



**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

---

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media**

**Implementación de Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje  
en el Nivel Preprimario.**

**Vilian Yadira Gámez Palacios**

**Asesor:**

**Lic. Marlon Iván Obregón Alvarado**

**Guatemala, mayo, de 2020**





Universidad de San Carlos de Guatemala  
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Implementación de Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje en el  
Nivel Preprimario.

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

Vilian Yadira Gámez Palacios

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

Guatemala, mayo, de 2020

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

MSc. Murphy Olympo Paiz Recinos	Rector Magnifico 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 Elias Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordóñez Corado	Representante de Estudiantes

## **TERNA EXAMINADORA**

María Isabel Colindres Cruz	Presidente
Silvia Janeth Lara Salazar	Secretario
Daniel Reyes Mendez	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 Vilian Yadira Gámez Palacios carné: 201326858 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: Implementación de metodología lúdica para la motivación del aprendizaje en el nivel preprimario.

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

Atentamente,

Asesor

C.c. Archivo



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



## APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

Guatemala, junio de 2020.

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

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: Implementación de metodologías lúdicas para la motivación del aprendizaje, realizado en la Escuela Oficial de Párvulos, San Juan Bautista, Suchitepéquez, correspondiente a la estudiante Vilian Yadira Gámez Palacios de De León , carné 201326858, CUI 1848 20758 1016, de la carrera: Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

  
Lic. Marlon Iván Oregón Alvarado  
Colegiado Activo No. 6115  
Asesor nombrado

Vo. Bo.

  
M. A. Silvia Yolanda Villagrán Díaz  
Coordinadora Departamental

c.c. Archivo



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE  
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



## Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01\_4716

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

### CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación De Metodología Lúdica Para La Motivación Del Aprendizaje En El Nivel Preprimario.*

Realizado por el (la) estudiante: *Gómez Palacios Vilian Yadira*

Con Registro académico No. *201326858*

Con CUI: *1848207581016*

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

### CONSIDERANDO

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

### AUTORIZA

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

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

**¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!**



**Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda**  
Secretario Académico  
EFPEM-USAC

116\_80\_201326858\_01\_4716



## Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01\_4716

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

### CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación De Metodología Lúdica Para La Motivación Del Aprendizaje En El Nivel Preprimario.*

Realizado por el (la) estudiante: *Gámez Palacios Vilian Yadira*

Con Registro académico No. 201326858

Con CUI: *1848207581016*

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

### CONSIDERANDO

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

### AUTORIZA

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

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

**¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!**

**Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda**

**Secretario Académico**

**EFPEM-USAC**

**116\_80\_201326858\_01\_4716**

## DEDICATORIA

**A DIOS:** Quien me regalo el deseo de superación, el que me ha dado fortaleza para continuar en cada cosa que me he propuesto; por ello, con toda la humildad doy gracias a Él. Le doy gracias a Dios porque me regala sabiduría, entendimiento y conocimiento día con día con día gracias a El que me fortalece que me llena de oportunidades y misericordia cada mañana gracias al yo tengo el privilegio de presentar este proyecto tan importante.

**A MIS PADRES:** Quienes siempre están apoyándome incondicionalmente con recursos financieros. Ellos me han ayudado a desafiar los retos y al alcanzar mis metas, me han motivado para seguir adelante cuando ya no puedo seguir, gracias a ellos por traerme a este mundo y por darme valores principios, y hábitos

**A MIS HERMANOS:** Pues han influido en mi vida con el tiempo, experiencias y confianza que tienen hacia mí, han sido parte importante porque me han brindado su apoyo y cariño.

**A MIS MAESTROS:** Este mi trabajo como símbolo de mi gratitud, respeto y admiración por la labor que diario realizan, por compartir sus conocimientos con cada una de nosotras por la atención y el tiempo que nos han brindado durante nuestra preparación, gracias por enseñarnos todas las cosas nuevas que aprendí.

**A MIS COMPAÑERAS:** por ser personas comprensivas entusiastas, solidarias, humildes, creativas y sobre todo muy inteligentes, cada uno de mis compañeras posee algo que los hace especiales y diferentes ya que he aprendido mucho de ellas y estoy agradecida por todo lo que comparten conmigo.

## AGRADECIMIENTOS

**A Dios:** por haberme dado la vida y por darme salud ya que sin la bendición y su amor todo hubiera sido un total fracaso.

**A mis padres y a mi hija:** quienes estuvieron todos los días pendientes y apoyándome para que nada saliera mal y todo estuviera bien elaborando.

**A mi directora:** Melba Patricia Ramos Cruz de Alonzo gracias a sus conocimientos y ayuda pude concluir con éxito.

**A mi compañera:** Ester Anabella Quemé López de Ruiz por su apoyo incondicional y por apoyarme durante mi estudio.

**A la licenciada Silvana Peña** por sus palabras de apoyo cuando yo ya no quería seguir estudiando, gracias por sus conocimientos y por las palabras de aliento hacia mi persona, por haberme transmitido los conocimientos obtenidos y haberme ayudado paso a paso con el aprendizaje.

**A la EFPEM.** Por haberme brindado una vez más las puertas para prepararme más en el ámbito educativo y seguir siendo una persona más preparada para mi bella Guatemala.

## RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, se llevó a cabo en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San Juan Bautista, departamento de Suchitepéquez, la cual cuenta con todos los programas de apoyo del MINEDUC.

Además, proyectos de iniciativa de los docentes, como charlas para padres de familia una vez al mes, reconociendo el trabajo y la importancia de las personas de mi comunidad que son charlas para niños, cada mes se hacen manualidades, entre otros proyectos, tratando de alcanzar las metas educativas de calidad y formación en valores.

Se observa la falta de herramientas lúdicas para la motivación del aprendizaje, afectando a los estudiantes que cursan grados del nivel pre primario.

