia, ellos son los encargados de realizar todas las gestiones y procesos de compra y recepción de productos emanados con fondos del MINEDUC, al mismo tiempo se encargan del manejo de los fondos y buscar las mejores opciones de proveedores para que los niños y niñas cuenten con mejoras en la alimentación. La Organización de Padres de Familia está organizado con los siguientes cargos: presidenta, tesorero, secretaria, Vocal I: Vocal II. Que son padres de familia que han dado de su esfuerzo y dedicación para que las condiciones escolares de niños y niñas mejoren.

Los niños que conforman el Gobierno Escolar son los encargados de velar por las mejoras del establecimiento educativo y que la niñez en general tenga buenas prácticas educativas en el proceso de su formación durante este ciclo lectivo 2019. Los cargos dentro del gobierno escolar son: Presidente, Vice-presidente, Secretario, tesorera, Vocal I, Vocal II. Cada uno de los cargos es desempeñado según sus funciones, ya que derivado de su formación adquieren de una asesoría la que le indica cuál es su función para que los niños cumplan satisfactoriamente.

El centro educativo tiene como Visión: Ser una institución educativa que llene las expectativas y contribuya a la formación integral del educando, con una infraestructura adecuada y brindar una educación de calidad con docentes altamente capacitados.

En cuanto a su misión: Somos una institución educativa que brinda educación de calidad y contribuye al desarrollo innovador, en la formación integral del educando, capacitándonos y actualizándonos para la construcción de una comunidad con igualdad de oportunidades.

En Relación a las Estrategias de Abordaje, en el nivel preprimario se llevan a cabo las actividades por cada una de las áreas y que los niños puedan mostrar desempeño; las mismas se establecen a continuación: Destrezas de aprendizaje: Utilización de juegos, rimas, cantos, actividades psicomotoras y otros recursos lúdicos del contexto que promuevan aprendizajes significativos para la vida de los niños y que permitan el desarrollo de los sistemas de razonamiento lógico, emotivo, creativo y Espiritual, desde su propio pensamiento. Comunicación y lenguaje: Práctica de ejercicios y movimientos que estimulen el adecuado funcionamiento del aparato fono articulatorio. Medio social y Natural: Se Impulsan

actividades que propician la socialización e interacción en el aula, escuela y comunidad para la identificación de personas y los diferentes roles que desempeñan. Expresión Artística: Desarrollo de actividades que facilitan la comparación, clasificación y reconocimiento de sonidos y melodías emitidas por personas y elementos naturales. Educación física: Identificación y ejercitación de movimiento de las 13 articulaciones: manos, pies, cabeza, codos, cuello y hombros en diversas posiciones corporales.

Los modelos educativos precisan la acción del actuar docente en donde se basan de una guía para desarrollarlos, los modelos educativos que se utilizan en el establecimiento educativo son los siguientes: el primero de ellos es el Constructivista: La del aprendizaje como construcción de significado define más plenamente la corriente cognitivista del aprendizaje. En los años setenta y ochenta, hay otro cambio dentro de la perspectiva cognitivista. El marco de la investigación se traslada desde el laboratorio a situaciones realistas de aprendizaje escolar.

En la realidad social que cambia aparece un estudiante con rasgos más activo e inventivos, o al menos más acorde con el estereotipo vigente. Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. Zapata-Ros, Miguel. Página 9 de 49. Un estudiante que busca construir significado de los contenidos que le llegan. Su papel se corresponde más al de un individuo autónomo y autorregulado, que tiende a conocer sus propios procesos cognitivos, o al menos con voluntad de ello, y de tener el control del aprendizaje. Un segundo modelo es El modelo Pedagógico tradicional: Este tipo de modelo educativo se refiere principalmente a la elaboración de un programa de estudios. Los elementos que presentan son mínimos, ya que no se hacen

explícitas las necesidades sociales, la intervención de especialistas, las características del educando, ni tampoco se observan las instancias de evaluación del programa de estudios.

Entre los programas que se desarrollan en el centro educativo son: El Programa Nacional de Lectura. "Leamos juntos". Este programa se realiza en cada uno de los salones de clase, a través de media hora de lectura diaria. El programa de Matemática "contemos Juntos" es primordial de ejecutarlo con actividades y que el mismo motive al niño a aprender sin sentirse acorralado, en él se llevan a cabo actividades de juegos tradicionales en donde se manifiestan precisamente actividades cotidianas de suma y resta por el tipo de nivel. Vivamos juntos en armonía que se basa en el desarrollo de los valores y se planifica una semana para su promoción y puesta en práctica. El programa de Gobierno Escolar se lleva a cabo a cada inicio del ciclo escolar, y que de esa manera los niños tengan la oportunidad de trabajar durante el resto del año. Programa de gratuidad se establece por el MINEDUC, en dos ayudas al año al establecimiento educativo, que consiste en aportes económicos para realizar mejoras dentro del centro educativo.

Entre los Proyectos desarrollados, en desarrollo o por desarrollar están organizados de la manera siguiente. Proyectos Desarrollados: Construcción de dos aulas, Reforzamiento de una terraza, Loza en un aula, Aula virtual, Ampliación y mejoramiento de Escenario y Gradas para el segundo nivel. Proyectos por Desarrollar: Colocación de piso en el módulo de preprimaria, Mejorar el sistema de sanitarios del nivel preprimario, Cambio de canales para paso del agua en el área de enfrente de la cocina y la Construcción de un vertedero de basura a nivel del establecimiento educativo.

A. Indicadores de Contexto.

Según datos del Sistema Educativo SIRE, Los datos presentados indican que de la edad de 3 a 4 años hay 12 hombres y 15 mujeres, ascendiendo a 27 estudiantes en la etapa 1, en la etapa 2 de 4 a 5 años hay 23 hombres y 23 mujeres lo que hacen un total de 46 estudiantes; en la etapa 3 correspondiente a las edades de 5 a 6 años hay 24 hombres y 28 mujeres haciendo un total de 52 estudiantes. El total de niños es de 59 y el de niñas 66, lo que indica que hay niñas que niñas. De acuerdo a los datos en forma general la población total en el nivel preprimario asciende a 125 estudiantes inscritos en el año 2009.

El Índice de desarrollo humano del municipio en las tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos.

El Índice de Desarrollo Humano (IDH) es un indicador sintético que expresa tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación y nivel de vida. El valor del índice del desarrollo humano puede ser entre 0 y 1, donde 0 indica el más bajo nivel de desarrollo humano, y 1 indica un desarrollo humano alto.

Según las Cifras para el Desarrollo Humano Suchitepéquez. PNUD Guatemala. Informe Nacional. Informe Nacional de Desarrollo Humano. Guatemala. 2,011 indican que el índice de Desarrollo Humano del municipio de Samayac corresponde a un 0.595 en su totalidad, divididos de la manera siguiente para la dimensión de salud, 0.573; para educación 0.608 y para ingresos un 0.603. Lo que indica que el municipio de Samayac, se

encuentra en un porcentaje medio de desarrollo en estas tres dimensiones, pues no está en 0 ni en 1.

En relación al aspecto de salud en el municipio de Samayac, no se cuenta con un médico de turno para cubrir las 24 horas, dentro del municipio se cuenta con los servicios de un puesto de salud en donde si existe la atención de un médico para la jornada de 8:00 a 4:00, y también las enfermeras que cubren los programas de vacunación a niños y niñas de todas las edades, a la vez extienden los servicios a los establecimientos educativos para desparasitación y vacunación a niñas de 10 a 12 años. También existen farmacias y servicios médicos particulares en donde las personas si se encuentran en un cuadro emergente acuden a ellos para recibir atención médica.

En lo que a educación se refiere dentro del municipio de Samayac, hay diversidad de centros educativos tanto públicos como privados, los establecimientos públicos se ubican en cada uno de los cantones del municipio en donde se imparte los niveles de preprimaria, primaria y en algunos casos nivel inicial. En el cantón Chiguaxté no existe ningún centro educativo con educación inicial. Para el Nivel medio se cuentan con Institutos públicos para el ciclo básico, en donde los estudiantes que no tienen muchas posibilidades económicas se quedan a estudiar dentro del municipio los que tienen sus posibilidades viajan al municipio de Mazatenango, en cuanto al ciclo diversificado existen dos establecimientos privados que funciona en fin de semana.

Las personas del municipio de Samayac trabajan en diversos ramas en el ámbito informal de la economía como también formal,

misma situación que hace que puedan generar una cierta cantidad de ingresos para el sustento familiar, los del sector informal de la economía cuentan con negocios propios dentro del municipio, los del sector formal viajan a Mazatenango u otros lugares para desempeñarse profesionalmente. De esa manera es como la población del municipio logra la adquisición de los mismos, una minoría se encuentra en pobreza lo que impide también que sus hijos no reciban una educación, el poco ingreso que pueden tener lo utilizan para su alimentación, y existen muchas familias desempleadas que no pueden de ninguna manera generar ingresos económicos.

B. Indicadores de recursos

Según el Sistema de Registros Educativos el nivel preprimario está formado por tres etapas, en la etapa 1 hay 27 estudiantes matriculados, en la etapa 2 hay 46 estudiantes matriculados y en la etapa 3 hay 52 estudiantes matriculados, haciendo un total de 125 estudiantes matriculados de la EODP anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, del cantón Chiguaxté del municipio de Samayac.

Los datos que a continuación se describen son extraídos del Sistema de Registros Educativos. El nivel preprimario está distribuido de la manera siguiente según grados y secciones: en la etapa de 4 años sección “A”, existen 12 niños y 15 mujeres haciendo un total de 27 estudiantes, en la etapa de 5 años hay inscritos 46 estudiantes, 23 en la sección “A”, y 23 en la sección “B”, en la etapa de 6 años hay un total de 52 estudiantes inscritos 26 en la sección “A” y 26 en la sección “B”.

En la EODP anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas” del cantón Chiguaxté existen 5 docentes en el nivel preprimario, de las cuales una está designada a la etapa de 4 años de la sección “A”, para la etapa de 5 años están designadas 2 docentes una para cada sección y para etapa de 6 años también están designadas 2 docentes 1 para cada sección.

La Relación alumno/docente indicador que mide la relación entre el número de alumnos matriculados en un nivel o ciclo educativo y el número total de docentes asignados a dicho nivel en el sector público.

Por indicaciones del MINEDUC, se deben, mantener 20 estudiantes por cada docente en el nivel preprimario dentro del establecimiento educativo, el nivel preprimario cuenta con 125 niños inscritos y con la atención de 5 docentes para esa cantidad, considerablemente se distribuyeron los estudiantes de manera equitativa para cada sección.

C. Indicadores de proceso

El Índice que mide la proporción de alumnos que asisten a la escuela en el día de una visita aleatoria a la escuela, del total de niños inscritos en el ciclo escolar.

Porcentaje de alumnos que asisten en un día de clases 90%. Según la comprobación que se realizó por medio de una visita a una de las secciones.

Los casos de inasistencia escolar dentro del establecimiento educativo en el cual se trabaja, es común las faltas o ausencia se los niños a cada una de las secciones del nivel preprimario, con mayor frecuencia se da cuando hay días lluviosos o cuando los niños amanecen enfermos, por tal razón para argumentar dicho

fenómeno se registró cuadernos de asistencia de las secciones del nivel preprimario lo cual demuestran faltas de estudiantes esporádicas.

Causas principales de la inasistencia

1. Si un niño contrae una enfermedad, no asiste a la escuela.
2. Levantarse tarde
3. Acompañe a sus padres a realizar alguna actividad.

Análisis realizado a base de los cuadernos de asistencia de cada sección del nivel preprimario. Lo que hace referencia a una asistencia del 90% a diario de los estudiantes en todo el nivel preprimario.

El porcentaje de cumplimiento de días de clases, del total de días hábiles en el año según el ciclo escolar establecido por la ley es lo emanado por el MINEDUC, para el cumplimiento de días efectivos de clases son 180 días los que se promedian en un 97% de días efectivos al año, pues en su mayoría las actividades que se necesitan de ausentarse de clases se deben reponer los días para poder darle cumplimiento a dicha ley asignada por el MINEDUC.

En relación al idioma que predomina en la comunidad educativa es el idioma español, el porcentaje total de la población habla en español por lo tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla en ese idioma.

Los textos como recurso didáctico para el proceso educativo lamentablemente no se cuentan con los mismos, dado que el gobierno en el ciclo escolar 2019, no hizo llegar los mismos hasta

la fecha, por lo tanto, se gestiona material y se organiza el trabajo para que los estudiantes puedan de una u otra manera contar con algún material de apoyo para el desarrollo de sus actividades.

El establecimiento únicamente cuenta de la OPF que es la Organización de Padres de Familia, encargada de la compra de los productos de alimentación, útiles escolares y gratuidad en el establecimiento educativo.

- D. Indicadores de resultado de escolarización eficiencia interna de proceso de los últimos 5 años.

De la población inscrita en la EODP Anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas” la población se encuentra dentro de la escolaridad oportuna del rango etario al que le corresponde, en el nivel preprimario no se presentan datos de repitencia o de no promoción fenómeno que hace que los niños y niñas se inscriban en su etapa correspondiente según su edad, desde el año 2015 al 2019 se encuentran que de 100 estudiantes inscrito 100 de ellos pertenece a su etapa y edad correspondiente, estos datos según ficha escolar, ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento.

La mayoría de padres de familia los ingresa al nivel preprimario para apoyar su desarrollo a temprana edad y que el mismo sea una variante para el logro de un mejor desempeño para poder iniciar su nivel primario.

Los niños y niñas promovidos son aquellos que llegan al final del ciclo escolar que cursan y cumplen con los requisitos mínimos para poder inscribirse en la etapa correspondiente superior.

La tasa de promoción anual en el nivel preprimario según datos proporcionados en el sistema de ficha escolar, Ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento. Indican que en el año 2015 fueron promovidos 92 estudiantes e inscritos 111, lo que da un porcentaje del 83% de la tasa de promoción anual, en el año 2016 86 estudiantes promovieron y 93 fueron inscritos lo que hace un total del 92% de la tasa de promoción anual, en año 2017, 97 estudiantes fueron promovidos y 96 fueron inscritos lo cual indica que el 101% de la población infantil fueron promovidos y en el año 2018 115 estudiantes fueron promovidos y 133 fueron inscritos lo que refleja un porcentaje del 86% del 100% de estudiantes promovidos. En el año 2019 solo se tiene datos de inscripción que es de 125 estudiantes. Los resultados indican que se mantiene la mayoría de estudiantes activos escolarmente.

Según datos proporcionados en el sistema de ficha escolar, Ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento. Indican que en el año 2015 el fracaso escolar es del 17.12% lo que representa a 19 estudiantes; en el año 2016 el fracaso escolar es del 7.53% reflejado en 7 estudiantes; porcentaje del año 2017 en donde no se evidencian datos de fracaso escolar y se indica que todos los inscritos finalizaron; en el año 2018 el fracaso escolar fue del 13.53% equivalente a 18 estudiantes; para el año 2019 aún no se cuentan con datos sobre fracaso escolar.

La tasa de conservación de la matrícula escolar nos muestra el comportamiento de una cohorte completa, asumiendo que no hay inscripciones nuevas y tomando únicamente a los estudiantes que promueven cada una de las etapas sin repetir. De esta forma se puede medir la eficiencia del sistema, sabiendo que porcentajes de los estudiantes que empezaron el ciclo lo terminaron satisfactoriamente. Según datos proporcionados en el sistema de ficha escolar, Ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento. En el aspecto de conservación desde el año 2015 hasta el año 2019.

La tasa de repitencia indica la cantidad de estudiantes que fracasaron en terminar el ciclo escolar anteriormente (no promovidos o retirados) y que actualmente se inscriben en el mismo grado. Sabiendo de este fenómeno y conociendo los lineamientos del nivel preprimario en el cual no se tiene repitencia, los datos del sistema de ficha escolar, Ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento. Indican que del año 2015 al año 2019 no se cuentan con ningún dato estadístico que pueda ser trasladado para su análisis, los porcentajes se manejan en un 0%.

La deserción escolar se da para el año 2015 en un 17.12% del total de la población inscrita que corresponde a 111 estudiantes de los cuales 19 representan deserción escolar; para el año 2016 se presenta un porcentaje del 7.53% de 93 estudiantes inscritos representando a 7 estudiantes con deserción escolar; en el año 2017 no se presenta ningún porcentaje de deserción escolar; para el año 2018 se presentan el 13.53% por ciento de estudiantes con fracaso escolar equivalente a 18 estudiantes; para el año 2019 aún

no se cuentan con datos establecidos, estos datos fueron obtenidos del sistema de ficha escolar, Ministerio de Educación de Guatemala. Estadística Inicial y cuadros de fin de año, reportados por cada establecimiento.

1.1.2 Antecedentes

Entre los datos de antecedentes de la Escuela Oficial de Párvulos Anexa A Escuela Oficial Rural Mixta Gregorio Martín Solís Rodas”, la misma da su origen por la necesidad de la educación en la población y fue entonces cuando en el año de 1996 inicio a funcionar el Nivel Preprimario atendida por la Profesora Sandra Patricia Rodas Valenzuela.

En el año 2001 se nominó a la Escuela con el nombre de “Gregorio Martín Solís Rodas”, quien fungió como Alcalde del Municipio de Samayac durante los años de 1993 a 2004 y gracias al dinamismo entrega y buena voluntad de dicho personaje se amplió la infraestructura el predio y demás instalaciones de la escuela.

Debido a que se implementó el nivel preprimario como un nivel más de educación dentro del establecimiento educativo, es importante mencionar que debido a la buena administración de la directora en curso Vilma Marina Chávez de León, la escuela siempre se encuentra en mejorar no solo de calidad educativa sino que también de infraestructura, la profesora que dirige la escuela es sin duda un ejemplo a seguir no solo de profesionalismo sino también de humildad y conocimiento.

En lo que respecta al año 2017 se logró que el alcalde municipal en curso don Valeriano Rodríguez Cos, proporcionara la construcción de tres aulas en un segundo nivel, lo que permitió que el nivel

preprimario pudiera concentrarse en un salón de clases por sección, el hecho de que los niños y las docentes trabajaran compartiendo aulas generaba un ambiente desagradable y con un aglomerado grupo de niños y que el clima era bastante caluroso. A partir de este acontecimiento desde el 2018 cada docente cuenta con su propio salón de clases, es decir existen 5 salones en el nivel preprimario. Este hecho también permite que la población se mantenga en un índice adecuado de niños y niñas asistentes al establecimiento educativo.

Los integrantes de junta escolar son personas que dan su servicio de buena manera, haciendo que se mejore el establecimiento en algún porcentaje. El gobierno escolar año con año es reelecto y aporta en una mínima.

La educación que hoy día se vivencia dentro del establecimiento educativo no presenta un modelo tradicional; porque cada una de las docentes busca generar otras y nuevas alternativas metodológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y de esa manera se sobre sale del marco tradicional.

Los resultados que se observan de manera positiva son debido al alumnado y docentes que han trabajado bajo una línea de responsabilidad al cumplimiento de sus derechos y obligaciones, lo que ha generado éxito y resultados positivos.

1.1.3 Marco epistemológico

En relación a las circunstancias históricas el cantón Chiguaxté era una finca en donde no existen habitantes solamente el señor Ermeregildo Raxtum quien era el encargado de la finca la cual era una finca de palos de coxte de donde devino el nombre de

Chiguaxté, el lugar se constituía un lugar boscoso y con el transcurrir de los años se fue habitando por los mismos hijos de la misma familia que inicio a vivir en él, las necesidades fueron siendo cada vez más grandes porque ellos debían de trabajarle al dueño de la finca para subsistir. Eso permitió que se fuera dando la creación de la educación como una necesidad para que los hijos de los trabajadores recibieran la formación adecuada, el lugar se inició a poblar con más facilidad al llegar otras familias a la finca hasta constituirse en un cantón con necesidades de toda índole.