Algunos padres de familia y docentes ven como interés o desconocimiento sobre las actividades lúdicas y lo ven como una pérdida de tiempo donde los estudiantes solo a pasar el tiempo llegan a la escuela, afectando a los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Se priorizó el proyecto de aplicación de las herramientas lúdicas en el nivel de pre primaria, especialmente Párvulos sección "A" y a través de ello obtener conocimientos a docentes, padres de familia y estudiantes, acerca del tema y su aplicación, organizando diferentes actividades en el contexto escolar.

Las actividades que se desarrollaron, lograron que los estudiantes se motivaran y se ejercitaran a través de las actividades lúdicas, logrando un 90% de resultados alcanzados.

## **ABSTRACT**

The Educational Improvement Project was carried out at the Escuela Oficial de Parvulos, municipality of San Juan Bautista, department of Suchitepéquez, which has all the support programs of MINEDUC.

In addition, teachers' initiative projects, such as talks for parents once a month, recognizing the work and the importance of the people in my community that are talks for children, every month crafts are made, among other projects, trying to achieve the educational goals of quality and training in values.

The lack of recreational tools for learning motivation is observed, affecting students who are studying grades at the pre-primary level.

Some parents and teachers see it as interest or ignorance about play activities and see it as a waste of time where students just to spend time come to school, affecting students in their teaching-learning process.

Priority was given to the project for the application of recreational tools at the pre-primary level, especially Kindergarten section "A" and through this, obtaining knowledge to teachers, parents and students about the subject and its application, organizing different activities in the school context.

The activities that were developed managed to motivate and exercise the students through recreational activities, achieving 90% of the results achieved.

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO .....	3
1.1 Marco Organizacional.....	3
1.1.1 Diagnóstico de la institución .....	3
1.1.2 Antecedentes .....	11
1.1.3 Marco Epistemológico .....	12
1.1.4 Marco del Contexto Educativo.....	13
1.1.5 Marco de Políticas.....	14
1.2 Análisis Situacional.....	14
1.2.1 Identificación de problemas.....	14
1.2.2 Priorización de problemas (Matriz de Priorización).....	15
1.2.3 Selección del problema estratégico.....	16
1.2.4 Análisis del problema (Árbol de problemas).....	16
1.2.5 Identificación de demandas.....	17
1.2.6 Identificación de actores sociales.....	17
1.3 Análisis estratégico.....	17
1.3.1 Análisis DAFO .....	17
1.3.2 Técnica Minimax.....	19
1.3.3 Análisis de la vinculación estratégica .....	21
1.3.4 Líneas de acción .....	21
1.3.5 Mapa de soluciones.....	23
1.3.6 Diseño del proyecto .....	25

1.4.1 Nombre del proyecto .....	25
1.4.2 Descripción del proyecto .....	25
1.4.3 Objetivos .....	26
1.4.4. Justificación .....	26
1.4.5 Plan de actividades .....	27
1.4.6 Cronograma de actividades.....	29
1.4.7 Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación .....	31
CAPÍTULO II.....	33
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	33
2.1 Organización Institucional.....	33
2.1.1 Junta Escolar (OPF) .....	33
2.1.2 Gobierno escolar .....	33
2.1.3 Programas MINEDUC .....	34
2.1.4 Indicadores.....	35
2.2 Teoría y modelos educativos.....	36
Enfoque conductista .....	36
Enfoque humanista.....	37
Enfoque cognoscitivista.....	37
Enfoque algorítmico.....	38
Enfoque heurístico.....	38
2.3 Técnicas de administración educativa .....	39
2.3.1 Matriz de priorización .....	39
2.3.2 Técnica de Árbol de Problemas .....	39
2.3.3 Matriz DAFO.....	40
2.3.4 Técnica Minimax.....	40

2.4 Temas relacionados al Proyecto de Mejoramiento Educativo .....	40
2.4.1 La ludificación.....	40
2.4.2 ¿Qué es la actividad lúdica?.....	41
2.4.3 Funciones del Juego .....	41
2.4.4. ¿Qué es una ludoteca? .....	41
2.4.5 Actividades lúdicas .....	42
2.5 El Juego en la Etapa Infantil .....	46
A. Clasificación de los Juegos .....	47
B. Juegos de Imitación .....	49
CAPÍTULO III .....	50
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	50
3.1 Título.....	50
3.2 Descripción del proyecto.....	50
3.3 Concepto del proyecto.....	50
3.4 Objetivos.....	51
3.4.1 General.....	51
3.4.2 Específicos .....	51
3.5 Justificación .....	51
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente .....	52
3.7 Plan de actividades.....	56
3.7.1 Fases del proyecto .....	56
CAPÍTULO IV.....	66
DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	66
CONCLUSIONES .....	71
PLAN DE SOSTENIBILIDAD .....	72

REFERENCIAS .....	73
-------------------	----

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Planilla de Organización de Padres de Familia.....	3
Tabla No. 2 Planilla de Gobierno Escolar.....	4
Tabla No. 3 Población por edades.....	7
Tabla No. 4 alumnos matriculados.....	7
Tabla No. 5 Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles: .....	8
Tabla No. 6 Docentes y su distribución por grados o niveles.....	8
Tabla No. 7 Proporción de alumnos inscritos entre la población total .....	10
Tabla No. 8 Tasa de Promoción Anual .....	10
Tabla No. 9 Fracaso escolar alumnos:.....	10
Tabla No. 10 Conservación de matrícula .....	10
Tabla No. 11 Finalización del número de promovidos: .....	11
Tabla No. 12 Repitencia por grado o nivel:.....	11
Tabla No. 13 Deserción por grado o nivel.....	11
Tabla No. 14 Tabla Matriz de Priorización .....	15
Tabla No. 15 Matriz FODA.....	18
Tabla No. 16 MINIMAX .....	19
Tabla No. 17 Plan de actividades.....	27
Tabla No. 18 Cronograma de actividades.....	29
Tabla No. 19 Instrumentos de monitoreo y evaluación .....	31
Tabla No. 20 Presupuesto de Proyecto de Mejoramiento Educativo .....	32
Tabla No. 21 Motriz de monitoreo .....	61

Tabla No. 22 Matriz de evaluación.....	62
Tabla No. 23 Plan de sostenibilidad.....	72

### ÍNDICE DE FÍGURAS

Figura No. 1 Índice de desarrollo humano .....	7
Figura No. 2 Árbol de Problemas.....	16
Figura No. 3 Mapa de soluciones.....	23

### INDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía No. 1. Afiche, aprendo jugando .....	53
Fotografía No. 2. Divulgación del proyecto .....	53
Fotografía No. 3. Trifoliar impreso.....	54
Fotografía No. 4. Entrega de trifoliales .....	54
Fotografía No. 5. Dado juguetero .....	55
Fotografía No. 6. Comentarios emitidos.....	56
Fotografía No. 7. Carta presentada.....	57
Fotografía No. 8. Reunión con docentes.....	57
Fotografía No. 9. Elaboración de material.....	58
Fotografía No. 10. Presentación de cuento.....	58
Fotografía No. 11. Elaboración del cuento en secuencia.....	59
Fotografía No. 12. Presentación de coreografía .....	59
Fotografía No. 13. Niños compartiendo alegres.....	59
Fotografía No. 14. Presentación de cuento.....	60
Fotografía No. 15. Clases virtuales .....	63

Fotografía No. 16. Clases virtuales en la plataforma zoom.....	64
Fotografía No. 17. Poster Académico .....	65

## INTRODUCCIÓN

Como requisito para graduarse, la carrera de Licenciatura en Educación Pre Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe Intercultural, le pide desarrollar un trabajo denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Es un derecho para el estudiante, que le permite contribuir su investigación de proyecto, para mejorar la calidad educativa del establecimiento en donde surge alguna necesidad. El desarrollo del proyecto de Mejoramiento Educativo, se realizó en la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San Juan Bautista, del departamento de Suchitepéquez.

La escuela es grande, tiene las grandes de Kinder, Párvulos y Preprimaria, teniendo una sección de Kinder, tres de Párvulos y dos de Preprimaria, se cuenta con todos los programas de apoyo del MINEDUC.

Se evidencia ante la observación, la falta o desconocimiento de herramientas lúdicas para la Motivación del Aprendizaje especialmente en Párvulos sección "A", considerando que el poco interés o el desconocimiento del tema es lo que da pie a esta problemática, la comunidad es de clase media en su mayoría, algunos padres de familia se encuentran en los Estados Unidos, y han dejado a sus hijos al cuidado de familiares o ambos padres trabajan, siendo esto el motivo para manifestar el poco interés o desconocimiento de estrategias lúdicas por parte de los padres de familia y docentes.

Observando estos factores dados, se decidió la aplicación de herramientas lúdicas, como el MINIMAX y el FODA, en la aplicación de herramientas lúdicas para la Motivación del Aprendizaje como prioridad a solucionar. Después de la aplicación de técnicas, se pidió el apoyo de gestión del establecimiento, de las docentes y padres de familia, reflexionando sobre la problemática existente, según las técnicas de aplicación y tomando en cuenta las líneas de acción estratégica,

es necesaria la concientización, para la realización de actividades lúdicas, un trabajo que va de la mano con padres de familia y docentes, logrando que los estudiantes se sintieran motivados con las diferentes actividades y que al final se obtuviera un 90% de la aplicación y los resultados que se adquirieron en la ejecución del proyecto de Mejoramiento Educativo.

Se involucró a padres de familia y a docentes a través de actividades como, por ejemplo: cuento sobre diferentes animales con máscaras sobre puestas, secuencias de un cuento, evidencias que se pueden lograr en el contexto educativo y comunitario y así lograr los resultados esperados.

López (2010) explica que el juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo que lo rodea.

Santos y Delgado (2006) expresan que: las ludotecas surgen como un espacio estructurado (características físicas, materiales, juegos, juguetes, monitores) donde los estudiantes pueden acudir a jugar y en el que se encuentran con otros niños que también van a jugar.

Rompiendo paradigmas e interactuando con miembros de la comunidad, como lo son los padres de familia y docentes con su participación en diferentes actividades del contexto escolar, se puede lograr una educación de calidad.

## CAPÍTULO I

### PLAN DE PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

#### 1.1 Marco Organizacional

##### 1.1.1 Diagnóstico de la institución

Nombre del Establecimiento:	Escuela oficial de párvulos
Dirección:	cantón las cruces san Juan Bautista
Naturaleza de la institución:	Educativa
Sector:	Oficial
Área:	Urbana
Plan:	Diario
Modalidad:	Monolingüe
Tipo:	Mixto
Categoría:	Pura
Jornada:	Matutina
Ciclo:	2019
Cuenta con Junta Escolar:	Sí

**Tabla No. 1**

*Planilla de Organización de Padres de Familia*

<b>NOMBRE</b>	<b>CARGO</b>
<b>Astrid Yesenia Arenales</b>	Presidenta
<b>Ingrid Carolina Ramírez Cruz de Chávez</b>	Tesorera
<b>María Azucena Hernández Utrilla</b>	Secretaria
<b>Magda FloreSmilda Morales Mazate</b>	Vocal I
<b>Ingrid Lorena Soc Guerra de León</b>	Vocal II

**Fuente:** elaboración propia con base a libro de OPF, basado en libro de actas.

Cuenta con Gobierno Escolar: Sí

**Tabla No. 2**

*Planilla de Gobierno Escolar*

<b>NOMBRE</b>	<b>CARGO</b>
<b>Shary Alexandra González Serapio</b>	Presidenta
<b>Yareth Gael Utrilla Xotoy</b>	Vicepresidente
<b>Pablo Emilio Monroy Hernández</b>	Secretario
<b>Marlyn Yesenia García Toj</b>	Tesorera
<b>Anyelina Sucet Ortíz Quevedo</b>	Vocal I

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en libro de actas OPF.