Derivado de ello se ve un fenómeno muy favorable en la educación preprimaria en donde según desde el año 2015 al año 2019, se ha evidenciado un crecimiento en las cifras de matrícula inicial, esto significa que los padres de familia y niñez se han iniciado sus estudios según le corresponde, aunado a ello la buena disposición de padres de familia y de alumnos.

Circunstancias Psicológicas, entre las que se pueden notar dentro de la comunidad es de que aún existen padres de familia que prefieren que sus hijos reciban la educación formal hasta que finalice en contradicción a sus hijas, en una minoría de padres se ve que no les interesa la educación de sus hijas pues no las obligan a que realicen sus estudios, existen niñas que indican ya no querer estudiar y los padres lo aceptan con toda normalidad, eso hace que el mismo fenómeno lleve a que las niñas tengan una pareja a temprana edad y por consiguiente se casen.

A diferencia de otros padres que les interesa solamente que sus hijos cumplan el nivel primario, luego ya no los envían a estudiar, dando a conocer que la prioridad es el nivel primario. En su mayoría los niños y niñas culminan sus estudios.

La desintegración familiar, el alcoholismo, el machismo, la violencia intrafamiliar son circunstancias sociológicas que afectan de alguna manera a cada una de las familias de la comunidad, especialmente a los niños; se ven temerosos ante una situación problemática a la que se ven envueltos, lo que afecta en su comportamiento dentro del establecimiento educativo como también físico, presentan características en las que se ven afectados emocionalmente; derivado de ello las familias de la comunidad viven en condiciones inaceptables ante esas circunstancias.

Las circunstancias culturales han sido afectadas por la aculturación, los jóvenes precisamente por las noches salen a la calle principal y se reúnen en grupos, los que pasan parte de su tiempo jugando a las cartas y escuchando música de estilo reguetón, lo cual hace que se vistan de manera diferente, con pantalones flojos, estilos de peinados con figuras en la cabeza y playeras flojas o algunos casos pegadas; los mismos no mantienen los orígenes de sus padres.

1.1.4 Marco del contexto educacional

Como inicio del proceso se eligió la EODP Anexa a EOORM Gregorio Martín Solís Rodas” como centro para el PME, derivado que es el área de trabajo de la suscrita, mismo que facilitó la identificación de las necesidades y demandas en el centro educativo, los niños y niñas en el nivel preprimario gozan de muchos beneficios por ser niños en edades de cuidados muy especiales, en donde como docentes nos es prioridad la salud, situación emocional y adaptación escolar para que el primer encuentro a la escuela sea una situación agradable y que el niño se sienta en confianza para aprender.

Dentro del nivel preprimario es importante abordar estrategias que permitan que los niños y niñas aprendan por medio del juego, evitando de esa manera cargarlos de tareas en donde se vean afectados y que lo mismo haga que ya no quieran llegar a sus clases, el problema de aprendizaje que se vive en el establecimiento deriva de varias situaciones las primordiales son la situación económica, la desatención de sus padres porque no los apoyan y la nutrición, estos son factores que completan los resultados satisfactorios para una buena educación de calidad.

Es por ello que se selecciona el problema de aprendizaje porque de una u otra manera el aprendizaje será diferente y emocionante para los niños de cada una de las secciones, porque se tomó en cuenta a toda la comunidad educativa del nivel preprimario y que de esa manera fueran favorecidos durante la ejecución del Proyecto de Mejora Educativa.

1.1.5 Marco de políticas

El Ministerio de Educación como ente encargado de velar por la educación a nivel nacional se ha proyectado en diversos aspectos tal es el caso de la cobertura que es parte importante de los indicadores educativos, mismos que persiguen un fin primordial en los estudiantes, los niños en su mayoría tienen el acceso a la educación y derivado a ello, la constitución política de república de Guatemala hace mención al derecho a la educación como uno de los artículos principales para el buen desarrollo del potencial humano y por ende se obtenga un buen desarrollo a nivel nacional.

Los lineamientos básicos de la educación en Guatemala se encuentran contenidos en la Constitución Política de la República de 1985 y en la Ley de Educación Nacional de 1991. Son obligaciones del Estado asegurar el derecho a la educación y su

gratuidad (Art. 71 y 74 de la Constitución Política, respectivamente) en los niveles establecidos por la carta magna y en la Ley de Educación de 1991 (educación inicial, pre-primaria, primaria y básica). Los artículos mencionados anteriormente se dan a conocer de la manera siguiente en forma literal, según ley de educación la que dice así:

Artículo 71.- Derecho a la educación. Se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente. Es obligación del Estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara de utilidad y necesidad públicas la fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos.

Artículo 74.- Educación obligatoria. Los habitantes tienen el derecho y la obligación de recibir la educación inicial, preprimaria, primaria y básica, dentro de los límites de edad que fije la ley.

Aunado a ello también existen las políticas educativas como fuentes primordiales para el cumplimiento de una educación de calidad, las cuales se detallan a continuación, según información obtenida de la página web del MINEDUC.2010. Referente al concepto de cada política(https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/quienes_somos/politicas_educativas/pdf/Políticas_Educativas_CN_E.PDF. Guatemala 2010).

Política de Cobertura se refiere a “Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar” .Se ha extendido a lo largo y ancho de todo el país generando oportunidad de educación hasta los rincones

más aledaños de Guatemala, esto ha hecho que niños y niñas obtengan una educación.

Política de Calidad hace alusión al “Mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante”. Para que esto logre el fin primordial del ser humano el cual es que se desarrolle individualmente con sus capacidades intelectuales y cognitivas.

Política de Modelo De Gestión se refiere al “Fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional”. Es el que proporciona las condiciones necesarias para que las políticas públicas ofrezcan resultados positivos y convenientes para la población guatemalteca. El ente encargado de la misma es el MINEDUC, juntamente con otras instancias educativas para velar por el cumplimiento del mismo. Pero lamentablemente estos aportes quedan muy cortos a las necesidades que el país presenta.

La Política de Recurso Humano es el “fortalecimiento de la formación, evaluación y gestión del recurso humano del Sistema Educativo Nacional”. Por lo que a nivel nacional se busca cubrir las necesidades que este presenta, sin embargo el mismo presenta un déficit debido a la información que presenta el sistema de Registros educativos a nivel nacional.

La Política de Educación Bilingüe Multicultural E Interculturales basa en el “Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural”. Esta política se base en el bilingüismo, situación que también queda muy corta, la misma se ha ido perdiendo desde los lugares más originales, no se provee el material necesario para que

el mismo tenga una buena locomoción, debería de existir en todos los centros educativos un área específica del idioma K'iché como idioma materno, pero no hay objetivos claros de hasta donde se quiere llegar. Es por ello que no se cumple esta política porque no se desarrolla en los centros educativos.

Política de Aumento de la Inversión educativa, el cual se trata del “Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el Artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del producto interno bruto)”. Lamentablemente el presupuesto se asigna, pero los recursos se van para otras instancias y no cumplen a cabalidad, a la vez el porcentaje destinado que es el 7% del PIB no se le da a la cartera educativa, como consecuencia de ello los fracasos escolares en todo el sentido de la palabra, la niñez guatemalteca es la que sufre las consecuencias de estos actos.

Política de Equidad permite “Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual”. La educación se da pero existen lugares y personas muy vulnerables que no gozan de ella, ya que al hablar de equidad hace alusión a una integración de todos y todas sin importar su lugar de origen o pertenencia cultural, existen a nivel nacional comunidades demasiado lejanas a donde la educación ni siquiera se hace llegar, esta política tampoco se cumple a cabalidad.

Política De Fortalecimiento Institucional Y Descentralización “Fortalecer la institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde el ámbito local para garantizar la calidad,

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

El mismo no presenta los estándares de calidad ni a nivel departamental, mucho menos a nivel nacional, el sistema educativo es muy deficiente en cuanto a sus funciones institucionales, no se prestan los servicios necesarios y de urgencia para mantener la calidad educativa. Las instancias educativas enlazadas en ello no realizan las gestiones de manera eficaz y esto hace que se tengan atrasos en todos los aspectos educativos a nivel nacional.

1.2. Análisis situacional

1.2.1 Identificación de problemas

Al elaborar un PME es muy importante tomar diversas variaciones que lo forman, pues un PME es aquel que persigue objetivos de formación y aprendizaje en un contexto determinado. Como todo proyecto surge del diagnóstico de una necesidad específica por lo general está ligada al sistema educativo que se desarrolle dentro de un contexto que se requiera que presente mejoras por medio de sus actores.

Su principal finalidad es llegar a generar un cambio dentro de la educación logrando cada uno de sus objetivos; al momento de tener una intervención encontraremos muchas propuestas, las cuales debemos de analizar una a una y así elegir la mejor se acople a los aspectos de priorización.

Los problemas encontrados son los siguientes: Carencia de libros de texto para las etapas de preprimaria, Desinterés de padres de familia en la educación de sus hijos, Inexistencia de personal para el área de K'iché, Ausencia de práctica de valores en niños, Padres de

familia con apatía, COCODE sin ninguna clase de apoyo a la escuela, Problemas de aprendizaje en estudiantes, Carencia de creación de un patio creativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, Desorganización de padres para conformar un comité pro-mejoramiento para el establecimiento educativo, Inexistencia de fondos para la reparación de aparatos del aula virtual, Ausencia de un portero para el cuidado de la puerta y entrada principal y Padres que no respetan las reglas del establecimiento educativo.

1.2.2 Priorización de problemas

Tabla No. 1

MATRIZ DE PRIORIZACIÓN

Puntuación obtenida por cada problema = (A+B+C+D+E) x (F+G)

No.	PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	TOTAL (Subtotal 1 x Subtotal 2)
		A. Magnitud y gravedad	B. Tendencia	C. Modificable	D. Tiempo	E. Registro		F. Interés	G. Competencia		
1	Carencia de libros de texto para las etapas de preprimaria.	2	1	0	0	0	3	2	0	2	6
2	Desinterés de padres de familia en la educación de sus hijos.	2	2	2	1	1	8	2	1	3	24
3	Inexistencia de personal para el área de K'iché.	2	1	2	0	0	5	2	0	2	10
4	Ausencia de práctica de valores en niños	2	2	2	1	1	8	2	0	2	16
5	Padres de familia con apatía	2	2	1	1	1	7	1	0	1	7
6	COCODE sin ninguna clase de apoyo a la escuela	0	0	2	0	0	2	0	1	2	4
7	Problemas de aprendizaje en estudiantes	2	2	2	1	1	8	2	2	4	32
8	Carencia de creación de un patio creativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1	1	1	0	1	4	1	0	1	4
9	Desorganización de padres para conformar un comité pro-mejoramiento para el establecimiento educativo.	2	2	1	0	0	5	0	0	0	5
10	Inexistencia de fondos para la reparación de aparatos del aula virtual.	2	1	1	0	0	4	1	0	1	4
11	Ausencia de un portero para el cuidado de la puerta y entrada principal.	2	2	2	1	1	8	2	0	2	16
12	Padres que no respetan las reglas del establecimiento	2	2	2	1	1	8	2	1	3	24

CRITERIO	ESCALA DE PUNTUACIÓN		
	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos
A. Frecuencia y/o gravedad del problema	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso
C. Posibilidad de modificar la situación	Modificable	Poco modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la solución	Corto plazo	Mediano plazo	Largo plazo
E. Posibilidad de registro	Fácil registro	Difícil registro	Muy difícil registro
F. Interés de 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

Tomado de: Armadolin, 2012. p.2 en: <https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizacion-y-Seleccion-de-Problemas>.

1.2.3 Selección del problema estratégico

Por medio de la utilización y el análisis de criterios se logró la selección del problema siendo este: Problemas de aprendizaje en estudiantes, ubicado en la casilla No. 7, de la tabla de priorización. El problema antes mencionado obtuvo la mayor calificación es decir es el que presenta factibilidad de poder llevarlo a cabo.

Derivado del análisis en el árbol de problemas se ha favorecido el tema de problemas de aprendizaje para su abordaje, ya que el mismo presenta diversidad de formas para poder ejecutar y que el mismo llegue a cumplirse, los enunciados en el árbol pretenden dar cumplimiento a estrategias que den como resultado un cambio en los problemas de aprendizaje y que el mismo pueda centrarse en una sola acción estratégica.

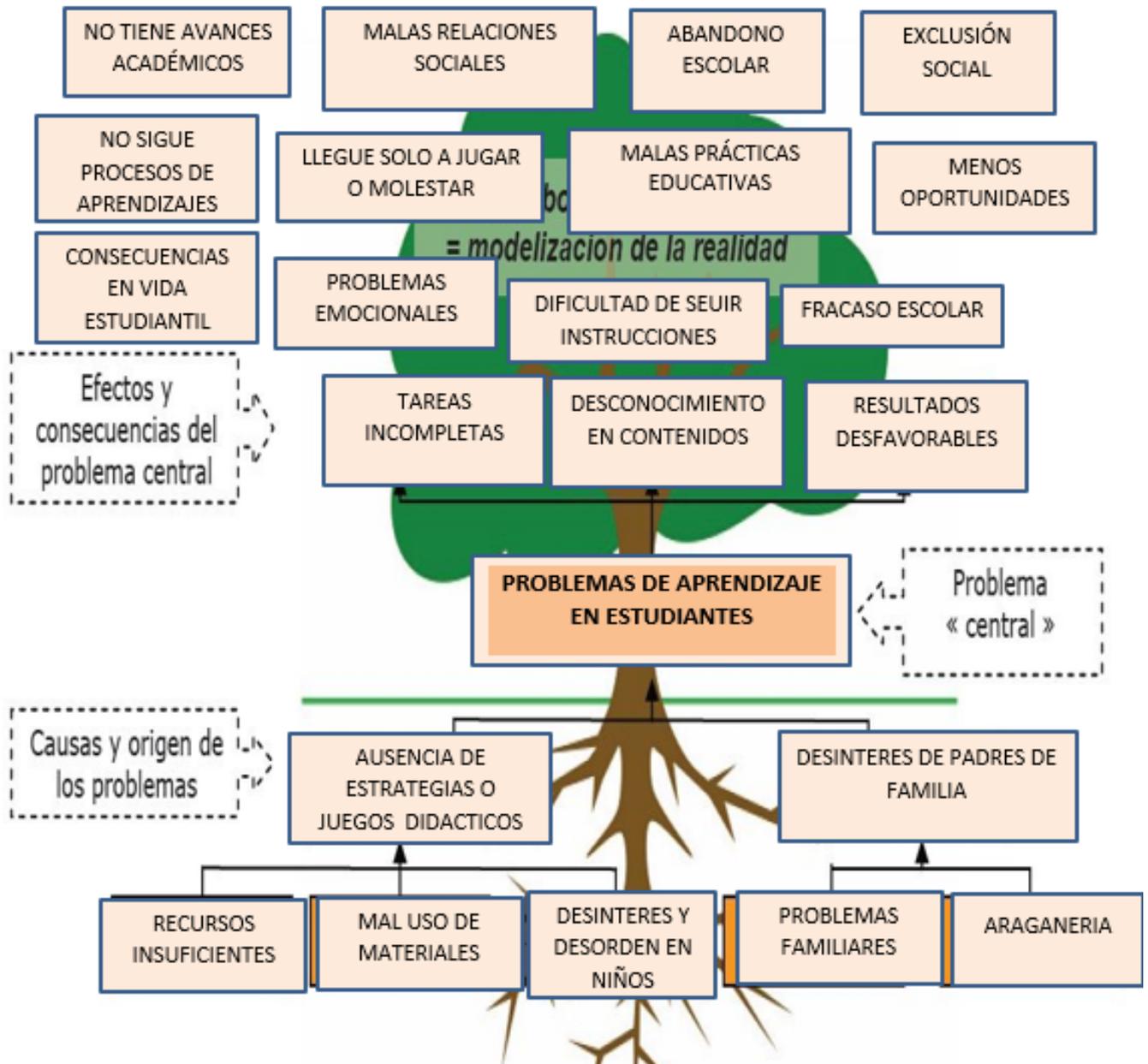
Según indicador de resultados de aprendizaje detectado en el diagnóstico se resolverá diversos aspectos relevantes para una buena educación y que la misma pueda llegar a hacer que la niñez cumpla satisfactoriamente con los estándares educativos al egresar del nivel preprimario.

Concretando entonces el tema de “Juegos Didácticos como herramienta para el desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria”.

1.2.4 Análisis del problema

Tabla No. 2

Árbol de problemas



Fuente: elaboración propia.

1.2.5 Identificación de demandas

- A. Sociales: Directamente desde el ámbito educativo, en lo que concierne a la calidad, misma que debido a diversos problemas no solo de recursos, sí que también de personal adecuado a las distintas áreas específicas presenta debilidades los aprendizajes de los estudiantes. Al mismo tiempo otro tema importante es la formación de valores que es trascendental en la vida de los seres humanos. Cada una de estas demandas deben abordarse de manera estratégica y de esa manera lograr la disminución de problemas de aprendizaje.

- B. Institucionales: el área de la EORM Gregorio Martín Solís Rodas” cuenta con cancha, mas no con un espacio más amplio y apropiado para la cantidad de niños y niñas de ambos niveles, para su recreación, el mismo es organizado en diversos días de uso para cada grado y de esa manera evitar inconvenientes o accidentes en los horarios de receso. A la vez en cuanto al aspecto de refacción escolar es muy incómoda la elaboración de los alimentos, debido a que las madres de familia no se presentan a su día designado y esto hace que la misma tenga a trazos y que se den en un horario no aceptable para que sea aprovechado por los niños y niñas.

- C. Poblacionales: Los padres de familia se encuentran insatisfechos en las últimas decisiones que ha llegado a imponer la CTA, como al cambio de dirección, en relación al personal docente también presentan escasas relaciones debido a los cambios bruscos que dentro del establecimiento educativo se ha determinado. En cuanto a las necesidades educativas los padres requieren de atención a sus hijos del nivel preprimario, y observan la carencia

de espacios de diversión y aprendizaje que existe dentro del centro educativo.

1.2.6 Identificación de actores sociales

Los actores sociales que se tomaran en cuenta para el desarrollo de este proceso son precisamente aquellos que coadyuvaran al cumplimiento del mismo y se verán integrados de alguna manera cumpliendo alguna función específica la cual servirá para la ejecución y éxito del PME.

Entre los actores directos están: el director, padres de familia, estudiantes, docentes y estudiante-docente. Son tomados en cuenta como primera fuente por que tendrán más incidencia en la ejecución del proyecto y son mayormente beneficiados con las líneas de acción a implementar.

Entre los indirectos están: la municipalidad del municipio de Samayac, como una organización gubernamental que apoyara en cuanto al recurso para el cumplimiento del proyecto de Mejora Educativa.

1.3 Análisis estratégico

Luego de un análisis estratégico se concluye que dentro de los problemas de aprendizaje existen muchas más situaciones que lo generan estas se caracterizan en causas y a la vez presenta los efectos que esta conlleva; derivado de ello se puede mencionar que la causas van hacer todas aquellas que lo provocan y la primera de ellas es la ausencia de juegos o recursos didácticos que son parte de los indicadores de resultado de aprendizaje, como también el mal uso de los materiales y que aunado a ello no existe apoyo al proceso educativo de parte de los padres. Los efectos que estos dan como referencia son: desconocimiento de contenidos, malas prácticas educativas, fracaso escolar, dificultad para seguir instrucciones etc. derivado

de ello se concreta en el proyecto de mejora educativa “Juegos Didácticos como herramienta para el desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria”.