**Visión:** Ser un ejemplo de formación de niñas y niños independientes y capaces de reconocer sus fortalezas y debilidades, a traes del aprendizaje.

**Misión:** Impartir una educación integral de calidad para los niños y niñas en edades comprendidas de 4 a 6 años, para formar valores y principios.

Estrategias de abordaje:

**Cobertura:**

Favorecer la asistencia y permanencia de niños y niñas del nivel pre primario atendiendo a su universalización, mediante programas de apoyo, en el marco de la gratuidad.

**Calidad, Equidad e Inclusión:**

Promover la calidad educativa mediante la implementación de programas innovación metodológica, que garanticen estrategias eficaces para mejorar el aprendizaje en el aula.

Fortalecer el desarrollo de destrezas en áreas específicas de recreación y deporte escolar.

**Gestión Institucional (Transparente Y Participativa):**

Administrar adecuadamente los recursos disponibles para el precio adecuado.

Modelos educativos usados en la escuela

- **Significativo:**

Para varios docentes el estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

- **Constructivista:**

Se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto.

### **Programas que actualmente se desarrollan**

#### **Alimentación Escolar:**

Es el apoyo económico que el MINEDUC proporciona para la compra de la alimentación escolar diaria de las niñas y niños, lo cual permite apoyar la permanencia y rendimiento escolar, este apoyo se va recibiendo cada cierto tiempo que lo planifica el Ministerio de Educación

#### **Útiles Escolares:**

Como su nombre lo mención se refiere netamente al apoyo recibido para la compra de una bolsa de útiles, valorada en Q50.00 por cada estudiante.

#### **Valija Didáctica:**

Es la asignación económica anual por maestro o maestra, de los renglones 011 principalmente y 021 si el beneficio viniera presupuestado para la compra de materiales y recursos de enseñanza mínima para el desarrollo efectivo de su labor docente.

#### **Gratuidad:**

Este programa nace con la emisión del Acuerdo Gubernativo No. 226-2008, donde se establece que la presentación del servicio público de educación es gratuita y queda reglamentado en el Acuerdo Ministerial No. 73-2011, emitido por el Ministerio de Educación con fecha 13 de enero 2011.

#### **Contemos Juntos:**

El enfoque de este programa es desarrollar el pensamiento lógico, matemático en el nivel pre primario y primario y que contribuye a elevar el nivel de las competencias de manera específica.

Leamos Juntos:

Este programa Nacional de lectura, se enfoca en la promoción de un proceso generador de la cultura lectora basándose en las estrategias establecidas.

Vivamos Juntos en Armonía:

Programa Nacional de valores, acompañado de un conjunto de estrategias diseñadas para promover el cultivo de los valores personales, sociales, cívicos, espirituales y ecológicos.

#### ▪ **Proyectos desarrollados**

Centro de Recursos de Educación Inclusiva CREI

Se atiende a docentes para darles charlas sobre los niños con problemas de aprendizaje y que tengan problemas de adaptación escolar, fue inaugurado el 23 de julio de 2019.

Pintura del Establecimiento

Este proyecto consistió en pintar todo el establecimiento para tener un edificio presentable, logrando también la identificación del mismo. Para su realización se contó con el apoyo de la municipalidad, se realizó en el mes de noviembre del 2019, se remarcó también la ancha para así poder realizar varias actividades lúdicas.

Por desarrollar:

Instalación de malla en los ventanales exteriores

Se tiene contemplado solicitar a autoridades municipales el apoyo para la instalación de la malla que dará seguridad a los materiales para el proceso educativo.

## A. Indicadores de contexto

Población por Rango de Edades:

**Tabla No. 3**

*Población por edades.*

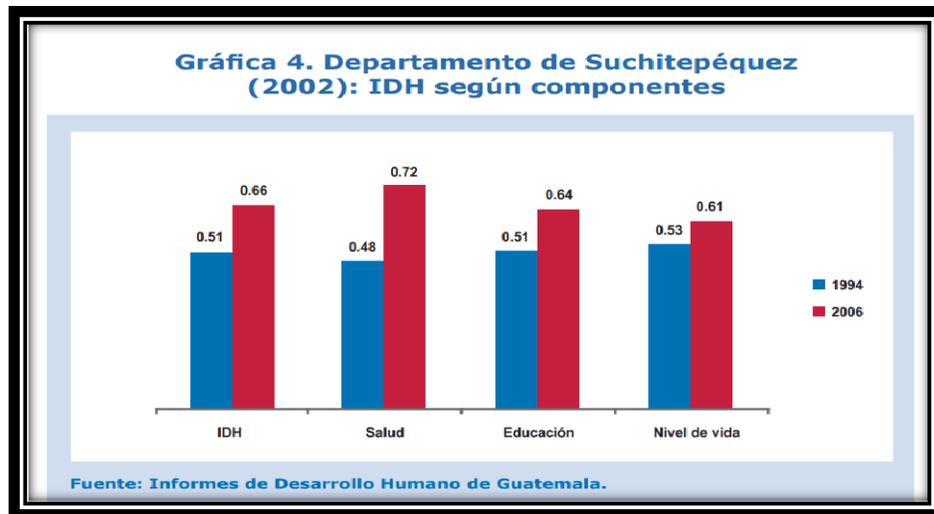
Edad	Total	Porcentaje	Hombres	Mujeres
0-14	5,878,677	40.9%	3,027,304	2,851,373
15-64	7,772,024	54.1%	3,682,854	4,089,170
65-adelante	620,965	4.3%	293,177	327,788