Tabla No. 3
Técnica DAFO

DEBILIDADES	AMENZAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. No existen criterios unificados 2. Grupo de padres conflictivos 3. Desinterés de niños por aprender 4. No hay apoyo de padres de familia en enseñar a los hijos. 5. Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje 6. No existe dotación de libros de trabajo para preprimaria. 7. No existe dotación de libros de trabajo para preprimaria. 8. Carencia de libros de lectura 9. Desmotivación y desinterés en padres de familia. 10. Irresponsabilidad de padres para enviar materiales solicitados. 11. Los programas de apoyo no se desarrollen según su designación. 12. Dirección del establecimiento no apoye procesos de mejora. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños no asisten con regularidad por la irresponsabilidad de padres 2. Poco tiempo de padres a hijos 3. Recurso económico insuficiente 4. Desinterés en asistir a clases 5. Deserción escolar 6. Conflictos entre padres 7. Malas prácticas educativas en la vida cotidiana 8. Poca colaboración de padres de familia 9. Desintegración familiar 10. Inexistencia de aulas innovadoras 11. Desempleo de padres de familia. 12. Desinterés docente para prepararse académicamente.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad docente 2. Apoyo de dirección 3. Integración eficiente de la OPF 4. Padres de familia colaboradores 5. Responsabilidad 6. Interés docente por realizar cambios 7. Aplicación de estrategias de aprendizaje 8. Conocimientos en áreas afines 9. Niños y niñas en edades acordes a lo establecido en cada etapa. 10. La docente apoya con materiales para el proceso de enseñanza. 11. Existencia de gobierno escolar 12. Programas de apoyo del MINDUC. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participación en estrategias de aprendizaje 2. Apoyo de otros profesionales 3. Posibilidad al desarrollo tecnológico 4. Aplicación de nuevas metodologías 5. Integración a otros procesos de aprendizaje organizados por instituciones. 6. Capacitación docente 7. Gestiones por docentes 8. Docente actualizada con el programa PADEP/D 9. Capacitación docente 10. Implementación de proyectos.

Fuente: Elaboración propia

Matriz Mini-Max: Se unifican fortalezas con oportunidades, de igual manera fortalezas con amenazas; posterior debilidades con oportunidades y debilidades con amenazas; interrelación que se lleva a cabo con la finalidad de concretar en posibles alternativas de solución a la problemática, y que la misma favorezca los procesos a seguir.

Tabla No. 4
Matriz Mini-Max

OPORTUNIDAD	AMENAZAS
<p>F1. Capacidad docente O1. Docente actualizada con el programa PADEP/D. F2. Integración eficiente de la OPF. O2. Integración a otros procesos de aprendizaje organizados por instituciones.</p> <p>F3. Padres de familia colaboradores O3. Implementación de proyectos.</p> <p>F4. Interés docente por realizar cambios O4. Gestiones por docentes</p> <p>F5. Aplicación de estrategias de aprendizaje O5. Participación en estrategias de aprendizaje</p> <p>F6. Conocimientos en áreas afines O6. Capacitación docente</p> <p>F7. Programas de apoyo del MINDUC. O7. Apoyo de otros profesionales</p>	<p>F1. Capacidad docente A1. Desinterés docente para prepararse académicamente. F2. Integración eficiente de la OPF. A2. Recurso económico insuficiente.</p> <p>F3. Padres de familia colaboradores A3. Poca colaboración de padres de familia.</p> <p>F4. Interés docente por realizar cambios A4. Desinterés en asistir a clases.</p> <p>F5. Aplicación de estrategias de aprendizaje A5. Inexistencia de aulas innovadoras</p> <p>F7. Programas de apoyo del MINDUC. A6. Deserción escolar</p>
<p>D1. Desinterés de niños por aprender O1. Aplicación de nuevas metodologías D2. No hay apoyo de padres de familia en enseñar a los hijos. O2. Capacitación docente D3. Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje O3. Apoyo de otros profesionales D4. Desmotivación y desinterés en padres de familia. O4. Posibilidad al desarrollo tecnológico D5. Dirección del establecimiento no apoya procesos de mejora. O5. Integración a otros procesos de aprendizaje organizados por instituciones.</p>	<p>D1. Desinterés de niños por aprender A1. Los niños no asisten con regularidad por la irresponsabilidad de padres D2. No hay apoyo de padres de familia en enseñar a los hijos. A2. Poca tiempo de padres a hijos. D3. Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje A3. Poca colaboración de padres de familia D4. Desmotivación y desinterés en padres de familia. A4. Recurso económico insuficiente</p>

Fuente: Elaboración propia

Análisis De La Vinculación Estratégica

Es importante mencionar que por medio de esta matriz Mini Max, se puede visualizar las fortalezas y debilidades que por una parte potencializan el proceso y por otro es necesario reforzar en las debilidades; también se dan a conocer las oportunidades y amenazas con las que se cuentan y que a partir de ello se puedan tomar en cuenta diversas situaciones, que permitan generar cambios muy significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los mismos se vinculan de manera estratégica para permitir dar pautas a líneas de acción y que por consiguiente en el momento oportuno puedan llevarse a cabo convirtiéndose en proyectos de mejora educativa.

a) Primera vinculación análisis estratégico de fortalezas con oportunidades.

Se debe aprovechar el hecho de que en el establecimiento educativo del cantón Chiguaxté se cuenta con capacidad docente lo cual es un factor que podemos utilizar para potencializar al máximo y brindar un aporte mayor a la educación y a la niñez de la comunidad; ya que esto contribuirá a la solución del problema presentado en la comunidad, dentro de la misma existen docentes que se están profesionalizando en el grado de licenciatura con el programa académico Docente PADEP/, El personal docente está dispuesto a dar un aporte para generar mejores resultados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe aprovechar el hecho de que la Organización de Padres de Familia es una gran fortaleza con la que cuenta la EORM Gregorio Martín Chiguaxté, del municipio de Samayac, lo cual es un factor que podemos utilizar para potencializar al máximo los procesos que deben de llevarse a cabo y que los han desarrollado con eficiencia y apoyo absoluto a la dirección; ya que esto contribuirá a la solución del problema presentado en la comunidad, las mismas están integradas por personas honorables mismo que hace que sea una organización compacta, a la vez desde la OPF han creado vínculos con otras instituciones en cuanto a que

apoyaran en algunos recursos o apoyo personal para llevar a cabo mejoras dentro del establecimiento educativo. El personal docente está dispuesto a apoyar a la **organización de padres de familia y poder crear vínculos de mejora para el establecimiento educativo.**

Se debe aprovechar el hecho de que los padres de familia son una fuente de apoyo muy importante dentro de los establecimientos educativos, Lo cual es un factor que podemos utilizar para potenciar al máximo nuestros propósitos, si los padres de familia aportan de manera significativa existen oportunidades de poder implementar distintos proyectos que vengan a mejorar la educación y que esto contribuirá a la solución del problema presentado en la comunidad, por ende se pueda contar con una calidad educativa, no solo dentro del establecimiento si también dentro de cada uno de los hogares de los niños y niñas. El personal docente está dispuesto a jugar un papel importante dentro de la educación es fundamental, si existe un docente activo, dinámico y con visiones hacia el éxito de la niñez.

Se debe aprovechar el hecho de que existe interés docente por realiza cambios en la comunidad educativa, Lo cual es un factor que podemos utilizar para potenciar al máximo el proyecto que se quiere desarrollar, el llevar a cabo un proyecto permitirá que esto contribuya a la solución del problema presentado en la comunidad. Como parte importante el personal docente está dispuesto a coadyuvar de manera significativa dentro del proceso.

Se debe aprovechar el hecho de que con nuevas actitudes docentes se **apliquen estrategias de aprendizaje que permitan un impacto positivo y a la vez se constituye en un factor que podemos utilizar para potenciar al máximo nuestra labor docente.** Ya que esto contribuirá a la solución del problema presentado en la comunidad como también aumentaran los niveles de resultados emanados por el Ministerio de Educación. El personal docente está dispuesto a

poder apoyar cada uno de los pasos, metodologías o procesos que tengan que realizarse.

Se debe aprovechar el hecho de que el MINEDUC, provee a través de programas diversos apoyo a los establecimientos educativos, mismos que **generan conocimientos en diversas áreas afines**, lo cual es un factor que podemos utilizar para potenciar al máximo y que esto contribuirá a la solución del problema presentado en la comunidad, porque sabemos que no se puede modificar algo de la noche a la mañana, y que también el apoyo de instituciones es fundamental para el logro de nuestras metas; El personal docente está dispuesto a colaborar y aportar para que los programas se cumplan a cabalidad y que se mantengan sobre todo los beneficios.

b) Segunda vinculación análisis estratégico de fortalezas con amenazas

La capacidad docente es una fortaleza indispensable para cumplir retos educativos sin embargo debemos ser conscientes que dentro del medio podemos encontrar la posibilidad de conocer o compartir con docentes con desinterés para prepararse académicamente y este hecho genere malas prácticas educativas. Lo esencial es que se cuenta con el apoyo PADEP, que vino a potencializar el quehacer docente.

El contar con la integración de la Organización de Padres de Familia OPF, es de gran ayuda en el medio para logra insertarnos positivamente en los procesos de mejora para la escuela, aunado a ello nos topamos con la amenaza de que los recursos económicos con los que cuentan para realizar actividades dentro del establecimiento educativo es insuficiente, pues no cuentan con un capital disponible ni tampoco con la autorización de agenciarse de fondos a través de ventas o alguna otra actividad, situación que afecta negativamente.

Se señala dentro de este proceso que existe una doble vía en cuanto a la participación de padres de familia, por un lado está la fortaleza de padres colaboradores y por otro lado el de padres poco colaboradores en el proceso educativo de niños y niñas, situación que se presenta en su mayoría por padres colaboradores esto fortalece la participación de la niñez y sobre todo potencializa las decisiones y acciones que los docente puedan llegar a tomar.

Los docentes se constituyen en un apoyo a nivel general donde se puede visualizar las fortalezas que cada centro educativo da a conocer, ya que dentro de su objetivos siempre prevalece el de generar mejoras y cambios y esto se puede lograr por medio de la aplicación de estrategias dentro de sus aulas y fuera de ellas, lo que se refleja en otros contextos educativos, vinculado a esa gran fortaleza se puede mencionar que lamentablemente existe un cierto grado de desinterés de los estudiantes en asistir a las clases, pero no se considera un factor de alto riesgo, si no que se pretende con la fortaleza hacer que la asistencia sea cada día al 100%.

Los conocimientos con que se cuentan en áreas afines, son de trascendencia para el apoyo a los estudiantes y al resto del personal docente, porque juntamente se realizan acciones en pro-mejoramiento de la educación y esto hace que el mismo sea más valioso. Ante estos grandes retos que se nos presentan nos encontramos con la inexistencia de aulas innovadoras que sería una fuente muy importante para lograr nuestras competencias e indicadores de logro a lo largo de la ardua tarea de educar. Es por ello que se tiene en cuenta la **formulación de diversos materiales para crear mentes creativas e innovadoras** dentro de la formación de cada uno de los niños y niñas.

Los programas de apoyo que el MINEDUC, tiene programado como políticas de estado y de gobierno han permitido un mayor número de mejoras no solo para los estudiantes, padres de familia sino que también para el establecimiento educativo en todas las áreas, los programas han generado un nivel de mejoras en la

actualidad pero necesitan ser reforzados para evitar en las estadísticas nacionales y contextualizadas, niveles de deserción escolar y que por ende se muestre un mayor interés por padres de familia para fomentar más la responsabilidad educativa en sus hijos e hijas.

c) Tercera vinculación análisis estratégico de debilidades con oportunidades

En el contexto educativo se pueden encontrar rangos de niños y niñas que presentan desinterés en su aprendizaje, esto se constituye en una debilidad para fomentar una educación de calidad, pero al mismo tiempo se encuentra que existe la posibilidad que se apliquen metodologías de aprendizaje, mismas que darán un resultado alentador no solo a nivel municipal, regional y nacional.

Existe la debilidad de que los padres de familia no enseñen a sus hijos para lograr resultados académicos productivos en su vida estudiantil, pero se cuenta con la oportunidad que los docentes cuentan con **capacitación docente que los hace reforzar en las distintas áreas del Curriculum Nacional**, este es un gran aporte a todo ese gran esfuerzo que como docente se tiene para formular nuevas estrategias de enseñanza y que las mismas sean aprovechadas por los niños y niñas y de esa manera adquirir conocimientos para aplicarlos a lo largo de su vida cotidiana como también estudiantil.

Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje es lo que comúnmente se observa en los establecimientos educativos específicamente en las aulas, esto derivado a que no se ha planificado por el MINEDUC, la ardua tarea de proporcionar a cada nivel lo que le sea necesario para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más factible y fácil de poder asimilar, pero se cuenta con la oportunidad de que en el medio hay profesionales muy capaces de poder apoyar los procesos de mejora para brindar mejores resultados a la educación y que estos sean muy útiles en el **proceso de formación de los estudiantes, principalmente en aquellos que presentan alguna debilidad para adquirir las enseñanzas.**

El aspecto de desmotivación y desinterés de padres de familia es un hecho latente no solo dentro del salón de clases, sino que también a nivel de establecimiento cada padre de familia, presenta diverso rol con el comportamiento de sus hijos e hijas, existen quienes dotan de un apoyo enorme en todo el proceso de sus hijos y otros no, ello puede ser derivado a muchos factores y uno de ellos es el factor económico insuficiente para solventar sus diversas necesidades y aún más en el tema de la educación que es al que pocos le apuestan y es el más eficaz para romper la pobreza.

El tema de desmotivación y desinterés en padres de familia debilita la profesión del docente, como también que la dirección no apoye procesos de mejora; estos dos factores son los que forman parte de un círculo en el que se apoya de gran manera el progreso educativo, si uno de estos falla no se puede contar con resultados esperados, porque no existe esa conexión que da lugar a una gran y amplia cobertura educativa. Se tiene la posibilidad al desarrollo tecnológico derivado a la institución de FUNDAP que ha dotado de un buen equipo tecnológico al establecimiento esto nos motiva y también muestra actitudes positivas de padres de familia al observar que se cuenta con este equipo. Razón por la que se busca la manera de mantenerlo en buenas condiciones para que pueda utilizarse; también se cuenta con la integración de instituciones para que puedan **capacitar a todo el personal docente y que puedan cada una por sección desarrollar sus temas en el espacio del aula virtual.**

d) Cuarta vinculación análisis estratégico de debilidades con amenazas

El Desinterés de niños por aprender es una debilidad que se genera en todos los establecimientos educativos debido a que los niños no asisten con regularidad por la irresponsabilidad de padres de familia, muchos niños deben de quedarse en casa a cuidar de sus hermanos menores o realizar tareas que no les corresponde, esta problemática permite definir el desarrollo de **capacitaciones o talleres para concientizar a los padres sobre la importancia de la educación, regularidad**

e interés de niños para asistir a sus clases, se pretende que a través de estas acciones los padres y estudiantes compacten en sus ideas y logren mejores resultados.

Para que la educación sea más significativa se debe contar con diversos materiales dentro de los salones de clases, pero se tiene la debilidad de que no se cuenta con suficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje, situación que debilita el proceso y lo hace menos interesante para los niños y niñas, aunado a ello no se puede presionar al padre de familia para que apoye con material didáctico, pues el MINEDUC, no apoya la idea de que padres de familia envíen materiales de trabajo pero también como Ministerio no se han preocupado de cubrir al máximo cada una de esas necesidades, es por ello que los padres de familia no colaboran. Los materiales se constituyen en prioridades y su obtención sería magnífica para la enseñanza-aprendizaje.

Como un rango mínimo se describe que dentro de la comunidad educativa se observa que hay padres de familia que no apoyan a sus hijos e hijas en el proceso de su aprendizaje, debido a que hacen mención que no poseen tiempo o que simplemente no definen un tiempo para apoyarlos, lo cual se constituye en una amenaza para generar un mayor éxito dentro de su vida personal y profesional. Se prevé que si los mismos fueran concientizados de la gran magnitud que ellos estarían aportando al aprendizaje de sus hijos, los resultados serían favorables principalmente para los estudiantes en su vida diaria como también cotidiana

Dentro del establecimiento educativo podríamos contar con una debilidad constituida en que la dirección no apoye procesos de mejora para docente y estudiantes en el área pedagógica influyendo **con talleres de tecnología o didáctica** permitiendo que los mismos logren un mayor resultado al ser aplicados dentro del mismo, se menciona que se puede desarrollar por la amenaza del recurso económico insuficiente, pues dentro de los establecimientos no se maneja un capital que permita cubrir más allá de la adquisición de recursos pedagógico,

por consiguiente se hace un gran esfuerzo por lograr cubrir las necesidades utilizando de buena manera los recursos provenientes del MINEDUC, como también de otras instituciones.

El aspecto de desmotivación y desinterés de padres de familia es un hecho latente no solo dentro del salón de clases, sino que también a nivel de establecimiento cada padre de familia, presenta diverso rol con el comportamiento de sus hijos e hijas, existen quienes dotan de un apoyo enorme en todo el proceso de sus hijos y otros no, ello puede ser derivado a muchos factores y uno de ellos es el factor económico insuficiente para solventar sus diversas necesidades y aún más en el tema de la educación que es al que pocos le apuestan y es el más eficaz para romper la pobreza.

Líneas De Acción

Primera línea de acción. Crear un comité de mejora, integrado por padres de familia para aprovechar esa fortaleza y que permita crear vínculos de mejora dentro del establecimiento educativo.

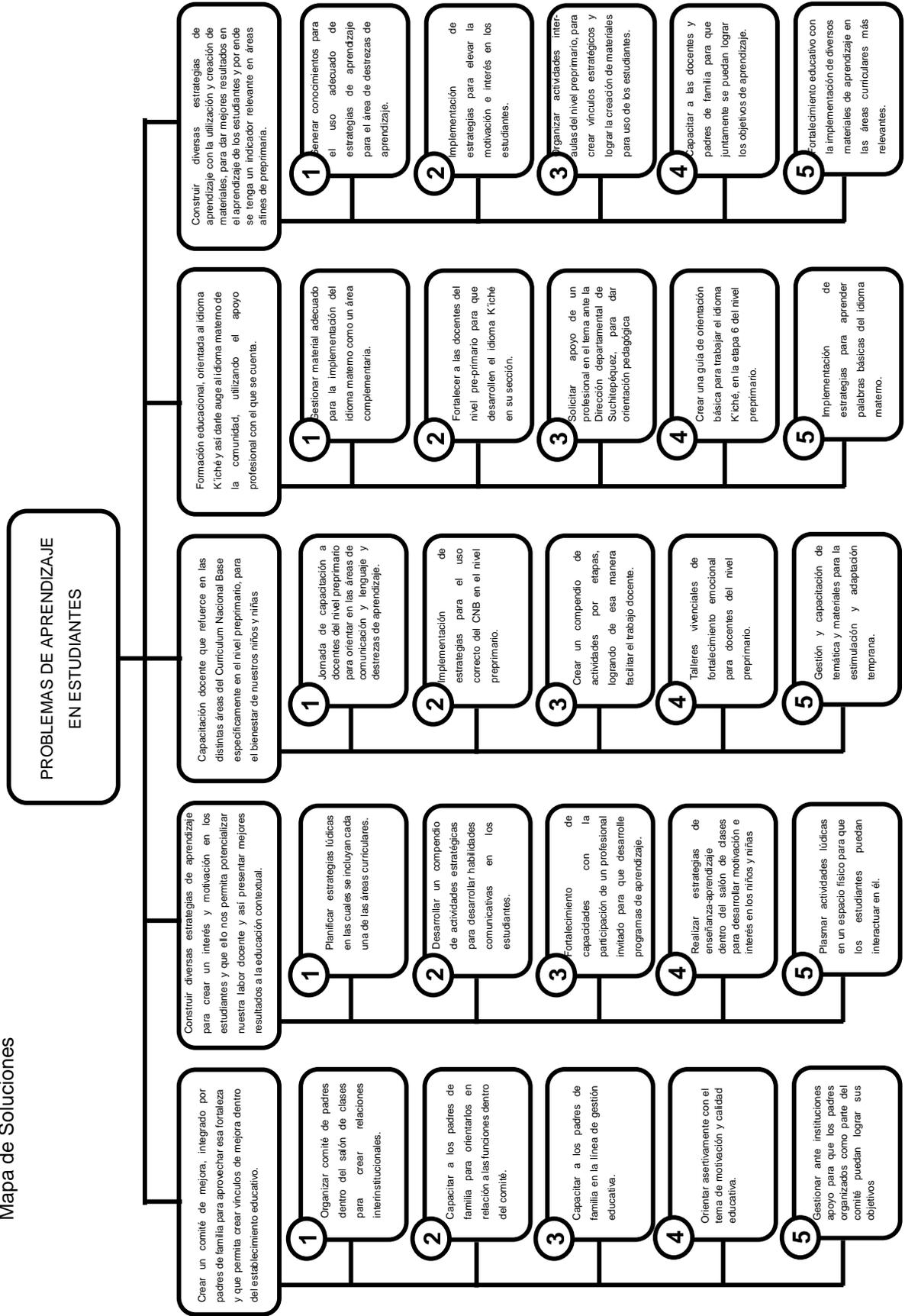
Segunda línea de acción. Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual.