**Fuente:** Elaboración propia, basado en ficha escolar.

índice de Desarrollo humano del departamento

**Figura No. 1**

*Índice de desarrollo humano.*



**Fuentes:** informe de Desarrollo Humano de Guatemala.

## B. Indicadores de recursos

**Tabla No. 4**

*alumnos matriculados*

MASCULINOS	FEMENINOS	TOTAL GENERAL
57	55	112

**Fuente:** Elaboración Propia, basado en ficha escolar.

**Tabla No. 5**

Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles:

ETAPA	MASCULINO	FEMENINO
1 (4años)	5	11
2 (5 años)	36	19
3 (6 años)	26	11

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 6**

Docentes y su distribución por grados o niveles:

DOCENTE	ETAPA	MASCULINO	FEMENINO
1	1 (4años) Secc. A	5	11
1	2 (5 años) Secc. A	13	7
	2 (5 años) Secc. B	5	10
1	2 (5 años) Secc. C	8	2
1	3 (6 años) Secc. A	15	10
1	3 (6 años) Secc. A	11	15

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

### 6. Relación alumno/docente:

Estas relaciones fortalecen la unidad, la interacción social y la comunicación.

Y que dentro del proceso de educativo se comparte el espíritu de cohesión, solidaridad y desarrollo que permitirá afrontar y mejorar la relación entre sí.

Este indicador mide el número de alumnos matriculados en el ciclo escolar y el número de docentes. Para luego poder asignar alumnos en cantidades iguales.

### C. Indicadores de proceso

**Asistencia de alumnos:** De acuerdo a la información recabada en la comunidad el nivel de asistencia ha sido en un 95%, las cuales se presenta un cuadro donde se hace un análisis al respecto.

La inasistencia en la escuela se debe a diversas actividades en las cuales se ven obligados a los niños en efectuar actividades agrícolas, comercio, etc.

**Porcentaje del cumplimiento de días de clase:**

El porcentaje de días de clases en el ciclo escolar 2019 hasta el mes de julio es de un 90% debido a las actividades que se realizan como reuniones de sindicato, capacitaciones y actividades festivas.

**Idioma utilizado como medio de enseñanza:**

El idioma predominante en la comunidad es el español, por lo que la enseñanza se imparte en el mismo idioma.

**Disponibilidad de textos y materiales:**

El nivel pre primario no fue dotado de textos de trabajo en cada etapa, útiles escolares se hizo la entrega en el mes de febrero con un 100% favorable en los alumnos.

**Organización de los padres de familia:**

La Organización de Padres de Familia OPF se encuentra ejecutando los programas de apoyo activamente, con un nombramiento de 2 años.

**D. Indicadores de resultado de escolarización**

**Escolarización Oportuna:**

Se da debido a que la escolarización del nivel Pre primario es de acuerdo a la edad cronológica.

**Escolarización por edades simples:**

En el Nivel Pre primario se da entre las edades de 4, 5 y 6 años.

**Tabla No. 7**

Proporción de alumnos inscritos entre la población total:

CICLO ESCOLAR	PORCENTAJE
2015	30%
2016	50%
2017	50%
2018	45%
2019	40%

Fuente: Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 8**

*Tasa de Promoción Anual:*

CICLO ESCOLAR	CANTIDAD DE ALUMNOS
2015	68
2016	86
2017	85
2018	101
2019	112

Fuente: Elaboración Propia, basa en ficha escolar.

**Tabla No. 9**

Fracaso escolar alumnos:

CICLO ESCOLAR	PORCENTAJE
2015	12%
2016	0%
2017	-3%
2018	1%
2019	1%

Fuente: Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 10**

Conservación de matrícula:

CICLO ESCOLAR	CANTIDAD DE ALUMNOS
2015	48
2016	39
2017	43
2018	57
2019	63

Fuente: Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 11***Finalización del número de promovidos:*

CICLO ESCOLAR	CANTIDAD DE ALUMNOS
2015	20
2016	47
2017	42
2018	44
2019	49

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 12***Repitencia por grado o nivel:*

CICLO ESCOLAR	REPITENCIA
2015	0%
2016	0%
2017	0%
2018	0%
2019	0%

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

**Tabla No. 13***Deserción por grado o nivel:*

CICLO ESCOLAR	PORCENTAJE
2015	12%
2016	0%
2017	-3%
2018	1%
2019	1%

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en ficha escolar.

### 1.1.2 Antecedentes

La escuela actualmente, en su mayoría de docentes trabajan aun de forma tradicional, el proceso educativo no es realizado de la forma más aceptable. Quizá por falta de recursos o buena voluntad del personal docente por transformar este proceso.

El cual se debería realizar de forma armoniosa e interesante, apoyándose con

actividades lúdicas de las cuales se presentan contempladas en el presente informe.

### **1.1.3 Marco Epistemológico**

Originalmente se le denominó “San Juan de los Leprosos” cuenta la historia que hace muchísimos años existió una epidemia de LEPROA y en uno de los recorridos realizados por el General Justo Rufino Barrios, siendo Presidente de la República.

Se interesó en recabar información del porque se le llamaba así, y al comprobar que ya no existía tal epidemia, en ese instante ordenó que se llamara inmediatamente “SAN JUAN BAUTISTA” Nombre que actualmente lleva.

Fue fundado por medio de Acuerdo Gubernativo No. 72 de fecha 12 de agosto de 1,872, con el nombre antiguo de San Juan de los Leprosos en ese entonces correspondía al departamento de Sololá, al emitirse la Constitución de 1,879.

Este pueblo ya con el nombre de San Juan Bautista, figura entre los municipios que integraban el Departamento de Sololá y paso a la del Departamento de Suchitepéquez. El 25 de marzo de 1936, fue suprimido y anexado como Aldea del Municipio de Patulul, pero se restableció el 09 de septiembre del mismo año. San Juan Bautista es la cabecera del municipio.

#### **Local:**

La escuela fue creada en el año 2009, logrando la resolución sin tener un establecimiento propio en donde atender a los niños y niñas del municipio de San Juan Bautista, departamento de Suchitepéquez. El supervisor educativo Distrito 96-48 Master. Elmo Rogelio Rodríguez Orellana habla con el alcalde en funciones Señor Alfonso Mis, llegando a un acuerdo de alquilar una casa la cual sería pagada por la municipalidad mensualmente hasta tener una infraestructura adecuada.

En el año 2013 la profesora Ada Saraí Ramírez Sandoval hace las gestiones en la municipalidad para la construcción de la Escuela Oficial de Párvulos, teniendo

el aval en el año 2014 en la administración de la señora Rubidia Avalos. Para iniciar las construcciones en el mes de mayo de 2015.

En abril del año 2017 es entregado el establecimiento educativo contando con 6 aulas, cocina, dirección, sanitarios para niños y niñas, juegos recreativos y cancha deportiva.

#### **1.1.4 Marco del Contexto Educativo**

El proyecto se realizará en el establecimiento ya mencionado por la razón de observar la necesidad de implementar en el proceso educativo actividades lúdicas para una mejor ejecución.

Sin embargo, cuando se piensa en ejecutar actividades en pro del mejoramiento del proceso educativo, se topa con distintos factores que intervienen en la educación.

**Cantidad, calidad y disponibilidad de materiales educativos.** No hay calidad educativa sin un entorno rico en materiales de aprendizaje y con profesores éticamente comprometidos en el diseño, uso dinámico e innovador de los materiales educativos.

**Pluralidad y calidad de las didácticas.** Además de variados recursos para el aprendizaje, es necesario buenas y variadas didácticas que estén al alcance de los profesores. Se enseña y se aprende mejor cuando se acepta que diversos caminos pueden conducir al aprendizaje con sentido y en bienestar, porque los estudiantes son diversos como lo son los profesores y los contextos. Una didáctica específica sirve si los profesores la conocen y creen en ella; es consistente con la sociedad y con las prácticas familiares de cada país o región.

### **1.1.5 Marco de Políticas**

La educación es la base fundamental para el desarrollo del y con ello, el desarrollo de los países. Por lo tanto en el presente documento se encuentra como tema central el Desarrollo Educativo en los primeros años del siglo XX; en el cual, se encuentra una estructura cronológica a partir del año de 1901, de acuerdo a las diferentes situaciones políticas, sociales y económicas que ha imperado en la historia de Guatemala.

Un estudio desde el momento en que se crearon los primeros Centros Educativos de Párvulos dando inicio con ello, la Educación Preprimaria hasta la creación de las diferentes Universidades Privadas que actualmente existen en el país.

Otro factor importante que se encuentra plasmado en el mismo, es el adelanto o beneficio, estancamiento, procesos evolutivos, implementación de metodologías y sistemas didácticos y la creación de consejos pedagógicos que ha beneficiados el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a los diferentes gobiernos civiles y militares que han regido los destinos de Guatemala.

## **1.2 Análisis Situacional**

### **1.2.1 Identificación de problemas**

El Plan de Mejoramiento Educativo es una herramienta que sitúa a los establecimientos en una lógica de trabajo que apunta al mejoramiento continuo de los aprendizajes de todos los estudiantes. Para esto, debe comprometer a toda la comunidad a participar y trabajar por mejorar los resultados de un establecimiento y sus Prácticas Institucionales y Pedagógicas.

Esta herramienta permite a los establecimientos abordar cuatro áreas de proceso que consideran el quehacer habitual de un establecimiento, estas áreas son: Gestión del Currículum, Liderazgo Escolar, Convivencia y Gestión de Recursos.

De los muchos problemas de educación, mencionamos unos más relevantes

- Elevado índice de fracaso y abandono escolar,

- Educar basándose en la concepción memorística y tradicional.
- Deserción escolar
- Falta de financiamiento para material o recursos
- La educación actual no fomenta la creatividad y la curiosidad
- No se personaliza la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos
- Las administraciones desconfían del buen hacer del profesorado

**Del centro educativo:**

- Falta de material o recursos
- Deserción escolar
- Falta de implementación de actividades lúdicas.

**1.2.2 Priorización de problemas (Matriz de Priorización)**

De los problemas generales del establecimiento se priorizo el de más incidencia para poder abordarlo.

**Tabla No. 14**

*Tabla Matriz de Priorización*

No.	PROBLEMAS	FACTORES QUE LO PRODUCEN	SOLUCIONES
1	Falta de implementación de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Negación a la innovación curricular</li> <li>➤ Falta de voluntad</li> </ul>	Implementación de juegos lúdicos en el proceso educativo.
			Realizar actividades de juego dentro y fuera del salón de clases.
2	Falta de material o recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Falta de cobertura.</li> <li>➤ Factor económico</li> </ul>	Implementar estrategias para elaborar materiales.
			Rincón de aprendizaje.
3	Deserción Escolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Falta de comunicación de profesores y padres de familia.</li> <li>➤ Desintegración familiar.</li> </ul>	Reunión de padres de familia para concientizar sobre el rol que desempeña dentro del hogar
			Charla con padres de familia sobre el rol que desempeña.

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en problemáticas de la institución.

### 1.2.3 Selección del problema estratégico

Se seleccionó dicho proyecto para poder así realizar el proceso educativo de la forma Aprendo jugando, principalmente con niños de pre primaria quienes para ellos el juego es lo más divertido, entonces realizamos actividades lúdicas y de juegos mientras enseñamos contenidos.