Tercera línea de acción. Capacitación docente que refuerce en las distintas áreas del Curriculum Nacional Base específicamente en el nivel preprimario, para el bienestar de nuestros niños y niñas.

Cuarta línea de acción. Formación educacional, orientada al idioma K'iché y así darle auge al idioma materno de la comunidad, utilizando el apoyo profesional con el que se cuenta.

Quinta línea de acción. Construir diversas estrategias de aprendizaje con la utilización y creación de materiales, para dar mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes y por ende se tenga un indicador relevante en áreas afines de preprimaria.

Tabla No. 5
Mapa de Soluciones



Jorge Luis Sánchez

1.4 Diseño del proyecto

1.4.1 Nombre del proyecto a diseñar.

Juegos Didácticos Como Herramienta para el Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria.

1.4.2 Descripción del proyecto.

La EODP Anexa a EORM Gregorio Martín Solís Rodas” durante muchos años ha prestado servicios educativos en ambos niveles preprimario y primario, de ello deviene muchos factores necesarios de enmarcar para una vida educativa productiva en la niñez de la comunidad, dentro del establecimiento educativo se han tenido diversos proyectos de diversas índoles, pero en esta ocasión se plantea un proyecto para la mejora educativa, pues desde su inicio se llevó a cabo una serie de diagnósticos en donde se pudo evidenciar que los recursos didácticos son necesarios para un buen aporte al crecimiento educativo sin embargo dentro del establecimiento no se cuenta con materiales concretos para que los niños y niñas puedan interactuar y facilitar su aprendizaje, lo que conllevó a la elección de este proyecto.

Inciendo de manera positiva en la demanda del desarrollo psicomotor de los educandos para que puedan potencializar sus capacidades física, cognitivas y afectivas porque ello hace que se aprenda y comparta; a la vez se cuenta con el espacio necesario para desarrollar dentro del establecimiento educativo dichos juegos, y se pretende que el mismo tenga un impacto positivo y motivacional para la niñez del nivel preprimario.

Para la ejecución de dicho proyecto también se cuenta con un apoyo fundamental de la directora del establecimiento educativo como también de la Organización de Padres de Familia OPF, de los padres de familia y

docentes del nivel preprimario; razón por la cual se enfatiza en dicha temática, aunado a ello la suscrita gestionara en diversas fuertes el apoyo que se requiera obtener para facilitar la ejecución y proyección del mismo, este proyecto será de mucha ayuda para toda la niñez porque su ubicación será para que todo el nivel preprimario tenga acceso a ello y que puedan hacer uso de ella tomando en consideración las orientaciones de la docente según se quiera aprender en el momento indicado.

Con el mismo se pretende dar solución a los problemas de aprendizaje que estudiantes del centro educativo presentan como una debilidad a que no se ha tenido un buen fortalecimiento psicomotor dentro de sus áreas curriculares, mismas que han debilitado su aprendizaje, se sabe que para que los niños y niñas tengan buen desarrollo cognitivo y físico es necesario que realicen una serie de movimientos, ejercicios y se logre el desarrollo de la lógica para que sobresalgan de manera independiente en el proceso escolar, es por ello que con el Proyecto de Mejora Educativa PME, se pretende aumentar índices de aprendizajes en los niños y niñas, permitiendo que el aprendizaje sea de fácil asimilación para que los niños y niñas logren una buena adaptación y por consiguiente un buen desarrollo cognitivo de manera que interactúen y se interesen sin ser o sentir presión para su enseñanza.

Durante la ejecución del DAFO, se logró identificar diversas debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que aportan para que este proyecto fuera seleccionado, una de las debilidades es Desinterés de niños por aprender y la amenaza Inexistencia de aulas innovadoras, lo que hace que se mantenga en una misma línea y que el mismo obstaculice la problemática y por el contrario se tiene las fortalezas y oportunidades como aquellas que aportan significativamente para el logro de objetivos las cuales son: Aplicación de estrategias de aprendizaje y las oportunidades aplicación de nuevas metodologías e Implementación de proyectos. En cuanto a las

vinculaciones estratégicas que identificamos con la aplicación de la Técnica MINI-MAX de debilidades con oportunidades se logró vincular la siguiente: Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje es lo que comúnmente se observa en los establecimientos educativos específicamente en las aulas, esto derivado a que no se ha planificado por el MINEDUC, la ardua tarea de proporcionar a cada nivel lo que le sea necesario para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más factible y fácil de poder asimilar, pero se cuenta con la oportunidad de que en el medio hay profesionales muy capaces de poder apoyar los procesos de mejora para brindar mejores resultados a la educación y que estos sean muy útiles en el proceso de formación de los estudiantes, principalmente en aquellos que presentan alguna debilidad para adquirir las enseñanzas. Lo que llevó a la siguiente línea de acción: Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual.

Como consecuencia a este proceso metodológico se destacó la ejecución del posible proyecto, Plasmar actividades lúdicas en un espacio físico para que los estudiantes puedan interactuar en él; que al ser analizado se concretó en el Proyecto de Mejora Educativa con el nombre de: “Juegos Didácticos Como Herramienta Para El Desarrollo Sensoriomotor En Preprimaria”, que será el proyecto en el cual se trabajara para que su desarrollo y los cambios que se tengan sean significativos para el aprendizaje de los estudiantes.

1.4.3 Concepto:

Crear espacios de interacción y aprendizaje

1.4.4 Objetivos:

A. General:

1. Diseñar espacios físicos de estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje, por medio de los juegos de patio.

B. Específicos

1. Utilizar estrategias de búsqueda para plasmar los juegos necesarios, que permitan el logro y desarrollo de la psicomotricidad, y por ende faciliten el aprendizaje.
2. Capacitar al personal docente del nivel preprimario en cuanto al uso correcto de los juegos.
3. Gestionar materiales para la ejecución del proyecto.

1.4.5 Justificación

Es necesario que los niños y niñas tengan espacios que les permitan socializar y al mismo tiempo aprender, el presente proyecto se desarrolla con la finalidad de que los estudiantes del nivel preprimario obtengan un buen desarrollo psicomotor y que sus capacidades físicas y cognitivas tenga mucho realce en cuanto a sus fortalezas y que ello les permita aprender de manera práctica para su vida cotidiana. Debido a la necesidad de problemas de aprendizaje detectado se determina poner en marcha estrategias para mejorar dichos problemas que a lo largo se manifiestan por no tener una estimulación adecuada previo a sus actividades educativas escolar y que los padres de familia no prestan la debida atención a estos temas que son tan importantes en el desarrollo del ser humano, los mismos se ven reflejados en el nivel preprimario en las dificultades de aprendizaje que los estudiantes presentan. Tomando en cuenta las fortalezas y oportunidades con las que se cuentan se inician a la proyección de dicho proyecto.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-USAC
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE -PADEP/D
LICENCIATURA EN EDUCACION PRE-PRIMARIA INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACION BILINGÜE

Tabla No. 6

PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE INICIO

Objetivos: Cumplir a cabalidad con cada una de las actividades programadas.

Metas: Obtener lo requerido en cada gestión

Período de ejecución: Inicio (Septiembre, Octubre, noviembre y diciembre)

Responsable: Rafaela Elizabet Chay Quixtán

No.	Tiempo	Actividades	Subtareas	Responsables	Observaciones
1.	2 Sem.	1. Selección del problema	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar matrices de priorización. ▪ Redacción del Diseño del proyecto ▪ Redacción Objetivos ▪ Elaboración Marco teórico ▪ Elaboración de solicitudes a directora y CTA. ▪ Elaboración de carta de solicitud a empresas de ventas de materiales. ▪ Solicitar a personas afines que se dedican a esos trabajos, cotizaciones para partir de un presupuesto general. ▪ Delimitar los diseños según selección realizada. ▪ Investigación documental ▪ Elaboración cuadros de resumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafaela Elizabet Chay Quixtán. 	Se llevaran a cabo dentro del tiempo planificado, en caso se diera un inconveniente se replantearan las fechas.
2.	6 Semanas.	2. Elaboración del proyecto			
3.	2 Sem.	3. Gestiones de autorización			
4.	2 Sem.	4. Gestión de recursos del área del patio.			
5.	2 Sem.	5. Cotizaciones para el presupuesto del total de gasto de los juegos de patio.			
6.	1 sem.	6. Fundamentación Teórica			

Fuente: elaboración propia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-USAC
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE -PADEP/D
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRE-PRIMARIA INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACION BILINGÜE

Tabla No. 7
PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE PLANIFICACIÓN

Objetivos: Lograr el desarrollo al 100% de lo planificado.

Metas: Plasmar lineamientos que favorezcan la ejecución del proyecto de mejoramiento.

Período de ejecución: Planificación (Septiembre, Octubre, noviembre y diciembre)

Responsable: Rafaela Elizabet Chay Quixtán

No.	Tiempo	Actividades	Subtareas	Responsables	Observaciones
1.	3 Sem	1. Investigar vía documental e internet los diseños más favorables y de mejor enseñanza para los niños y niñas.	<ul style="list-style-type: none"> Analizar estrategias y seleccionar Realizar un compendio Medir los espacios y seleccionar el lugar para plasmarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> Rafaela Elizabet Chay Quixtán. 	Se llevaran a cabo dentro del tiempo planificado, en caso se diera un inconveniente se replantearan las fechas.
2.	2 sem.	2. Calendarización de actividades	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración Etapa de planificación Elaboración de cronograma Elaboración de presupuesto 		

3.	1 sem.	3. Documentación y elaboración de materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Cotización de recursos • Fichas de resúmenes • Manual de uso de juegos didácticos 	
----	--------	--	---	--

Fuente: elaboración propia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-USAC
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE -PADEP/D
LICENCIATURA EN EDUCACION PRE-PRIMARIA INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACION BILINGÜE
Tabla No. 8

PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE EJECUCIÓN

Objetivos: Lograr el desarrollo al 100% de lo planificado.

Metas: Llevar a cabo la segunda fase del proyecto que es Gestionar materiales y profesional para la ejecución del proyecto.

Período de ejecución: Planificación (Diciembre-Enero)

Responsable: Rafaela Elizabet Chay Quixtán

No.	Tiempo	Actividades	Subtareas	Responsables	Observaciones
1.	1 semana	1. Inicio de la reconstrucción de mejora del patio para juegos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificar que el material este completo. ▪ Obtener el apoyo solicitado ▪ Establecer el tiempo en que se desarrollara el mismo. ▪ Enviar notas de solicitud para materiales y recurso económico para el pago del mismo. ▪ Visitar a personas con proyección social para que aporte a dicho proyecto. ▪ Solicitar autorización a dirección para llevar a cabo la reunión. ▪ Invitar a los padres de familia para que asistan y sean partícipes en ese proceso. ▪ Elaborar carta de invitación con temática. ▪ Entrega de invitación ▪ Solicitar respuesta a invitación girada. ▪ Establecer el lugar para desarrollar la actividad. ▪ Verificar el material a utilizar para reproducirlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafaela Elizabet Chay Quixtán. 	Se llevaran a cabo dentro del tiempo planificado, en caso se diera un inconveniente se replantearan las fechas.
2.	2 semanas	2. Dar inicio a la gestión de materiales y pago del trabajo a desarrollar.			
3.	1 semana	3. Realizar una reunión con padres para dar a conocer el proyecto.			
4.	1 semana	4. Invitación a profesional para capacitar al personal docente de Preprimaria "uso adecuado de juegos de patio".			

Fuente: elaboración propia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-USAC
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE -PADEP/D
LICENCIATURA EN EDUCACION PRE-PRIMARIA INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACION BILINGÜE

Tabla No. 9

PLAN DE ACTIVIDADES ETAPA DE EJECUCIÓN

Objetivos: Desarrollar al 100% las actividades planificadas en la etapa de ejecución

Metas: Llevar a cabo la ejecución del proyecto en su totalidad.

Período de ejecución: Ejecución (Febrero y marzo)

Responsable: Rafaela Elizabet Chay Quixtán

No.	Tiempo	Actividades	Subtareas	Responsables	Observaciones
1.	3 semanas	1. Diseñar los juegos de patio en los lugares previamente establecidos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entregar el compendio de juegos que se van a diseñar. ▪ Realizar la compra de materiales necesarios para que se implementen. ▪ Llevar a cabo la elaboración de juegos de patio. ▪ Gestionar el permiso con la directora y CTA, del municipio, establecer fecha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafaela Elizabet Chay Quixtán. 	Se llevarán a cabo dentro del tiempo planificado, en caso de diera un inconveniente se replantearán las fechas.
	1 semana	2. Elaborar un manual de uso de los juegos didácticos para proporcionárselos a las compañeras y capacitador para que trabaje en relación a ello.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidar toda la información relevante para el buen uso de los juegos didácticos y los materiales que se puede utilizar para un mejor resultado. 		
	1 día	3. Llevar a cabo la capacitación a las docentes del nivel preprimario.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Llevar a cabo la capacitación ▪ Recibir al invitado para desarrollarla ▪ Preparar materiales y refacciones. ▪ Clausurar la capacitación 		

	1 día	<p>4. Socializar los juegos de patio con los niños del nivel preprimario y todo el centro educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A todo el nivel brindar recomendaciones ▪ Establecer reglas de uso ▪ Dar el horario correspondiente al uso de los juegos de patio. 		Será el último proceso a desarrollar para conocer resultados del proyecto.
	3 días	<p>5. Encuestas para verificar si el proyecto ha creado aprendizaje en los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar el instrumento para recabar la información. ▪ Solicitar a las compañeras que puedan llenar el mismo. 		

Fuente: elaboración propia

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-USAC
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA -EFPEM
PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE -PADEP/D
LICENCIATURA EN EDUCACION PRE-PRIMARIA INTERCULTURAL CON ENFASIS EN EDUCACION BILINGÜE

Tabla No. 10

PLAN DE ACTIVIDADES CIERRE DEL PROYECTO

Objetivos: Realizar de manera exitosa cada una de las actividades planificadas.

Metas: Entrega total del proyecto de Juegos didácticos como herramienta de desarrollo sensoriomotor.

Período de ejecución: Cierre del Proyecto (Abril y mayo)

Responsable: Rafaela Elizabet Chay Quixtán

No.	Tiempo	Actividades	Subareas	Responsables	Observaciones
1	1 día	Entrega del proyecto de patio didáctico a directora del establecimiento educativo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizar un día para la entrega del patio didáctico. ▪ Invitar a docentes, estudiantes y directora del establecimiento educativo. 	Docente-estudiante <ul style="list-style-type: none"> • Rafaela Elizabet Chay Quixtán. 	Invitados especiales para la entrega del mismo.
2	1 semana	Entrega del informe final a docente del curso.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego de revisiones hacer entrega del proyecto a supervisor de proyectos. Que se constituye en el informe final. 		Se realizara en clase presencial.

Fuente: elaboración propia

PLAN DE DIVULGACIÓN DEL PROYECTO DE MEJORA EDUCATIVA “JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO SENSORIOMOTOR EN PREPRIMARIA”

JUSTIFICACIÓN: Luego de haber ejecutado el proyecto se divulgará el mismo, para que lo puedan conocer tanto a nivel de escuela, centro Universitario, comunidad educativa y coordinadora Técnica Administrativa del municipio, para que no sea visto como cualquier actividad, si no que a su vez dé, el impacto positivo que se requiere obtener con su implementación y utilidad.

OBJETIVOS: Llevar a cabalidad las distintas facetas que se programen para divulgar con éxito el Proyecto de Mejora Educativa.

Tabla No. 12
Plan de Divulgación

No	Actividades de divulgación	Destinatarios (A quienes se dirige)	Lugar y Fecha	Recursos	Responsables
1.	Informe oral y presencial a las autoridades educativas de la comunidad.	- Directora - OPF	EODP Anexa A EORM “Gregorio Martín Solís Rodas” 24/04/2020	Patio de juegos didácticos.	Docente-estudiante
2	Por medio de una reunión a las docentes, niños y padres de familia del nivel preprimario.	- Docentes - Estudiantes - Padres de familia	EODP Anexa A EORM “Gregorio Martín Solís Rodas” 29/04/2020	Invitación a la reunión, audio. Juegos didácticos.	Docente-estudiante
3.	Aviso e informe al asesor del proyecto.	- Lic. Asesor	En la sede de estudios 25/04/2020	Informe final	Docente-estudiante
4	Por medio de una nota a la Coordinadora técnica Administrativa.	- CTA	Coordinación Técnica Administrativa 29/04/2020	Hoja bond Impresora	Docente-estudiante

Fuente: elaboración propia

Monitoreo

Se llevará a cabo durante todo el proceso del proyecto, desde su fase inicial hasta la fase final en donde se verificará cada una de las actividades a desarrollarse, el mismo permitirá que se puedan realizar ajustes o cambios para solventar exitosamente cada proceso y que al final el proyecto cumpla con todos los estándares de calidad, y de esa manera poder lograr el objetivo trazado.

Evaluación

La misma se desarrollará durante tres fases:

Antes: la que permitirá contar con todos y cada uno de los recursos necesarios para cubrir al 100% con lo planificado.

Durante: se evaluará durante la ejecución para que no exista escasez o por consiguiente ocurrido un fenómeno el cual no permita el desarrollo del proyecto, al estar evaluando al mismo se contará con el tiempo para solventar cualquier situación no prevista que pueda suscitarse.

Después: Concluido el proyecto se evaluará el impacto que el mismo ha dejado, solicitándoles a las compañeras del nivel pre-primario de su colaboración e intervención en el llenado de una encuesta sobre el proyecto ejecutado.

Instrumento.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D-
Licenciatura en educación Pre-primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.
Cantón Chiguaxté, Samayac.

Guía de entrevista dirigida a docentes del nivel preprimario y padres de familia,
de la EODP anexa a EORM Gregorio Martín Solís Rodas”

Proyecto: Juegos didácticos como herramienta para el desarrollo sensoriomotor en Preprimaria.

1. ¿Ha utilizado los juegos didácticos con la sección que dirige?
2. ¿Cuál ha observado que es el comportamiento y aceptación de los niños y niñas de su sección, durante el uso de los juegos?
3. ¿Considera que los juegos didácticos son una herramienta de aprendizaje para sus estudiantes?
4. ¿Ha tenido un nivel de aprendizaje y desarrollo debido al uso de juegos de parte de sus alumnos?
5. ¿cree que es necesario que los juegos tengan un mantenimiento para que se conserven y así poder hacer uso de ellos?

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Organización Institucional

Los lineamientos básicos de la educación en Guatemala se encuentran contenidos en la Constitución Política de la República de Guatemala de 1985 y en la Ley de Educación Nacional de 1991. Son obligaciones del Estado asegurar el derecho a la educación y su gratuidad (Art. 71 y 74 de la Constitución Política, respectivamente) en los niveles establecidos por la carta magna y en la Ley de Educación de 1991 (educación inicial, pre-primaria, primaria y básica).