### 1.2.4 Análisis del problema (Árbol de problemas)

**Figura No. 2**

Árbol de Problemas



**Fuente:** Elaboración Propia, basado en matriz de priorización

### **1.2.5 Identificación de demandas**

#### **A. Sociales**

Preparar estudiantes capaces de convivir en sociedades marcadas por la diversidad y equidad. Formar a las estudiantes en los valores, principios éticos y habilidades para desempeñarse en los diferentes ámbitos de la vida social.

#### **B. Institucionales**

Responsabilidad en el proceso educativo por parte de los padres de familia. Asignación de recursos financieros para el desarrollo de la comunidad. Apoyo para ampliar el edificio escolar.

#### **C. Poblacionales**

Apoyo financiero por parte de entidades para realización de proyectos en pro de mejorar el proceso educativo.

Mejorar la capacidad de participación de los padres de familia

### **1.2.6 Identificación de actores sociales**

#### **A. Análisis de actores**

Los actores durante el proceso del desarrollo del proyecto de Mejoramiento Educativo fueron indispensables para la ejecución del proyecto, la Organización de Padres de Familia, COCODES, Iglesias, entre otros.

## **1.3 Análisis estratégico**

### **1.3.1 Análisis DAFO**

Dentro de los factores que influyen en la práctica de actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje, se observa y consta que existen pocos recursos para poder realizar alguna de ellas,

Sin embargo, buscando ayuda y solicitando financiamientos en un plazo no muy largo puede agenciarse de estos implementos.

**Tabla No. 15**

## Matriz FODA.

<b>F</b>	<b>O</b>	<b>D</b>	<b>A</b>
<p>1. Contar con los espacios pertinentes para desarrollar las actividades.</p> <p>2. Se cuenta con planificación adaptada a los niveles y los temas acorde las situaciones.</p> <p>3. Preparación pedagógica y didáctica por parte de los docentes.</p> <p>4. Personal con experiencia dispuesta a mejorar la calidad educativa.</p> <p>5. EL establecimiento cumple con espacio suficiente para las actividades lúdicas.</p> <p>6. Instalaciones con buena iluminación y espacio suficiente dentro de las aulas</p> <p>7. Los niños demuestran interés por asistir a estudiar.</p> <p>8. Apoyo de Director y docentes.</p> <p>9. Supervisión constante de la</p>	<p>1. Cuentan con acceso a lugares de aprendizaje.</p> <p>2. Variedad de material didáctico para cada etapa.</p> <p>3. Capacitaciones dirigidas al trabajo pedagógico.</p> <p>4. Existe un sistema pedagógico organizado con el fin de potenciar la adquisición de aprendizajes.</p> <p>5. Ambiente adecuado para que los niños y niñas jueguen.</p> <p>6. Los docentes cuentan con estudios Universitarios y de profesionalización docente.</p> <p>7. Cada docente cuenta con su propia aula y sus propios materiales.</p> <p>8. Capacitaciones constantes por parte del MINEDUC sobre la utilización correcta de CNB.</p> <p>9. Apoyo de la OPF para desarrollar actividades que generen ingresos para la compra de materiales y herramientas lúdicas.</p>	<p>1. Falta de participación e interés por algunos padres de familia.</p> <p>2. Falta de tiempo y disposición de algunos docentes para utilizar las herramientas lúdicas.</p> <p>3. Niños y niñas carentes de valores.</p> <p>4. Falta de seguridad en sus propias capacidades.</p> <p>5. Niños y niñas con poca tolerancia a la frustración.</p> <p>6. Falta de presupuesto para comprar herramientas lúdicas.</p> <p>7. Mala administración de los recursos.</p> <p>8. Poco tiempo para desarrollar algunas actividades.</p> <p>9. Los docentes no tienen tiempo para capacitarse.</p> <p>10. Algunos padres de familia no le dan</p>	<p>1. Niños y niñas que asisten enfermos.</p> <p>2. Baja adaptación a los implementos lúdicos.</p> <p>3. Visitas inesperadas de autoridades.</p> <p>4. Poco uso y cuidado de las herramientas lúdicas.</p> <p>5. Cambios normativos.</p> <p>6. No hay tiempo suficiente para desarrollar las actividades.</p> <p>7. Desinterés de los padres de familia.</p> <p>8. Falta del factor económico para comprar materiales didácticos.</p> <p>9. Poco interés de los docentes para el cuidado de las herramientas y materiales.</p>

<p>aplicación del CNB por parte del Mineduc.</p> <p>10. Se cuenta con el apoyo económico de los padres de familia en la adquisición de materiales.</p>	<p>10. Por las diferentes técnicas herramientas utilizadas los niños asisten y les gustan los juegos.</p>	<p>seguimiento a las actividades a desarrollarse en casa.</p>	<p>10. Malos comentarios de personas que no conocen las diferentes técnicas de enseñanza y las ven como pérdida de tiempo.</p>
--	---	---	--