La Constitución Política de la República de Guatemala de (1985) afirmando en su artículo 71 nos dice literalmente:

Artículo 71.-“Derecho a la educación. Se garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente. Es obligación del Estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara de utilidad y necesidad públicas la fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos”.

Artículo 74.-“Educación obligatoria. Los habitantes tienen el derecho y la obligación de recibir la educación inicial, preprimaria, primaria y básica, dentro de los límites de edad que fije la ley”.

Existe un teoría que nos muestra la importancia de la educación en niños de 2 a 7 años, con la llamada etapa preoperacional que es la segunda etapa en la teoría del desarrollo cognitivo. Esta etapa comienza alrededor de los dos años y dura hasta aproximadamente la edad de los siete años.

Lo relacionado al desarrollo en sus diversas teorías concretamente se especifica que son indispensables para el niño y niña.

Según Piaget (1994) incada que:

El desarrollo del niño consiste básicamente en construir experiencias acerca del mundo a través de la adaptación e ir avanzando hacia la etapa (concreta) en la cual puede utilizar el pensamiento lógico, los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación". (p. 24).

Durante esta etapa, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a manipular los símbolos. El desarrollo del lenguaje es otras de sus características.

Como propuesta dicho índice bajo en escolaridad en el nivel preprimario está el de Diseñar un programa de formación de padres en materia de estimulación temprana, higiene y nutrición. El MINEDUC tiene experiencia en el diseño de este programa, especialmente con el programa PAIN que tiene una cobertura limitada. Este esfuerzo debe ir acompañado de las acciones destinadas a la aceptación al nivel preprimario. La idea que los padres, especialmente de los hogares con menores recursos, puedan participar activamente en la educación preprimaria de sus hijos desde su nacimiento. Los padres educados en este programa estarán sensibilizados con la importancia de enviar a sus hijos a preprimaria.

2.2. Teoría y modelos educativos

Esta teoría destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social. Esta teoría destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social.

Dentro el desarrollo individual no puede ser entendido sin el contexto social y cultural en el que uno está inmerso es decir ambos deben ir conjuntamente en el proceso formativo, por lo que afirma: Vygotsky (2015).

Los procesos mentales superiores del individuo tales como: pensamiento crítico, toma de decisiones, razonamiento tienen su origen en los procesos sociales, que es el espacio donde se obtiene diversas relaciones de la vida diaria, a la vez el niño o individuo tiene muchas oportunidades de adquirir lo que observa y pone en práctica, para que el aprendizaje se más aceptable y facilite los mismos.

Dentro de este proceso formativo del niño específicamente en el CNB existe una primera parte que se refiere a una adaptación escolar es decir que el niño debe aprender a interactuar dentro del medio social y cultural en el que se desenvuelve. Un concepto importante en la teoría sociocultural de Vygotsky es la llamada Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como:

la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente el problema y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

Vygotsky ve la interacción entre compañeros como una manera efectiva de desarrollar habilidades y estrategias. Sugiere que como docentes debemos de llevar acabo ejercicios de aprendizaje en los que los niños menos competentes se desarrollen con ayuda de los alumnos más habilidosos en la Zona de Desarrollo Próximo, esta es una fortaleza para el docente de ver el apoyo entre niños sobre los contenidos o temas afines.

La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, este psicólogo y pedagogo desarrolló una interesante teoría sobre la asimilación de conocimientos. Lo que nos plantea sobre el aprendizaje significativo cuando los contenidos se relacionan nos dice: AUSUBEL (1983).

Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como

una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (p.18).

Es por ello necesario ampliar nuestros medios de intervención docente.

Este proceso ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante que ya existe dentro de la estructura cognitiva del niño o niña y haga que surjan nuevas ideas, conceptos, que le permitan al estudiante realizar un anclaje de ambos aprendizajes y que el mismo ve algo nuevo como parte de su conocimiento, este proceso básicamente se da en la vida cotidiana porque se ve que dentro de todo el contexto que el alumno va asimilando todo lo que observa, escucha a su alrededor para luego darle un uso diferente en el proceso de su formación estudiantil.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre-existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, (Ausubel (1983) afirma que: "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo" independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga. (p.37).

Otros autores también habla de la Psicología educativa y la labor docente que durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Y se sabe que la experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia, es

muy importante el tema de lo afectivo, es una parte que estimula mayoritariamente a los niños en edad preescolar que es la etapa en donde ellos ven reflejado el apoyo, que no se debe confundir con la sobreprotección que son temas muy diferentes para el aprendizaje, con el apoyo de padres de familia los niños pueden sobresalir, porque se necesita de ellos en el triángulo educativo, ya que está formado por padre, alumno y docente; esta relación tiene gran impacto dentro de la superación y aportaciones que el niño pueda dar en el contexto educativo en donde se desenvuelve, como también y principalmente en la vida cotidiana para cubrir cada una de sus necesidades sociales, educativas, cultural y deportivo.

Bruner también ha distinguido tres modos básicos mediante los cuales el hombre representa sus modelos mentales y la realidad. Los modos son: enactivo, icónico y simbólico. Para el desarrollo de la educación en la línea de la pedagogía se describe cada una de ellas para conocer, saber en qué momento se dan cada uno de estos procesos dentro de la enseñanza-aprendizaje, como docentes debemos de tener claros estos tres parámetros para poder de una u otra manera saber en qué momento utilizarlos y cuando también no.

1. Representación actuante (“enactivo”): según Piaget (1994). “consiste en representar cosas mediante la reacción inmediata de la persona”. Este tipo de representación ocurre marcadamente en los primeros años de la persona, Bruner la ha relacionado con la “fase senso-motriz de Piaget en la cual se fusionan la acción con la experiencia externa”. En ella se dan a conocer las variaciones que cada ser humano muestra.
2. Representación icónica: consiste en representar cosas mediante una imagen o esquema espacial independiente de la acción. Sin embargo tal representación sigue teniendo algún parecido con la cosa representada. La elección de la imagen no es arbitraria.

3. Representación simbólica: Consiste en representar una cosa mediante un símbolo arbitrario que en su forma no guarda relación con la cosa representada. Por ejemplo, el número tres se representaría icónicamente por, digamos, tres bolitas, mientras que simbólicamente basta con un 3. La representación simbólica, mediante el lenguaje, puede usarse para describir estados, imágenes y cosas, lo mismo que sus relaciones mutuas. También se puede usar para prescribir acciones.

Los tres modos de representación son reflejo de desarrollo cognitivo, pero actúan en paralelo. Es decir, una vez un modo se adquiere, uno o dos de los otros pueden seguirse utilizando en estos tiempos.

Bruner sostiene que toda teoría de instrucción debe tener en cuenta los siguientes cuatro aspectos:

1. La predisposición hacia el aprendizaje.
2. El modo en que un conjunto de conocimientos puede estructurarse de modo que sea interiorizado lo mejor posible por el estudiante.
3. Las secuencias más efectivas para presentar un material.
4. La naturaleza de los premios y castigos.

Implicaciones educativas.

Las siguientes son las implicaciones de la teoría de Bruner en la educación, y más específicamente en la pedagogía:

Aprendizaje por descubrimiento: el instructor debe motivar a los estudiantes a que ellos mismos descubran relaciones entre conceptos y construyan proposiciones.

Diálogo activo: el instructor y el estudiante deben involucrarse en un diálogo activo (p.ej., aprendizaje socrático).

Formato adecuado de la información: el instructor debe encargarse de que la información con la que el estudiante interactúa esté en un formato apropiado para su estructura cognitiva.

Currículo espiral: el currículo debe organizarse de forma espiral, es decir, trabajando periódicamente los mismos contenidos, cada vez con mayor profundidad. Esto para que el estudiante continuamente modifique las representaciones mentales que ha venido construyendo.

Extrapolación y llenado de vacíos: La instrucción debe diseñarse para hacer énfasis en las habilidades de extrapolación y llenado de vacíos en los temas por parte del estudiante.

Primero la estructura: enseñarle a los estudiantes primero la estructura o patrones de lo que están aprendiendo, y después concentrarse en los hechos y figura.

Las cuatro teorías abordadas como tal coadyuvan cada una a la educación, proceso que no debe ser desencadenado de muchos aspectos relevantes tanto de contexto, sociocultural, aprendizaje significativo y el aprendizaje por instrucciones, los autores detallan con fundamentos sus diversas ideologías a las que se da un aval, pues los mismos son utilizados en algún momento del proceso de educación de niños y niñas. Que como docentes debemos de buscar las viables y las que se pueden tomar en cuenta para ser usadas en el desarrollo del conocimiento del niño que ese es el fin al que se quiere llegar u que el mismo sea de trascendencia.

2.3. Técnicas de administración educativa

Para resolver el análisis de problemas se desarrollaron técnicas las cuales coadyuvaron a indicar posibles soluciones y puntualizar en causas y efectos de las mismas, razón por la cual se describen a continuación definiciones

documentales sobre las técnicas, matriz y problemas que se tomaron para el desarrollo de este apartado.

2.3.1. Matriz de priorización

Esta matriz permite describir las problemáticas, en donde a partir de ello se mencionan las diferentes necesidades; al mismo tiempo presentan criterios de evaluación que permiten evaluar y a partir de ello poder llegar a seleccionar.

2.3.2. Técnica de Árbol de problemas

El árbol de problemas es una herramienta fundamental para poder entender un determinado problema que se debe resolver. Es un esquema con forma de árbol, que expresa todas las condiciones negativas descubiertas por las personas que se encuentran involucradas en un problema en concreto.

Si se analiza la situación de un problema, se debe determinar lo que está ocurriendo, por qué sucede y qué está generando. Luego se reúnen todos esos datos, para poder entender el estado de la situación.

El árbol de problemas permite expresar un problema por medio de un diagrama. Es una manera de representar un problema de forma que se pueda entender lo que está sucediendo, las causas de por qué ocurre y cuáles son los efectos que está ocasionando. Esto hace posible que se permitan algunas cosas dentro de la planificación del proyecto con la intención de mejorar el análisis del mismo. Este tipo esquema sirve para:

1. Permitir desglosar el problema, las causas y los efectos que ayudan a mejorar su análisis.
2. Perfeccionar la comprensión del problema al separar las causas y las consecuencias.
3. Relacionarse con otras herramientas de investigación, análisis y soluciones.
4. Facilitar la ejecución de otros componentes significativos de un proyecto o investigación durante su fase de planificación.
5. Afirmar que un problema identificado por medio de la metodología del marco lógico, proporcione una solución en un 90%.
6. Elaborar objetivos del proyecto, para obtener datos importantes que caractericen el problema.

2.3.3. DAFO O FODA

El análisis DAFO es una herramienta competente para realizar un diagnóstico fiable de nuestra empresa, establecimiento o alguna otra institución, en relación a un determinado proyecto ante el que deseemos tomar una decisión estratégica. Facilita una información valiosa de forma sencilla tras identificar debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la organización en un contexto o mercado particular.

La herramienta DAFO enfoca el análisis del negocio de forma integral, desde un complementario enfoque interno y externo que, ante todo, busca hacer luz sobre aspectos que podrían pasar descuidados para orientar las mejores decisiones:

1. Análisis interno: gira en torno a las cuestiones de liderazgo, estrategia, alianzas, procesos para describir sus fortalezas y debilidades.

2. Análisis externo: estudia los elementos relacionados con los posibles mercados y el sector, señalando oportunidades y amenazas.

2.3.4. Técnica Mini-Max.

La técnica del MINI-MAX es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente, la técnica Mini-Max permite que el investigador analice cuidadosamente para poder elegir la mejor opción entre muchas que se llegue a formular en dicha matriz.

MINI- MAX

Para la elaboración e interrelación de los componentes que cada uno de los establecimientos educativos tiene a bien proyectar se elaboró la Matriz Mini-Max, que es una herramienta relativamente sencilla para la generación de opciones estratégicas, en el análisis de Amenazas, Oportunidades, Debilidades y Fortalezas para el desarrollo de estrategias que se deseen investigar; mediante su uso, puede buscar inteligentemente la mejor manera de aprovechar las oportunidades que se le presentan, y al mismo tiempo que minimizar el impacto de las debilidades y protegerse contra las amenazas.

Dicha matriz se utiliza de manera creativa para la comprensión de su entorno, y análisis de sus opciones estratégicas. Es decir, podemos elegir las distintas acciones o situaciones para engranarlas en donde corresponde y de esa manera brindar una proyección sobre las mismas.

2.3.5. Vinculación Estratégica

Es una herramienta de vinculación que permite apoyar la toma de decisiones de las organizaciones o instituciones en torno al quehacer actual y al camino que deben recorrer en el futuro para adecuarse a los cambios y a las demandas que les impone el entorno y lograr la mayor eficiencia, eficacia y calidad en los bienes y servicios que se proveen. Las vinculaciones estratégicas se dan en un contexto bajo el requerimiento de una matriz que sirve de base para la creación de párrafos en los cuales se describan las posibles estrategias que motiven el camino al éxito y así poder ejecutar de manera eficiente cada una de las acciones.

2.3.6. Líneas de acción estratégica.

Las líneas de acción estratégicas son agrupaciones de objetivos estratégicos o combinaciones verticales de objetivos. Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica. Es muy importante tener en cuenta que una línea estratégica puede contener objetivos estratégicos de distintas perspectivas del Balance Scorecard, es decir, no necesariamente las líneas de acción estratégicas deben corresponder a una perspectiva en particular, al contrario, lo ideal, es que una línea estratégica contenga distintos objetivos alineados con distintas perspectivas de modo que un objetivo, por ejemplo de procesos, se conecte con otro ascendiendo hacia la perspectiva del cliente o financiera. ¿Cuál es el fin último de estas líneas? Dividir la estrategia en procesos que aporten un valor concreto. Al respecto, también será fundamental tener claro que ninguna línea estratégica debe tener mayor peso o importancia que otra.

A. ¿Cómo Definir Las Líneas De Acción Estratégicas?

A la hora de definir las líneas de acción estratégicas, deberá saber que estas deberán dirigirse hacia cuatro objetivos básicos los cuales son:

- a. Aprovechar las oportunidades
- b. Evitar las amenazas
- c. Mantener los puntos fuertes
- d. Mejorar los puntos débiles

Los pasos a seguir a la hora de ubicar las líneas de acción estratégicas dentro de un mapa estratégico son los siguientes:

- a. Establecer las metas y los objetivos estratégicos de su organización.
- b. Definir las líneas estratégicas en las que quiere centrar su plan estratégico.
- c. Definir los objetivos estratégicos que pertenecen a cada línea estratégica.
- d. Identificar las iniciativas estratégicas asociadas a cada línea estratégica.
- e. Definir los indicadores que medirán el funcionamiento.

B. Creación de valor.

El fin de las líneas de acción estratégicas dentro del mapa estratégico es la creación de valor. Los beneficios que puede obtener de ellas tienen distintos horizontes temporales. Al definir correctamente las líneas de acción estratégicas dentro del mapa estratégico de su organización podrá gestionar paralelamente los distintos procesos de creación de valor a corto, mediano y largo plazo. Además, a pesar de que las líneas estratégicas le permiten

planificar de forma independiente cada uno de los aspectos clave de su estrategia, ubicarlas correctamente dentro del mapa estratégico permitirá que todo el conjunto se desarrolle de forma coherente y produzca resultados visibles y medibles.

2.3.7. Cronograma de Gantt

Al referirnos al tema del Cronograma de Gantt, es importante a tomar en cuenta su definición, en lo que a ello se refiere CCM (<https://es.ccm.net/>) (2017). Nos dice que: “El diagrama de Gantt es una herramienta que permite modelar la planificación de las tareas necesarias para la realización de un proyecto. Esta herramienta fue inventada por Henry L. Gantt en 1917”.Efectivamente el diagrama de Gantt, es muy importante para generar un orden lógico y que cada una de las actividades a desarrollar, se puedan verificar con claridad y realizar en la fecha establecida.

Debido a la relativa practicidad de lectura de los diagramas de Gantt, esta herramienta es utilizada por casi todos los directores de proyecto en diversos sectores. El diagrama de Gantt permite al director de proyecto realizar una representación gráfica del progreso de la tarea. También es un buen medio de comunicación entre las diversas personas involucradas en el proyecto.

Este tipo de modelo es particularmente fácil de implementar con una simple hoja de cálculo, aunque existen herramientas especializadas, la más conocida es Microsoft Project. También hay programas similares y gratuitos.

2.3.8. Plan de Actividades

El plan de actividades es un elemento de la administración que consiste en la determinación del curso concreto de acción que se

habrá de seguir, fijando los principios que lo habrán de presidir y orientar, la secuencia de operaciones necesarias para alcanzarlo, y la fijación de tiempo, unidades, etc. necesarios para su realización (que, como, quien, por que, cuando y donde).

Con la planificación de actividades podemos indicar a donde y como ir, al menor esfuerzo y al costo más bajo posible.

Para realizar la planificación con efectividad el administrador debe iniciar por cuestionarse lo siguiente:

- a. Que hacer, a que se va a dedicar (desarrollo de ideas e intereses)
- b. Que acciones concretas se necesitan para lograrlo (descripción de actividades)
- c. Porque (justificación y propósitos)
- d. Como (de que medios, forma de ejecutarse)
- e. Quienes (recurso humano)
- f. Cuando (fijación de tiempos)
- g. Donde (ubicación física de la institución)
- h. Con que (recursos materiales)

Teoría de Administración I. Indica que su importancia radica en que “la eficiencia no puede venir de la improvisación, en que todo plan debe ser económico, por ser el primer y más fundamental paso del proceso”. Según EJMSC/DPJ, 2015, p. 37. Es decir que es necesario este proceso para que se tenga un éxito y que luego no se tengan desfases que perjudiquen el resultado final.

2.3.9. Presupuesto

Es una formulación de resultados esperados expresada en términos numéricos, podría llamársele un programa en cifras, en estos se contemplan los recursos materiales, económicos y logísticos.

También puede que: “El presupuesto es una herramienta que le permite saber cuáles son sus ingresos y gastos en un tiempo determinado”, por medio de esto se puede conocer cuánto puede destinar al ahorro para el cumplimiento de sus metas planteadas, identificar en qué está gastando y como se está gastando el dinero, cuánto necesita para cubrir sus necesidades, determinar en qué está gastando de más y tomar medidas cuando se requiera hacer un recorte de gastos. Esto permite que el presupuesto alcance y si es necesario pueda disminuir si su uso es el adecuado.

Con un presupuesto puede organizar el dinero para usarlo de manera óptima, fijar prioridades, disminuir el riesgo de incumplir con sus obligaciones y comparar periódicamente sus consumos, identificar los gastos que puede ajustar y evaluar la gestión de sus capitales para determinar su estado financiero.

Ajustar las finanzas en el tiempo indicado, permite tomar decisiones financieras acertadas y definir el mejor camino para alcanzar las metas establecidas.

2.4. Temas relacionados al proyecto

2.4.1. Juegos Didácticos

Los juegos didácticos, en el que los niños están en contacto directo, se comunican, se socializan, se hablan y comparten entre sí en el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración, si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente. Además son sencillos de organizar y controlar.

Los niños salen al patio con montones de intenciones de jugar. Muchos, necesitan juegos de movimiento más intensos donde su psicomotricidad gruesa se exprese, se desperece y encuentre un

medio donde canalizar. Para ello, circuitos, lugares donde escalar y trepar, saltar, correr son esenciales en un patio de escuela. Como verás, los mismos pueden ser estructuras fijas o no, según vaya bien en el espacio o en la intención del patio o actividad específica. Estos también poseen temáticas educativas que los niños y niñas pueden adoptar.

2.4.2. Tipos de juegos

- A. Solitario - El niño juega solo sin la interacción de nadie.
- B. De espectador - El niño no participa del juego sólo observa lo que hacen otros niños o adultos.
- C. Paralelo - Dos niños juegan uno al lado de otro pero no interactúan ni comparten juguetes.
- D. Recíproco - Un adulto comienza el juego generalmente y hay toma de turnos en una actividad.
- E. Asociativo - El niño empieza a compartir los juguetes. Hay interacción.
- F. Cooperativo - Se hacen grupos para compartir de forma organizada e incluye a otros.

2.4.3. La importancia del juego en el desarrollo del niño.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen que aprender a hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter importante en ellos.

Ha sido interesante el efecto que conlleva poner en práctica juegos educativos para propiciar el aprendizaje “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque une la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada fase evolutiva del individuo”. Jean Piaget (1956). Este autor pone en evidencia la trascendencia de este hecho que se ejecuta dentro de los establecimientos educativos.

2.4.4. Ventajas y beneficios de los juegos

El juego les ayuda a desempeñar con las funciones cognitivas pre lingüísticas. El objetivo de estas destrezas es desarrollar el uso de los conceptos sensoriomotores de:

- A. Contacto visual
- B. Permanencia de objetos
- C. Lapso de atención
- D. Medios fines
- E. Imitación
- F. Juego simbólico
- G. Atención visual y auditiva
- H. Causa y efecto
- I. Percepción de espacio
- J. Uso de objetos

Algunos de los beneficios mencionados por la Asociación para la Educación de Niños Pequeños son:

El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu. Hasta los nueve años los niños los niño/a aprenden mejor cuando la persona participa como un todo.

El juego reduce la tensión. En el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan.

Los niños expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego no estructurado.

Los niños a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas.

El desarrollo de las habilidades y destrezas perceptuales de los niños puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de comunicación masiva que requieren únicamente el uso de dos sentidos. Los sentidos del olfato, tacto y gusto, así como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje.

Los niños que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo.

2.1 El papel del docente y padres de familia.

Todos sabemos que los docentes son la representación de los padres en la institución escolar; el niño mira al educador como mira a sus padres, y como una prolongación de ellos. De ahí la relevancia de que el educador sea un arquetipo, un ejemplo, un estímulo para el niño, y que la concepción del discurso de crianza que se tiene en la familia se tenga también en la escuela, para que permita ser asertivo en lo que se les exige a los niños y así ese proceso tenga un influjo definitivo en el funcionamiento posterior del niño como ser social.

A los padres les decimos que el juego es la mejor herramienta que tienen para acercarse a sus hijos; uno no se acerca fácilmente a los hijos con un sermón o con una conferencia. Se acerca jugando con ellos y bajándose a su nivel, y sin mirarlos como seres distintos.

Francoise Dolto, señala: “que a veces los adultos creemos que los niños son seres humanos distintos. Si usted quiere tener éxito con los niños, mírelos a los ojos, pero al mismo nivel”.

Los padres deben jugar como niños y no como adultos. A veces se nos olvida eso, cuando quienes debemos adaptarnos somos nosotros, y quienes nos van a enseñar muchas veces son ellos.

2.2 El niño en edad preescolar y la importancia de su aprendizaje.

Algunos autores como Montessori (1912) daba mucha importancia al juego como “estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la colaboración de los padres en el proceso educativo de los hijos”. En su aporte claramente se enfatiza el uso de materiales didácticos para un mejor aprendizaje.

Aunado a ello el aporte de Pellis y Pellis (2009) en el que afirma que “el cerebro no solo da forma al juego.... El juego también modela al cerebro” (p.17). Es decir el cerebro se despliega con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta comfortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres comprendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

Sigmund Freud decía muy acertadamente: “Un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas”. La ludoterapia es un elemento bien importante para muchos procedimientos, y, en ese sentido, en la medida en que el juego permite aflorar una gran cantidad de situaciones que angustian a los niños, va a servir muchísimo como terapia.

El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu. Hasta los nueve años los niños los niño/a aprenden mejor cuando la persona participa como un todo.

El juego disminuye la tensión. En el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan”.

Los niños expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego no estructurado.

Los niños a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y resolución de problemas.

El desarrollo de las habilidades perceptuales de los niños puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las, computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de

comunicación masiva que requieren únicamente el uso de dos sentidos. Los sentidos del olfato, tacto y gusto, así como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje.

Los niños que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo.

2.3 El juego como herramienta de aprendizaje.

El juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje: Lo natural es aprender jugando. Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

Si se aprovecha la actividad lúdica para crear aprendizajes, en lugar de intentar forzar esta creación con escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales, pues constituye además su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo. Los beneficios del juego son los siguientes:

- A. Contribuye al desarrollo: Psicomotriz, Cognitivo, Social, afectivo y Moral.
- B. Adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea.
- C. Entrenan destrezas y habilidades, practican rutinas y secuencias de comportamiento que les serán útiles en la vida adulta.
- D. Mediante el juego están ensayando roles y formas de actuación de la vida de los adultos.
- E. El juego proporciona una oportunidad de que creen sus propios significados y entiendan de esta forma el mundo que les rodea.
- F. Contribuye a estrechar los vínculos afectivos.

G. A través del juego nos conectamos con otros, compartimos experiencias que nos hacen sentir bien, colaboramos con los otros y configuramos un fuerte vínculo afectivo.

H. A través del juego nos relajamos y nos aliviarnos. Es muy importante entender que las personas necesitamos diversión, relax y entretenimiento.

Sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad.

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título:

Juegos Didácticos como Herramienta para el Desarrollo Sensoriomotor, realizado en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta “Gregorio Martín Solís Rodas Cantón Chiguaxté, del municipio de Samayac del departamento de Suchitepéquez.

3.2. Descripción del PME

La EODP Anexa a EORM Gregorio Martín Solís Rodas” durante muchos años ha prestado servicios educativos en ambos niveles preprimario y primario, de ello deviene muchos factores necesarios de enmarcar para una vida educativa productiva en la niñez de la comunidad, dentro del establecimiento educativo se han tenido diversos proyectos de diversas índoles, pero en esta ocasión se plantea un proyecto para la mejora educativa, pues desde su inicio se llevó a cabo una serie de diagnósticos en donde se pudo evidenciar que los recursos didácticos son necesarios para un buen aporte al crecimiento educativo sin embargo dentro del establecimiento no se cuenta con materiales concretos para que los niños y niñas puedan interactuar y facilitar su aprendizaje, lo que conllevó a la elección de este proyecto.

Inciendo de manera positiva en la demanda del desarrollo psicomotor de los educandos, para que puedan potencializar sus capacidades física, cognitivas y afectivas porque ello hace que se aprenda y comparta; a la

vez se cuenta con el espacio necesario para desarrollar dentro del establecimiento educativo dichos juegos, y se pretende que el mismo tenga un impacto positivo y motivacional para la niñez del nivel preprimario.

Para la ejecución de dicho proyecto también se cuenta con un apoyo fundamental de la directora del establecimiento educativo como también de la Organización de Padres de Familia OPF, de los padres de familia y docentes del nivel preprimario; razón por la cual se enfatiza en dicha temática, aunado a ello la suscrita gestionara en diversas fuertes el apoyo que se requiera obtener para facilitar la ejecución y proyección del mismo, este proyecto será de mucha ayuda para toda la niñez porque su ubicación será para que todo el nivel preprimario tenga acceso a ello y que puedan hacer uso de ella tomando en consideración las orientaciones de la docente según se quiera aprender en el momento indicado.

Con el mismo se pretende dar solución a los problemas de aprendizaje que estudiantes del centro educativo presentan como una debilidad a que no se ha tenido un buen fortalecimiento psicomotor dentro de sus áreas curriculares, mismas que han debilitado su aprendizaje, se sabe que para que los niños y niñas tengan buen desarrollo cognitivo y físico es necesario que realicen una serie de movimientos, ejercicios y se logre el desarrollo de la lógica para que sobresalgan de manera independiente en el proceso escolar, es por ello que con el Proyecto de Mejora Educativa PME, se pretende aumentar índices de aprendizajes en los niños y niñas, permitiendo que el aprendizaje sea de fácil asimilación para que los niños y niñas logren una buena adaptación y por consiguiente un buen desarrollo cognitivo de manera que interactúen y se interesen sin ser o sentir presión para su enseñanza.

Durante la ejecución del DAFO, se logró identificar diversas debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que aportan para que este proyecto fuera seleccionado, una de las debilidades es Desinterés de niños por

aprender y la amenaza Inexistencia de aulas innovadoras, lo que hace que se mantenga en una misma línea y que el mismo obstaculice la problemática y por el contrario se tiene las fortalezas y oportunidades como aquellas que aportan significativamente para el logro de objetivos las cuales son: Aplicación de estrategias de aprendizaje y las oportunidades aplicación de nuevas metodologías e Implementación de proyectos. En cuento a las vinculaciones estratégicas que identificamos con la aplicación de la Técnica MINI-MAX de debilidades con oportunidades se logró vincular la siguiente: Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje es lo que comúnmente se observa en los establecimientos educativos específicamente en las aulas, esto derivado a que no se ha planificado por el MINEDUC, la ardua tarea de proporcionar a cada nivel lo que le sea necesario para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más factible y fácil de poder asimilar, pero se cuenta con la oportunidad de que en el medio hay profesionales muy capaces de poder apoyar los procesos de mejora para brindar mejores resultados a la educación y que estos sean muy útiles en el proceso de formación de los estudiantes, principalmente en aquellos que presentan alguna debilidad para adquirir las enseñanzas. Lo que llevó a la siguiente línea de acción: Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual.

Como consecuencia a este proceso metodológico se destacó la ejecución del posible proyecto, Plasmar actividades lúdicas en un espacio físico para que los estudiantes puedan interactuar en él; que al ser analizado se concretó en el Proyecto de Mejora Educativa con el nombre de: Juegos Didácticos como Herramienta para El Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria, que será el proyecto en el cual se trabajara para que su desarrollo y los cambios que se tengan sean significativos para el aprendizaje de los estudiantes.

3.3. Concepto del PME

Crear espacios de interacción y aprendizaje

3.4. Objetivos

A. General:

1. Diseñar espacios físicos de estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje, por medio de los juegos de patio.

B. Específicos:

1. Utilizar estrategias de búsqueda para plasmar los juegos necesarios, que permitan el logro y desarrollo de la psicomotricidad, y por ende faciliten el aprendizaje.
2. Capacitar al personal docente del nivel preprimario en cuanto al uso correcto de los juegos.
3. Gestionar materiales para la ejecución del proyecto.

3.5. Justificación

Es necesario que los niños y niñas tengan espacios que les permitan socializar y al mismo tiempo aprender, el presente proyecto se desarrolla con la finalidad de que los estudiantes del nivel preprimario obtengan un buen desarrollo psicomotor y que sus capacidades físicas y cognitivas tenga mucho realce en cuanto a sus fortalezas y que ello les permita aprender de manera práctica para su vida cotidiana. Debido a la necesidad de problemas de aprendizaje detectado se determina poner en marcha estrategias para mejorar dicho problemas que a lo largo se manifiestan por no tener una estimulación adecuada previo a sus actividades educativas escolar y que los padres de familia no prestan la debida atención a estos temas que son tan importantes en el desarrollo del ser humano, los mismos se ven reflejados en el nivel preprimario en las dificultades de aprendizaje que los estudiantes presentan. Tomando en cuenta las fortalezas y

oportunidades con las que se cuentan se inician a la proyección de dicho proyecto.

3.6. Plan de actividades

Las diversas actividades programadas en el proyecto se desarrollaron a cabalidad, dentro del tiempo en el que aún se tenía presencia en el centro educativo, lográndose completar antes que nos aquejara la pandemia del COVID-19, razón por la cual se describen según sus fases dando a conocer sus evidencias, durante cada proceso.

3.6.1. Fases del proyecto

A. Fase de inicio

1. Selección del problema:

Para empezar se efectuó la selección del problema, consolidando toda la información con la que se contaba para poder puntualizar en una, desarrollándose desde la matriz de priorización la cual en lista todas las problemáticas existentes, logrando destacar con una calificación de 36 puntos a los problemas de aprendizaje en los estudiantes, a partir de ello se inició a desglosar las causas y efectos en el árbol de problemas, llegando a la matriz análisis estratégico

Con la Técnica DAFO, la que permitió caracterizar las Dificultades, amenazas, fortalezas y oportunidades; posterior se elaboró la matriz Mini-Max, creando un vínculo de acciones positivas con negativas, llegando hasta las líneas de acción y la lista de posibles proyectos; posterior a ello se realiza la calificación a los criterios de cada una de las 5 líneas de acción para verificar las posibilidades y viabilidad con las que la

misma cuenta, llegando a entonces a la selección de la línea de acción No.2, que es la siguiente: 2. Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual. La misma conjuga dentro de sus actividades los Juegos didácticos como una herramienta que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de ello entonces se da inicio a la elaboración del proyecto.

2. Elaboración del proyecto

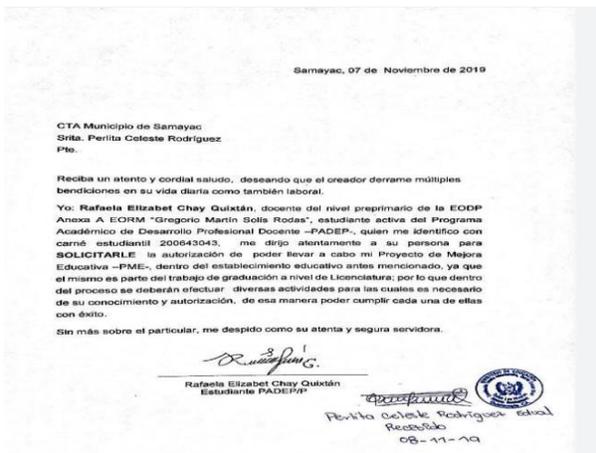
El mismo se llevó a cabo por medio del Diseño del Proyecto De Mejoramiento Educativo, en el que se establecieron acciones a desarrollar para darle cumplimiento al mismo; el nombre con el que se le denomino es “Juegos Didácticos Como Herramienta Para El Desarrollo Sensoriomotor En Preprimaria”, a partir de ellos se llega a la consolidación de diversas actividades para darle un mayor realce al proyecto y que el mismo desarrolle los objetivos a los que se quieren llegar, las actividades planificadas llevan un fin que es coadyuvar en el aprendizaje de los niños y niñas de manera lúdica, en el que los niños puedan divertirse y aprender.

Se detallan los planes de cada una de las etapas del proceso del proyecto con sus actividades y Subtareas, para su abordaje; etapa de inicio, etapa de planificación, etapa de ejecución y la etapa del cierre del proyecto. A su vez se plasman en la matriz de monitoreo y evaluación. Como también se adjuntan el presupuesto y el plan de sostenibilidad.

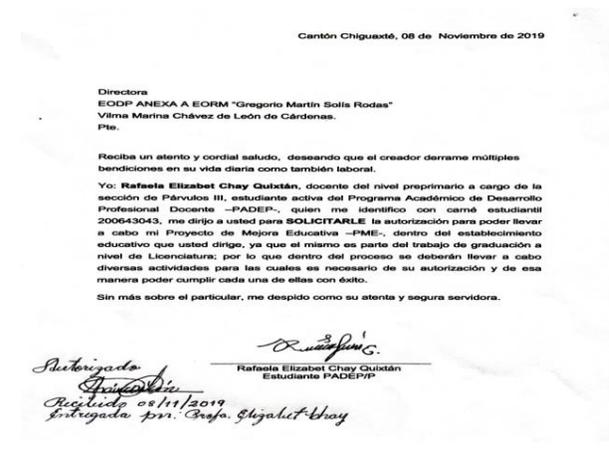
3. Gestiones de autorización:

Luego de tener claridad en lo que se va a trabajar se inicia con las gestiones de autorización, redactando una carta de solicitud a la Coordinadora Nacional del Programa PADEP, a la coordinadora Técnica Administrativa del municipio y una última a la Directora del Establecimiento Educativo. Las que fueron de respuesta satisfactoria para iniciar al abordaje del proyecto.

Fotografía No. 01 Carta de Autorización de CTA Fotografía No. 02 Carta de Autorización de CTA



Fuente: elaboración propia, noviembre 2019



Fuente: elaboración propia, noviembre 2019

4. Gestión de recursos del área del patio.

Se llevó a cabo una carta de solicitud al señor alcalde municipal del municipio de Samayac, para que pudiera coadyuvar en la construcción del espacio del patio que se encontraba deteriorado, la misma tuvo respuesta favorable en cuanto al costo del material y la mano de obra.

5. Cotizaciones para el presupuesto del total de gasto de los juegos de patio.

Se solicitó el presupuesto del costo de la elaboración de cada uno de los juegos didácticos de patio, a dos pintores para verificar los precios y decidir quién podría realizarlos un poco más económico; se les proporcionaron los diseños y medidas para que ellos pudieran elaborar sus cuentas en relación a la cantidad de material que utilizarían, luego de ambas acciones se determinó con el pintor que se iba a trabajar, por ser una persona muy habilidosa y que el presupuesto generado era el que se mantenía dentro de los rangos establecidos para poderlos cubrir en dicho proyecto.

6. Fundamentación Teórica

De la mano con esas gestiones se elaboraba la fundamentación teórica que guía este proceso y sustenta su elaboración, para lograr que los niños y niñas se apropien de aprendizajes de una manera diferente aprovechando los recursos existentes y las autorizaciones que se tuvieron.

Cada uno de los temas abordados en la fundamentación Teórica permite vivenciar las experiencias de diversos autores que apoyan los juegos como un medio de interacción y aprendizaje diferente a los tradicionales.

B. Fase de Planificación

1. Investigar vía documental e internet los diseños más favorables y de mejor enseñanza para los niños y niñas.

Se indagaron diversas fuentes, teorías, pensamientos de autores y diseños. Este proceso permitió que se seleccionaran los juegos apropiados para los niños del nivel preprimario, se trató de seleccionar aquellos que pudieran cumplir el impacto deseado en los niños. Cada uno de los juegos es importante como también llamativo para que los niños de cada una de las secciones hagan uso de ellos con el fin de aprender de manera diferente.

2. Calendarización de actividades

Se planifico que la reconstrucción del patio, fuera en el mes de diciembre, para aprovechar que nadie se encontrara en la escuela y de esa manera se trabajara sin temor a que un niño o niñas de cualquier nivel pudiera verse afectado por alguna razón, también se consideró que era lo mejor por ser paso principal para dos aulas al final del módulo.

Se elaboró la calendarización de los juegos a partir de la tercera semana del mes de enero, en un fin de semana, previendo que los niños y niñas son curiosos y pues pudiera resultar dificultoso trabajar durante los días de clase, los mismos se calendarizaron en 2 fines de semana para su mayor precisión. Quedando a la espera de los resultados que se pudieran encontrar en el transcurrir de su elaboración.

Las otras actividades también se calendarizaron a partir de la segunda semana de febrero como fue la elaboración del manual de uso de los juegos didácticos.

Posterior a ello en el mes de marzo se programó la capacitación del uso década uno de los juegos de patio, para las docentes del nivel preprimario.

3. Documentación y elaboración de materiales

Los mismos se iban ir elaborando según se fueran solicitando por supervisor de proyecto y los que fueran necesarios elaborar dentro del proyecto. Los mismos permiten enfatizar cada uno de los procesos y que se lleven a cabo de la manera más exitosa.

C. Fase de ejecución

1. Inicio de la reconstrucción de mejora del patio para juegos.

Se planifico con el maestro de obras municipal, los trabajadores municipales las fechas y días para poder trabajar y la cantidad de material a utilizar.

Se organizó la solicitud de materiales a la empresa para que los llevaran en el día requerido. Se llevó a cabo la actividad de reconstrucción de una de las áreas para elaborar los juegos didácticos porque era necesario de su remodelación para plasmar juego diseñado.

Fotografía No. 03 Trabajo de reconstrucción



Fuente: elaboración propia, diciembre 2019

Fotografía No. 4 Trabajo de reconstrucción



Fuente: elaboración propia, diciembre 2019

Fotografía No. 5 Patio Reconstruido



Fuente: elaboración propia, diciembre 2019

2. Realizar una reunión con padres para dar a conocer el proyecto.

Solicitar un espacio a Dirección, para poder trasladar la información a padres de familia e indicarles que se llevara a cabo como parte del proyecto del programa PADE/D, un proyecto específicamente para el nivel preprimario; al mismo tiempo suplicarles de su colaboración cuando este así lo amerite.

Fotografía No. 6 Reunión padres de Familia



Fuente: elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 7 Reunión padres de Familia



Fuente: elaboración propia, enero 2020

3. Diseñar los juegos de patio en los lugares previamente establecidos.

Luego de todas las coordinaciones llevadas a cabo para ejecutar el proyecto, se da inicio a una actividad más que es la elaboración de los seis juegos seleccionados para el área del nivel preprimario. Se presentan en las fotografías las áreas previo a la elaboración de los juegos didácticos, en lo que se evidencia que aún no existe nada en las superficies.

Antes: áreas que se utilizaron para plasmar los juegos.

Fotografía No. 8 Patio de juego 1



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 9 area para diseñar juego



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 10 Área de corredor para diseñar juego



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Después: Juegos Didácticos diseñados

Gusano Alfabético

Fotografía No. 11 Área de juegos 3



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 12 Juego del Gusanito alfabético



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Orientación Espacial

Fotografía No. 13 Juego de orientación espacial



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 14 Juegos desde área frontal



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Aprendo las vocales con la ranita saltarina

Fotografía No. 15 Diseñando juego de vocales



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 16 Juego la Ranita Saltarina



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Aprendo y me divierto

Fotografía No. 17 Diseñando Juego Aprendo y me divierto



Fuente: Elaboración Propia, enero 2020

Fotografía No.18 Juego aprendo y me divierto.



Fuente: Elaboración Propia, enero 2020

El cohete numérico

Fotografía No. 19 Diseñando y monitoreando juego



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 20 Juego Cohete Numérico



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Salto sin parar

Fotografía No. 21 Juego de salto sin parar



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 22 Diseñando juego salto sin parar

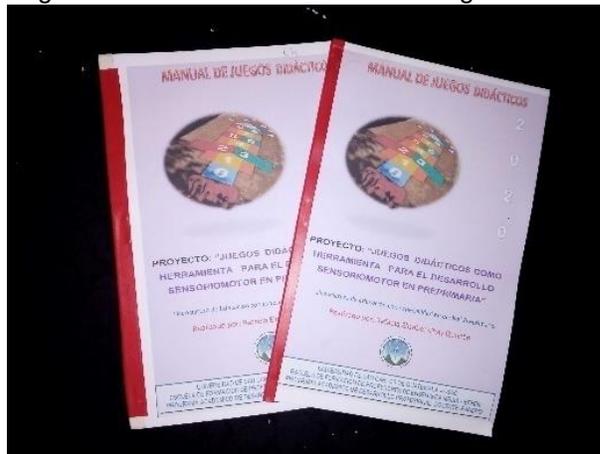


Fuente: Elaboración propia, enero 2020

4. Elaboración de manual de uso de los juegos didácticos para proporcionárselos a las compañeras y capacitador para que trabaje en relación a ello.

Se inició con la elaboración de un manual de uso de los Juegos Didácticos, para que las docentes de dicho nivel obtengan las diversas metodologías y herramientas para poder usar cada uno de los juegos, logrando su mayor aprovechamiento y que el mismo no sea tedioso o cotidiano, los diseños permiten ir más allá de la creatividad y el aprendizaje en diversas dimensiones.

Fotografía No 23 Manual de uso de Juegos Didácticos



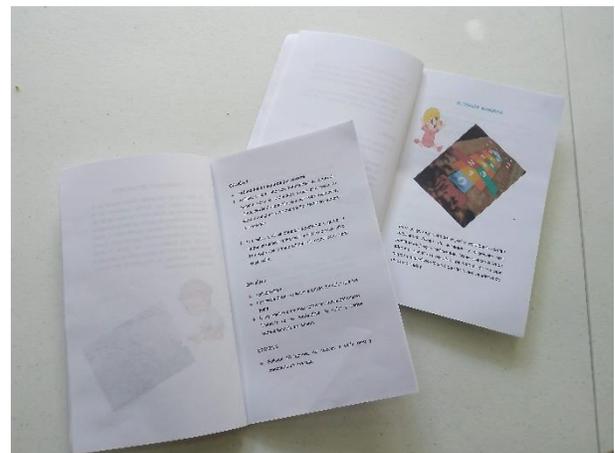
Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fotografía No. 24 Parte interna del manual



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fotografía No. 25 Parte interna del manual



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

5. Llevar a cabo la capacitación a las docentes del nivel preprimario.

Con previa autorización de dirección se llevó a cabo la ejecución del uso de juegos didácticos, con la participación de las cinco compañeras del nivel preprimario y el capacitador invitado Prof. De Educación Física, Mynor Tzian Castañeda, que de manera motivadora llevo a cabo dicho proceso para que las compañeras docentes del nivel preprimario obtuvieran los conocimientos hacia el uso de los juegos para implementar con sus estudiantes cada uno de ellos. De esa manera lograr el aprendizaje deseado en los niños y que ellos desarrollen habilidades y destrezas.

Fotografía No. 26
Capacitación a docentes preprimaria



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 27
capacitación a docentes preprimaria



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 28 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 29 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 30 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 31 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 32 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 33 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 34 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 35 Capacitación docente



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

6. Juegos de patio con los niños del nivel preprimario y todo el personal docente.

Se invitó al personal docente del nivel preprimario juntamente con los niños y niñas, para que observaran los diversos juegos y se les rogo del cuidado del mismo, como también que

lo utilizaron juntamente con su docente, ya que es un área específica para ellos y que el buen uso del mismo les permita mejores resultados en su aprendizaje.

Fotografía No. 36 Socialización con niños



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fotografía No. 37 Socialización con directora



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fotografía No. 38 Socialización con docentes y directora



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

7. Entrega de proyecto al establecimiento Educativo.

Personal Docente y actual directora del mismo, se hicieron presentes a la entrega del proyecto del área de juegos didácticos y que a la vez lo pudieran observar y que desde ya puedan hacer uso de ello, rogándoles el cuidado del

mismo ya que favorece el proceso educativo de todos los niños y niñas de ese nivel.

Fotografía No. 39 Entrega del proyecto a Dirección

Fotografía No. 40 Entrega de juegos a niño



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

Fotografía No. 41 Entrega proyecto a Centro Educativo



Fuente: Elaboración propia, febrero 2020

D. Fase de Monitoreo

Tabla No. 13
Matriz de monitoreo

PLAN DE MONITOREO					
Fase inicial					
Meta ¿Qué se tiene que monitorear?	Indicadores De proceso	Responsable	Periodicidad	Herramienta de verificación	Fuente
Obtener lo requerido en cada gestión	Tres gestiones.	Docente-estudiante	Trimestral (Octubre a Dic.)	Obtención de respuestas	PRIMARIA -Directora -CTA
	Una Gestión de mejoramiento del área del patio.	Docente-estudiante	Trimestral (Octubre a Dic.)	Solicitud de respuesta	PRIMARIA -Alcalde Municipal.
	Tres presupuesto	Docente-estudiante	Semanal	Cotizaciones	SECUNDARIA -Hojas de cotización
Fase de planificación					
Meta ¿Qué se tiene que monitorear?	Indicadores De proceso	Responsable	Periodicidad	Herramienta de verificación	Fuente
Llevar a cabo la primera fase del proyecto que es estrategias de búsqueda para plasmar los juegos necesarios.	Búsqueda en documentos de juegos.	Docente-estudiante	Trimestral (Octubre a Dic.)	Selección de juegos didácticos	PRIMARIA Docente-estudiante.
Llevar a cabo la etapa de mejoramiento.	Una reconstrucción de mejora del patio para juegos.	Docente-estudiante	Trimestral (Octubre a Dic.)	Materiales adquiridos Área reconstruida	PRIMARIA Docente-estudiante.
Fase de ejecución					
Meta ¿Qué se tiene que monitorear?	Indicadores De proceso	Responsable	Periodicidad	Herramienta de verificación	Fuente
Gestión de materiales y profesional para la ejecución del proyecto.	100% de los materiales para ejecutar.	Docente-estudiante	Trimestral (Enero a marzo.)	Material al 100%. Asistencia de profesional	PRIMARIA Profesional Albañiles

	Un profesional para la capacitación				
Establecer visitas durante la ejecución del mismo.		Docente-estudiante	Trimestral (Enero a marzo.)	Visitas de campo	PRIMARIA Docente-estudiante.
Ejecución de la capacitación a docentes del nivel preprimario.	Cinco docentes presentes	Docente-estudiante Profesional capacitador	Una Semana	Asistencia de las cinco docentes.	PRIMARIA Docente-estudiante. Docentes del nivel preprimario. Profesional capacitador
Que se cuide lo necesario para obtener buenos resultados.	Cinco juegos didácticos	Docente-estudiante	Trimestral (Febrero a abril.)	Áreas cuidadas y protegidas.	PRIMARIA Docente-estudiante. Pintor
Resultado:					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lograr que la etapa de monitoreo sea desarrollada de la mejor manera. 2. Obtener los resultados requeridos durante el monitoreo y cubrir cada una de las necesidades que se puedan dar durante cualquier etapa de ejecución del proyecto. 3. Si es posible mejorar algún proceso que lo requiera. 					

FASE DE EVALUACIÓN

Tabla No. 14

PLAN DE EVALUACIÓN					
Objetivo general: Diseñar espacios físicos de estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje, por medio de los juegos de patio.					
Meta ¿Qué se desea evaluar?	Indicadores ¿Cómo lo sabremos? ¿Qué evidencia lo demuestra?	Tiempo ¿En cuánto tiempo?	Fuente ¿En dónde se encontramos esta información?	Método/ Herramienta ¿Cómo se reunirá esa información?	Muestra ¿A quién se va a interrogar?
Cumplir a cabalidad con el proyecto a ejecutar.	Cinco juegos didácticos	1 mes	PRIMARIA -Directora -docentes -Estudiantes -Padres de familia.	-Entrevista - Observación	- Docentes de preprimaria. -padres de familia -Directora
Objetivo específico 1: Utilizar estrategias de búsqueda para plasmar los juegos necesarios, que permitan el logro y desarrollo de la psicomotricidad, y por ende faciliten el aprendizaje.					
Meta ¿Qué se desea evaluar?	Indicadores ¿Cómo lo sabremos? ¿Qué evidencia lo demuestra?	Tiempo ¿En cuánto tiempo?	Fuente ¿En dónde se encontramos esta información?	Método/ Herramienta ¿Cómo se reunirá esa información?	Muestra ¿A quién se va a interrogar?
Evaluar adecuadamente los juegos para elegir adecuadamente.	Cinco descripciones de cada juego con su aporte al aprendizaje y corporalidad.	1 mes	SECUNDARIA -Libros de textos. - Documentos de juegos didácticos -informes de tesis.	-Revisión documental	-Profesional calificado.
Objetivo específico 2: Capacitar al personal docente del nivel preprimario en cuento al uso correcto de los juegos.					
Meta	Indicadores	Tiempo	Fuente	Método/ Herramienta	Muestra

¿Qué se desea evaluar?	¿Cómo lo sabremos? ¿Qué evidencia lo demuestra?	¿En cuánto tiempo?	¿En dónde se encontramos esta información?	¿Cómo se reunirá esa información?	¿A quién se va a interrogar?
Llevar a cabo la capacitación de manera exitosa, con el profesional adecuado al área.	-cinco docentes -un capacitador	1 mes	-Docentes del nivel preprimario -Profesional capacitador	-Entrevistas a docentes	-Cinco docentes
Objetivo específico 3. Gestionar materiales para la ejecución del proyecto.					
Meta ¿Qué se desea evaluar?	Indicadores ¿Cómo lo sabremos? ¿Qué evidencia lo demuestra?	Tiempo ¿En cuánto tiempo?	Fuente ¿En dónde se encontramos esta información?	Método/ Herramienta ¿Cómo se reunirá esa información?	Muestra ¿A quién se va a interrogar?
Adquirir los materiales para desarrollar en su totalidad el Proyecto de Mejora Educativa.	Financiamiento total del proyecto.	3 meses	SECUNDARIA -agenda de trabajo y de campo.	La observación	4 personas que ejecuten el trabajo.
Resultado:					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se darán a conocer después de pasar la boleta de entrevista a los actores sociales que están involucrados en este proceso del proyecto. 2. Análisis de cada uno de los procesos desarrollados y se ejecutara al finalizar el Proyecto de Mejora Educativa. 					

Fotografía No. 42 Monitoreando el proceso



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 43 Monitoreando el proceso



Fuente: Elaboración propia, enero 2020

Fotografía No. 44
Entrevista a presidenta de la OPF



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 45
Entrevista a docente de Preprimaria



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 46
Entrevista a Madre de familia



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 47
Entrevista a docente de Preprimaria



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

E. Fase de cierre del proyecto.

1. Entrega del proyecto de Juegos didácticos a directora del establecimiento educativo y padres de familia.

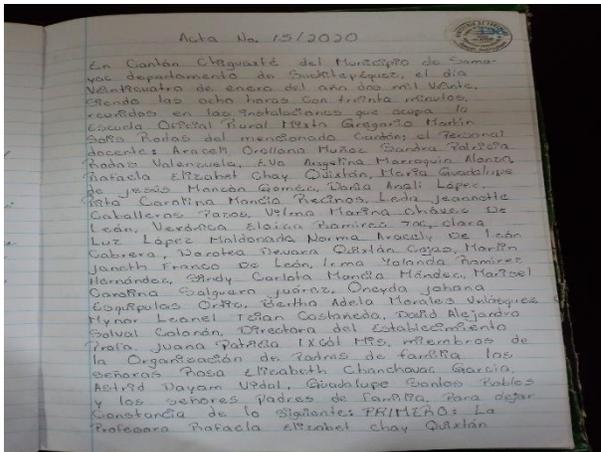
Se entrega el proyecto de Juegos Didácticos llevado a cabo dentro del establecimiento educativo de la EODP anexa a EORM "Gregorio Martín Solís Rodas", durante una reunión con padres de familia también aprovechando el acercamiento de ellos al establecimiento, se lleva a cabo la transcripción de un acta en donde se incluye en el punto noveno la entrega del mismo. Y a la vez se solicita a los padres de familia que apoyen cuando se les solicite apoyo para las mejoras del mismo y que sus niños lo utilicen y que al mismo tiempo cuiden de ellos.

Fotografía No. 48
Entrega de proyecto a madre representante del nivel preprimaria



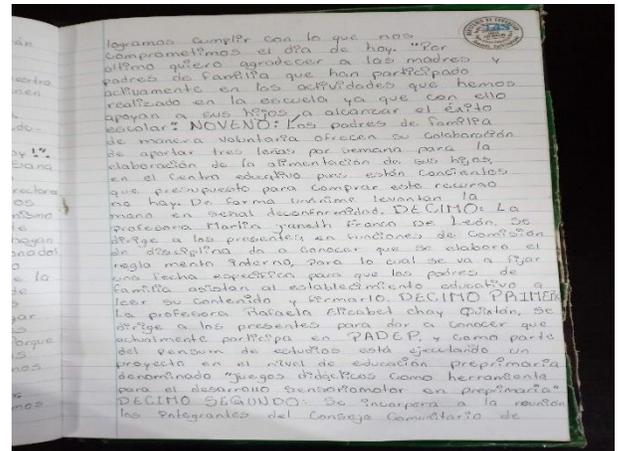
Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 49
Acta de Inicio de entrega de Proyecto



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

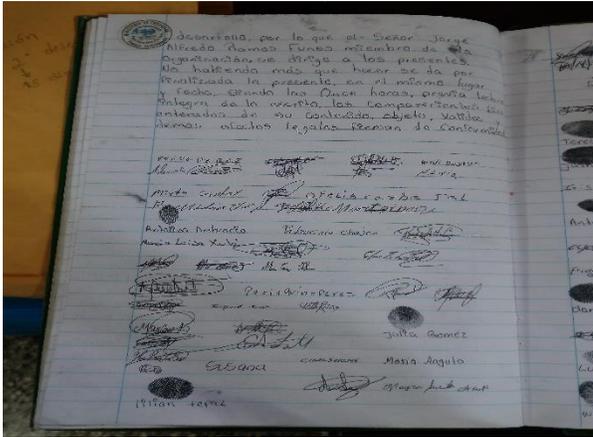
Fotografía No. 50
Punto de acta de entrega de proyecto



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 51

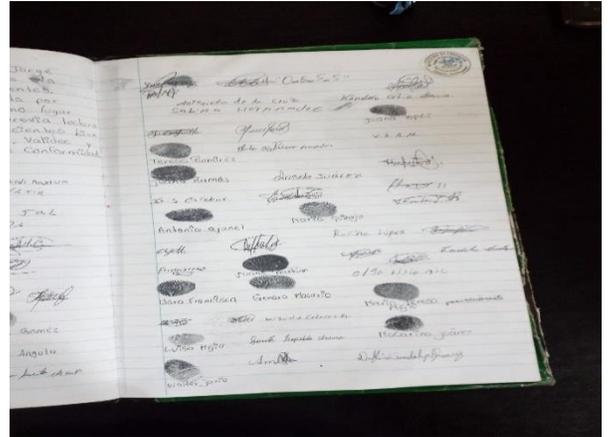
Cierre y Firmas de acta de entrega de Proyecto



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

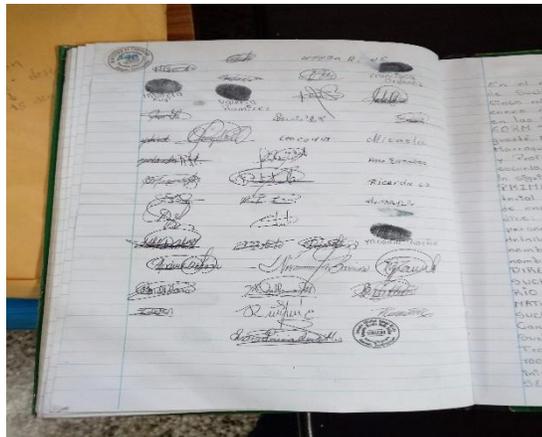
Fotografía No. 52

firmas de entrega de proyecto



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Fotografía No. 53 Firmas de acta de entrega de Proyecto



Fuente: Elaboración propia, marzo 2020

Poster Académico:

El poster académico se constituye en una herramienta de información, la que conlleva aspectos relevantes en relación al PME, desde el título, autora, su descripción, concepto, objetivos, metodología desarrollada, actividades desarrolladas, resultados alcanzados y las acciones de sostenibilidad que requiere para mantener el proyecto ejecutado. En él se detallan de manera breve dichos aspectos que coadyuvaron a la planificación y desarrollo del PME.

Link: https://media-private.canva.com/12CFQ/MAD_pe12CFQ/1/s3.png?response-expires=Fri%2C%2019%20Jun%202020%2023%3A49%3A12%20GMT&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Date=20200619T210717Z&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Expires=9714&X-Amz-Credential=AKIAJWF6QO3UH4PAAJ6Q%2F20200619%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Signature=01f7288ae78f9f3ae835507d9a9533f7d35e31018b9d99646629c5acf2f8221f

Poster académico



EFPEM USAC

“JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO SENSORIOMOTOR EN PREPRIMARIA”

AUTORA: RAFAELA ELIZABET CHAY

DESCRIPCIÓN

Se dan a conocer los aspectos relevantes de las estrategias y acciones que se efectuaron con la finalidad de mejorar aspectos de aprendizaje para garantizar que la población estudiantil de la EODP Anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, pueda tener un mejor rendimiento académico en relación a los aspectos sensoriomotores y así permitir también que los niños y niñas aprenda de una manera dinámica, divertida por medio del juego. Necesidad identificada en el indicador de recurso de aprendizaje.

OBJETIVOS

GENERAL:
1. Diseñar espacios físicos de estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje, por medio de los juegos Didácticos de patio.

ESPECÍFICOS
1. Utilizar estrategias de búsqueda para plasmar los juegos necesarios, que permitan el logro y desarrollo de la psicomotricidad, y por ende faciliten el aprendizaje.
2. Capacitar al personal docente del nivel preprimario en cuanto al uso correcto de los juegos.
3. Gestionar materiales para la ejecución del proyecto

CONCEPTO

Crear espacios de interacción y aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

Es necesario que los niños y niñas tengan espacios que les permitan socializar y al mismo tiempo aprender. El presente proyecto se desarrolla con la finalidad de que los estudiantes del nivel preprimario obtengan un buen desarrollo psicomotor y que sus capacidades físicas y cognitivas tenga mucho realce en cuanto a sus fortalezas y que ello les permita aprender de manera práctica para su vida cotidiana. Debido a la necesidad de problemas de aprendizaje detectado se determina poner en marcha estrategias para mejorar dicho problema que a lo largo se manifiestan por no tener una estimulación adecuada previo a sus actividades educativas escolares y que los padres de familia no prestan la debida atención a estos temas que son tan importantes en el desarrollo del ser humano, los mismos se ven reflejados en el nivel preprimario en las dificultades de aprendizaje que los estudiantes presentan. Tomando en cuenta las fortalezas y oportunidades con las que se cuentan se inician a la ejecución de dicho proyecto.

ACTIVIDADES FUNDAMENTALES DESARROLLADAS

1. Gestiones y autorizaciones exitosas
2. Reconstrucción de área de patio
3. Diseño de los juegos didácticos en las áreas establecidas.
4. Reunión con padres de familia.
5. Elaboración de Manual de uso de los Juegos Didácticos.
6. Capacitación a docentes del nivel preprimario sobre el uso de juegos.
7. Socialización y entrega de proyecto a docentes, niños y dirección.
8. Entrevistas a docentes, madres y niños sobre el impacto de los juegos diseñados.

METODOLOGÍA

Marco Metodológico: Activa, participativa, apoyada en el trabajo cooperativo.
Análisis situacional: Identificación de problemas del entorno educativo. *Selección de problemas.* Análisis de Problemas *Identificación de Actores. *demandas sociales, institucionales y poblacionales.
Análisis estratégico: DAFO del problema seleccionado, matriz DAFO, técnica MINIMAX, líneas de acción estratégica, Posibles proyectos, diseño de proyecto.



Resultados alcanzados

- +Logro y ejecución de todas la actividades planificadas, en el tiempo establecido.
- +Niños y niñas del nivel preprimario muestran interés y participan activamente dentro de sus clases haciendo uso de los diferentes juegos y material didáctico.
- El proyecto ejecutado causa asombro, alegría y es útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- +A partir de ello los niños aprenden contenidos curriculares de manera diferente a través del juego, con sus grupo de compañeros.

Acciones de sostenibilidad

- +Involucramiento a padres de familia, integrantes de la OPF y dirección para llevar a cabo mantenimientos de los juegos.
- +Mantenimiento a cada 3 meses de periodicidad.
- +Uso adecuado por los niños para su mayor conservación.

Link video del proceso del Proyecto:

<https://drive.google.com/file/d/1OWgLjX0q6AU-XGDGk9UYrpQbxXp4w4Qd/view?usp=sharing>

2. Entrega del informe final a docente del curso.

Al haber concluido con cada uno de los procesos de revisión del informe final se hace entrega del mismo a la docente asesora del curso de seminario: para que ella pueda darle continuidad al proceso y tramites de graduación.

CAPITULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS

El establecimiento educativo seleccionado es la EODP Anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, jornada matutina, queda a 3 kilómetros aproximadamente de la cabecera municipal del Municipio Samayac, del Departamento de Suchitepéquez.

El establecimiento educativo atiende el nivel preprimario y nivel el preprimario el nivel preprimario consta de cinco secciones dos de párvulos III, dos de párvulos II y una sección de Párvulos I. Cada una de las secciones cuenta con salón de clase en condiciones favorables.

En relación a la organización del establecimiento cuenta con un gobierno escolar y una Organización de Padres de Familia –OPF- muy bien organizado.

Al ser analizados cada uno de los indicadores se evidencia que: Los indicadores de recursos necesitan una docente para que cubra la sección de párvulos III, ya que actualmente la que cubre dicha sección es docente municipal, en relación a los indicadores de proceso los días efectivos de clase se cumplen al 100%, debido a que el establecimiento educativo cumple con sus actividades escolares haciendo que se tenga mayor interacción entre los niños y niñas. El indicador de recursos de aprendizaje, presenta mejoras en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños y niñas, por el uso de juegos didácticos ejecutados como proyecto de Mejora Educativa, a la vez evidencia relación socio-afectiva entre unos con otros.

En cuanto a las vinculaciones estratégicas que identificamos con la aplicación de la Técnica MINI-MAX de debilidades con oportunidades se logró vincular la siguiente: Insuficientes materiales para la enseñanza-aprendizaje es lo que comúnmente se observa en los establecimientos educativos específicamente en las aulas, esto derivado a que no se ha planificado por el MINEDUC, la ardua tarea de proporcionar a cada nivel lo que le sea necesario para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más factible y fácil de poder asimilar, pero se cuenta con la

oportunidad de que en el medio hay profesionales muy capaces de poder apoyar los procesos de mejora para brindar mejores resultados a la educación y que estos sean muy útiles en el proceso de formación de los estudiantes, principalmente en aquellos que presentan alguna debilidad para adquirir las enseñanzas. Lo que llevó a la siguiente línea de acción: Construir diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes y que ello nos permita potencializar nuestra labor docente y así presentar mejores resultados a la educación contextual. Como consecuencia a este proceso metodológico se destacó la ejecución de posibles proyectos: Planificar estrategias lúdicas en las cuales se incluyan cada una de las áreas curriculares. Desarrollar un compendio de actividades estratégicas para desarrollar habilidades comunicativas en los estudiantes. Fortalecimiento de capacidades con la participación de un profesional invitado para que desarrolle programas de aprendizaje. Realizar estrategias de enseñanza-aprendizaje dentro del salón de clases para desarrollar motivación e interés en los niños y niñas. Plasmar actividades lúdicas en un espacio físico para que los estudiantes puedan interactuar en él; que al ser analizado se concretó en el Proyecto de Mejora Educativa con el nombre de: “Juegos Didácticos Como Herramienta Para El Desarrollo Sensoriomotor En Preprimaria”, que es el proyecto en el cual se trabajó.

Derivado de ello, se llevó a cabo el plan de actividades en el que se definieron cada una de las actividades y sub-actividades a ejecutar, tomando en cuenta aquellos actores directos e indirectos que de alguna manera coadyuvarán en el proceso. Siendo municipalidad de Samayac, dirección, capacitador, padres de familia, niños y niñas. Las actividades desarrolladas fueron: Gestiones de recursos y materiales para mejorar patio en el área de preprimaria, recurso financiero para la compra de pintura de cancha, para llevar a cabo los juegos, elaboración de manual de uso de juegos didácticos, capacitación a docentes del nivel preprimario; cada una de las actividades se desarrollaron exitosamente con la participación de cada uno de los involucrados.

Las experiencias y resultados obtenidos con la ejecución de los juegos didácticos aumentan las proyecciones de motivación, participación y aprendizaje de parte de los niños y niñas, a escaso tiempo de su uso debido a la pandemia del COVID-19, se pudo observar el aprendizaje y desenvolvimiento que los niños presentan al interactuar de manera individual, en parejas, trio, grupos y equipos en cada una de las secciones, es un proyecto muy efectivo para la socialización de contenidos curriculares. Una manera no habitual de enseñar y aprender jugando.

Al evaluar los resultados de las diversas acciones que se llevaron a cabo con docentes del nivel preprimario, padres de familia, presidenta de la OPF, y dirección coincidieron en el gran impacto que el proyecto ha causado en los niños y niñas, argumentan que durante años no se ha vivenciado algo similar y que observándolo se puede validar que los estudiantes y docentes realizan el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera distinta, con el empoderamiento de los recursos y que los niños y niñas conviven sanamente construyendo su aprendizaje.

Según Piaget (1994) incada que:

El desarrollo del niño consiste básicamente en construir experiencias acerca del mundo a través de la adaptación e ir avanzando hacia la etapa (concreta) en la cual puede utilizar el pensamiento lógico, los niños se vuelven cada vez más expertos en el uso de símbolos, como lo demuestra el aumento del juego y la simulación. (p. 24).

Durante esta etapa, los niños comienzan a participar en el juego simbólico y aprenden a manipular los símbolos, el desarrollo del lenguaje es otras de sus características.

Las acciones desarrolladas en el establecimiento educativo como parte del PME, basada principalmente en la Construcción de diversas estrategias de aprendizaje para crear un interés y motivación en los estudiantes, permiten evidenciar lo que afirma el autor Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque une la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada fase evolutiva del individuo”. El juego se convierte en una herramienta docente de alta calidad para el logro del desarrollo sensoriomotor en el nivel preprimario; derivado

de ellos se fundamenta que el juego es indispensable para un buen desarrollo en el niño y sobre todo en la edad preescolar.

Aunado a ello el aporte de Pellis y Pellis (2009) en el que afirma que “el cerebro no solo da forma al juego.... El juego también modela al cerebro” (p.17). Es decir el cerebro se despliega con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Como docentes no podemos vernos separados de los nuevos procesos metodológicos e innovadoras formas de aprendizaje, en la que los niños y niñas que asisten a los establecimientos educativos necesitan que las apliquemos como un medio diferente en el que ellos se puedan ver valorados y que su aprendizaje gire por nuevos rumbos y brinde a su vez resultados favorables en relación a todo su accionar, desde su asistencia diaria, escolaridad oportuna, resultados elevados de su desarrollo sensoriomotor, entre otras.

CONCLUSIONES

1. Las estrategias lúdicas plasmadas para mejorar el aprendizaje, por medio de los juegos didácticos de patio, se constituyen en nuevas experiencias para la comunidad educativa, dando paso así a nuevas ideas docentes, para fomentar en niños y niñas el éxito y así dar a conocer a la comunidad sus habilidades, destrezas y conocimientos más allá de lo común.
2. Los juegos seleccionados se analizaron estratégicamente para poder ser desarrollados, y de esa manera se plasmó los que más apoyo didáctico y de desarrollo sensoriomotor aportarían a la niñez, por lo que ahora facilitan el aprendizaje y sobre todo lo realizan de manera creativa, participativa e integradora.
3. El desarrollo de la capacitación en cuanto al uso de los juegos didácticos; favoreció a las docentes del nivel preprimario en cuanto a dotar de estrategias de uso de los mismos, como también de que las docentes puedan transmitir esos conocimientos y retos a toda su sección de clase.
4. Las gestiones llevadas a cabo, obtuvieron respuesta positiva en su totalidad, lo que permitió la ejecución del proyecto de Mejora Educativa y que el mismo presenta resultados exitosos. Por ende concluyo que es un buen proceso de inicio al logro de una buena educación para ser aprovechada por niños y niñas, el docente posee herramientas didácticas que favorecen su trabajo y los mismos presentan resultados halagadores.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Plan De Sostenibilidad Del Proyecto De Mejoramiento Educativo

Nombre Del Proyecto: Juegos Didácticos como Herramienta para el Desarrollo Sensoriomotor en Preprimaria.

A. Justificación

Con la implementación del presente proyecto Educativo en la EODP Anexa a EORM “Gregorio Martín Solís Rodas”, del cantón Chiguaxté, se pretende favorecer a la comunidad educativa del nivel preprimario, por lo tanto se necesita que el proyecto trascienda a largo plazo, de tal forma se construye el presente plan de sostenibilidad para que los involucrados dentro del proceso puedan de cierta manera coadyuvar en cada etapa que se requiera de reconstrucción o mejora del mismo, ello permitirá que los juegos didácticos de patio se mantengan en óptimas condiciones y que al mismo tiempo sea efectivo para los estudiantes de las tres etapas del nivel preprimario. Al mantener los juegos en buenas condiciones se obtendrá los resultados que se esperan en los estudiantes como también en los contenidos temáticos a desarrollar durante el ciclo escolar, debido a la utilización que las docentes le den al mismo es necesario que con periodicidad se monitoree su estado.

B. OBJETIVOS

Objetivo General:

1. Lograr un buen mantenimiento de cada uno de los juegos didácticos que se diseñaran, para que los estudiantes puedan hacer uso de ellos y obtener los resultados que se esperan.

Objetivos Específicos:

1. Desarrollar cada una de las etapas programadas en el plan de sostenibilidad de manera ordenada y coherente.
2. Llevar a cabo las actividades y procesos para que el proyecto sea realmente sostenible y que cada uno de los involucrados cumpla con su función a cabalidad, permitiendo así un impacto positivo.

Tabla No. 15

PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO “JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO SENSORIOMOTOR EN PREPRIMARIA”

Fuente: Elaboración propia.

N0.	Resultados esperados del proyecto	Acciones o actividades de sostenibilidad	Objetivos	Indicador de logro	Período de ejecución	Recursos	Respuestas
1.	Prácticas educativas en armonía y con adquisición de habilidades motoras.	Cada docente motivara a los niños a jugar con precaución y respeto. Día a día	Fomento de valores en cada una de las secciones del nivel preprimario.	Los niños y niñas juegan en armonía con sus compañeros y practican habilidades de salto, en diversas posiciones.	A partir del mes de Junio de 2020, al ciclo escolar 2022.	Reflexiones, juegos didácticos, niños y docentes.	Docente-estudiante
2.	Niños y niñas mejoren su capacidad sensoriomotor para aplicarlo a la vida diaria.	Hagan uso de los juegos de patio. Verificar las posiciones adecuadas de cada niño. Explicar temáticas abordadas.	Desarrollen capacidades Sensoriomotore s y laterales para la buena postura corporal.	Niños del nivel preprimario poseen buenas prácticas corporales. Coordinan y manifiestan enseñanza-aprendizaje de contenidos.	A partir del mes de Junio de 2020, al ciclo escolar 2022.	Recursos didácticos, dados, carteles, Tijeras, reproductor de audio.	Docente-estudiante
3.	Padres de familia coadyuven en el mantenimiento de los juegos de patio.	Coordinación con padres de familia para verificar y mejorar los juegos de patio.	Involucrar de manera positiva a los padres de familia para obtener mejores resultados.	Los padres de familia de cada etapa en el nivel preprimario, desarrollan su función adecuadamente para el logro del	En el mes de junio se organizara 1 reunión de mejora	Pintura de diversos colores Brochas Escobas Detergente para limpiar espacios sucios.	Docente-estudiante

4.	Personal docente utilice según la programación de horarios con cada etapa los juegos.	Realizar un calendario de uso.	Utilizar sin interrupción de otras agendas el patio.	Las docentes de cada etapa utilizan su tiempo adecuadamente y desarrollando los contenidos los aplicados a cada área curricular.	De junio al finalizar el ciclo escolar 2020. Inicio de ciclo escolar 2021 al 2022.	Calendario elaborado a computadora. Espacio físico donde se pueda observar claramente.	Docente-estudiante						
5.	Dirección y OPF, puedan aportar en el cuidado y mantenimiento a los juegos didácticos de patio, plasmados en el área de párvulos	Invitar a que sean parte del proyecto. Dar a conocer los avances con su aplicación	Coordinar actividades de mejoraras con los involucrados.	Dirección e integrantes de OPF, se involucran positivamente y colaboran con el mantenimiento del mismo.	De junio de 2020 al ciclo escolar 2022.	Financieros, materiales varios, registros de calificaciones.	Docente-estudiante						
6.	Cada niño y niña del nivel preprimario demuestra el desarrollo de habilidades laterales y conocimiento de temas a fines plasmados en cada uno de los juegos estratégicos.	Tarjetas de numerales, vocales. Carteles con indicaciones de posiciones derecha, izquierda, adelante etc. Música para valorar y estimular la audición.	Lograr la adquisición de conocimientos en los niños y niñas del nivel preprimario.	Niños y niñas demuestran habilidades motoras y manifiestan conocimiento cognitivo de temas del área de comunicación y lenguaje como del área de destrezas de aprendizaje.	De junio en adelante	Tarjetas impresas con temas afines. Reproductor de audio. Carteles varios.	Docente-estudiante						

Tabla No. 16
PRESUPUESTO DE GASTOS DE PROYECTO

No.	RUBRO	MONTO	DESCRIPCIÓN	FUENTES DE FINANCIAMIENTO		
				PERSONALES	FONDOS DE LA ORGANIZACIÓN	OTROS (ESPECIFIQUE)
1.	PERSONAL					
1.1	- Viaticos	Q. 100.00	Pasajes para traslados de un lugar a otro.	X		
1.2	- Impresiones - Fotocopias.	Q. 50.00	Impresiones de los manuales, solicitudes, carta de invitación, etc.	X		
2.	RECURSOS Y MATERIALES					
2.1	Humanos: - Capacitador - Pintor - Albañil - 2 Ayudantes de Albañil	Q 500.00 Q 2000.00 Q 450.00 Q 600.00	Professional para capacitar al personal docente, pintor quien diseñara y pintara los juegos, albañiles para limpiar y raspar un area en el que se trabajara.	X		Gestiones Apoyo municipal
2.2	Materiales: - 20 bolas de Cemento - 2 mts. De arena azul - 2 mts. De Piedrín - 9 galones de pintura acrílica para cancha.	Q. 1,400.00 Q 250.00 Q 360.00 Q 2,025.00	Materiales de mezcla Para cubrir alguna de las partes que necesitan ser mejoradas. Pintura para pintar toda el área.			Municipalidad Gestión en Venta de materiales Personas colaboradoras
3.	GASTOS INSTITUCIONALES					
3.1	Limpieza de patio	Q. 20.00	Limpieza para recibir proyecto		X	
		TOTAL GASTOS:	Q. 7,755.00			

Fuente: Elaboración propia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN. *Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo*. 2º. Ed. Trillas, México.

BENAVIDES, G. (1998) *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*.
FUNLIBRE-NARIÑO. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas /
Universidad de Caldas /. Manizales, caldas, Colombia.

Vygotsky. L. (1999). *Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo*.

PADEP, USAC, EFPEM. (2019). *Guía proceso de análisis situacional en los proyectos de Mejoramiento Educativo*. Primera parte. Guatemala.

Piaget, Ausubel, Vygotsky, Novak, Bruner. (2015). *Teorías cognitivas, (la filosofía de la educación)*.

PIAGET, J. (1994) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica. Colombia.

PNUD. (2009). *Informe Nacional de Desarrollo Humano*. Cifras para el desarrollo Humano. Suchitepéquez.

Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo. (2018). *Informes de desarrollo humano*. Nueva York, NY.

E-grafías

Armadolín. (2012).p.2. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizacion-y-Seleccion-de-Problemas>.

Empresarios por la educación. (2015). *Prioridades en Educación –Plan de Gobierno 2016-2020*. Recuperado de http://www.empresariosporlaeducación.org/sites/default/files/contenido/Recursos/Documentos/Documentos%20Guatemala/newsletter_1_-_art2_-_prioridades_educación_2016-2020.pdf

Montessori, M. (1912). *La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación*. Recuperado de https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0_montessori.htm

Lester, S.; Russell, W. (2011): *El derecho de los niños y las niñas a jugar*. Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo. Cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano 57s. La Haya, Países Bajos: Fundación Bernard van Leer. Recuperado de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/portal_social/index/assoc/varis023/6.dir/varis0236.pdf

Piaget, J. (1929). *The child's concept of the world*. Londres, Routledge & Kegan Paul.

Sistema de Registros Educativos. (2019). Niveles inicial, preprimario, primario y medio. MINEDUC. Recuperado de <http://sire.mineduc.gob.gt/SREW>.