**Fuente:** elaboración propia, basada en árbol de problemas.

### 1.3.2 Técnica Minimax

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

**Tabla No. 16**

#### MINIMAX

Fortalezas y Oportunidades	Debilidades y Oportunidades
<p>1. F1. Contar con los espacios pertinentes para desarrollar las actividades. O1. Cuentan con acceso a lugares de aprendizaje.</p> <p>2. F2. Se cuenta con planificación adaptada a los niveles y los temas acorde las situaciones. O4. Existe un sistema pedagógico organizado con el fin de potenciar la adquisición de aprendizajes.</p> <p>3. F3. Preparación pedagógica y didáctica por parte de los docentes. O3. Capacitaciones dirigidas al trabajo pedagógico.</p> <p>4. F4. Personal con experiencia dispuesta a mejorar la calidad educativa. O6 Los docentes cuentan con estudios Universitarios y de profesionalización docente.</p> <p>5. F5. EL establecimiento cumple con espacio suficiente para las actividades lúdicas. O5. Ambiente adecuado para que los niños y niñas jueguen.</p> <p>6. F6. Instalaciones con buena iluminación y espacio suficiente dentro de las aulas. O7</p>	<p>1. D1. Falta de participación e interés por algunos padres de familia. O9. Apoyo de la OPF para desarrollar actividades que generen ingresos para la compra de materiales y herramientas lúdicas.</p> <p>2. D2. Falta de tiempo y disposición de algunos docentes para utilizar las herramientas lúdicas. O3. Capacitaciones dirigidas al trabajo pedagógico.</p> <p>3. D3. Niños y niñas carentes de valores. O4. Existe un sistema pedagógico organizado con el fin de potenciar la adquisición de aprendizajes.</p> <p>4. D4. Falta de seguridad en sus propias capacidades. O5. Ambiente adecuado para que los niños y niñas jueguen.</p> <p>5. D5. Niños y niñas con poca tolerancia a la frustración. O2. Variedad de material didáctico para cada etapa.</p> <p>6. D6. Falta de presupuesto para comprar herramientas lúdicas. O9. Apoyo de la OPF para desarrollar actividades que generen ingresos para la compra de materiales y herramientas lúdicas.</p>

<p>Cada docente cuenta con su propia aula y sus propios materiales.</p> <p>7. F7. Los niños demuestran interés por asistir a estudiar. O10. Por las diferentes técnicas herramientas utilizadas los niños asisten y les gustan los juegos.</p> <p>8. F8. Apoyo de Director y docentes. O2. Variedad de material didáctico para cada etapa.</p> <p>9. F9. Supervisión constante de la aplicación del CNB. O8. Capacitaciones constantes por parte del MINEDUC sobre la utilización correcta de CNB.</p> <p>10. F10. Se cuenta con el apoyo económico de los padres de familia. O9. Apoyo de la OPF para desarrollar actividades que generen ingresos para la compra de materiales y herramientas lúdicas.</p>	<p>7. D7. Mala administración de los recursos. O7 Cada docente cuenta con su propia aula y sus propios materiales.</p> <p>8. D8. Poco tiempo para desarrollar algunas actividades. O4. Existe un sistema pedagógico organizado con el fin de potenciar la adquisición de aprendizajes.</p> <p>9. D9. Los docentes no tienen tiempo para capacitarse. O8. Capacitaciones constantes por parte del MINEDUC sobre la utilización correcta de CNB.</p> <p>10. D10. Algunos padres de familia no les dan seguimiento a las actividades a desarrollarse en casa. O10. Por las diferentes técnicas herramientas utilizadas los niños asisten y les gustan los juegos.</p>
<b>Fortalezas y Amenazas</b>	<b>Debilidades y Amenazas</b>
<p>1. F1. Contar con los espacios pertinentes para desarrollar las actividades. A10. Malos comentarios de personas que no conocen las diferentes técnicas de enseñanza y las ven como pérdida de tiempo.</p> <p>2. F2. Se cuenta con planificación adaptada a los niveles y los temas acorde las situaciones. A3. Visitas inesperadas de autoridades.</p> <p>3. F3. Preparación pedagógica y didáctica por parte de los docentes. A9. Poco interés de los docentes para el cuidado de las herramientas y materiales.</p> <p>4. F4. Personal con experiencia dispuesta a mejorar la calidad educativa. A6. No hay tiempo suficiente para desarrollar las actividades.</p> <p>5. F5. EL establecimiento cumple con espacio suficiente para las actividades lúdicas. A2. Baja adaptación a los implementos lúdicos.</p> <p>6. F6. Instalaciones con buena iluminación y espacio suficiente dentro de las aulas. A4. Poco uso y cuidado de las herramientas lúdicas.</p> <p>7. F7. Los niños demuestran interés por asistir a estudiar. A10. Malos comentarios de personas que no conocen las diferentes técnicas de enseñanza y las ven como pérdida de tiempo.</p> <p>8. F8. Apoyo de Director y docentes. A5. Cambios normativos.</p> <p>9. F9. Supervisión constante de la aplicación del CNB. A7. Desinterés de los padres de familia.</p>	<p>1. D1. Falta de participación e interés por algunos padres de familia. A10. Malos comentarios de personas que no conocen las diferentes técnicas de enseñanza y las ven como pérdida de tiempo.</p> <p>2. D2. Falta de tiempo y disposición de algunos docentes para utilizar las herramientas lúdicas. A9. Poco interés de los docentes para el cuidado de las herramientas y materiales.</p> <p>3. D3. Niños y niñas carentes de valores. A7. Desinterés de los padres de familia.</p> <p>4. D4. Falta de seguridad en sus propias capacidades. A6. No hay tiempo suficiente para desarrollar las actividades.</p> <p>5. D5. Niños y niñas con poca tolerancia a la frustración. A1. Niños y niñas que asisten enfermos.</p> <p>6. D6. Falta de presupuesto para comprar herramientas lúdicas. A8. Falta del factor económico para comprar materiales didácticos.</p> <p>7. D7. Mala administración de los recursos. A4. Poco uso y cuidado de las herramientas lúdicas.</p> <p>8. D8. Poco tiempo para desarrollar algunas actividades. A6. No hay tiempo suficiente para desarrollar las actividades.</p> <p>9. D9. Los docentes no tienen tiempo para capacitarse. A3. Visitas inesperadas de autoridades.</p> <p>10. D10. Algunos padres de familia no les dan seguimiento a las actividades a desarrollarse en casa. A5. Cambios normativos.</p>

10. F10. Se cuenta con el apoyo económico de los padres de familia. A8. Falta del factor económico para comprar materiales didácticos.	
--	--

**Fuente:** elaboración propia, basada técnica DAFO

### **1.3.3 Análisis de la vinculación estratégica**

A través de la elaboración de la matriz DAFO y MINIMAX se logró vincular cada la falta metodología para la motivación del aprendizaje en los salones de clase.

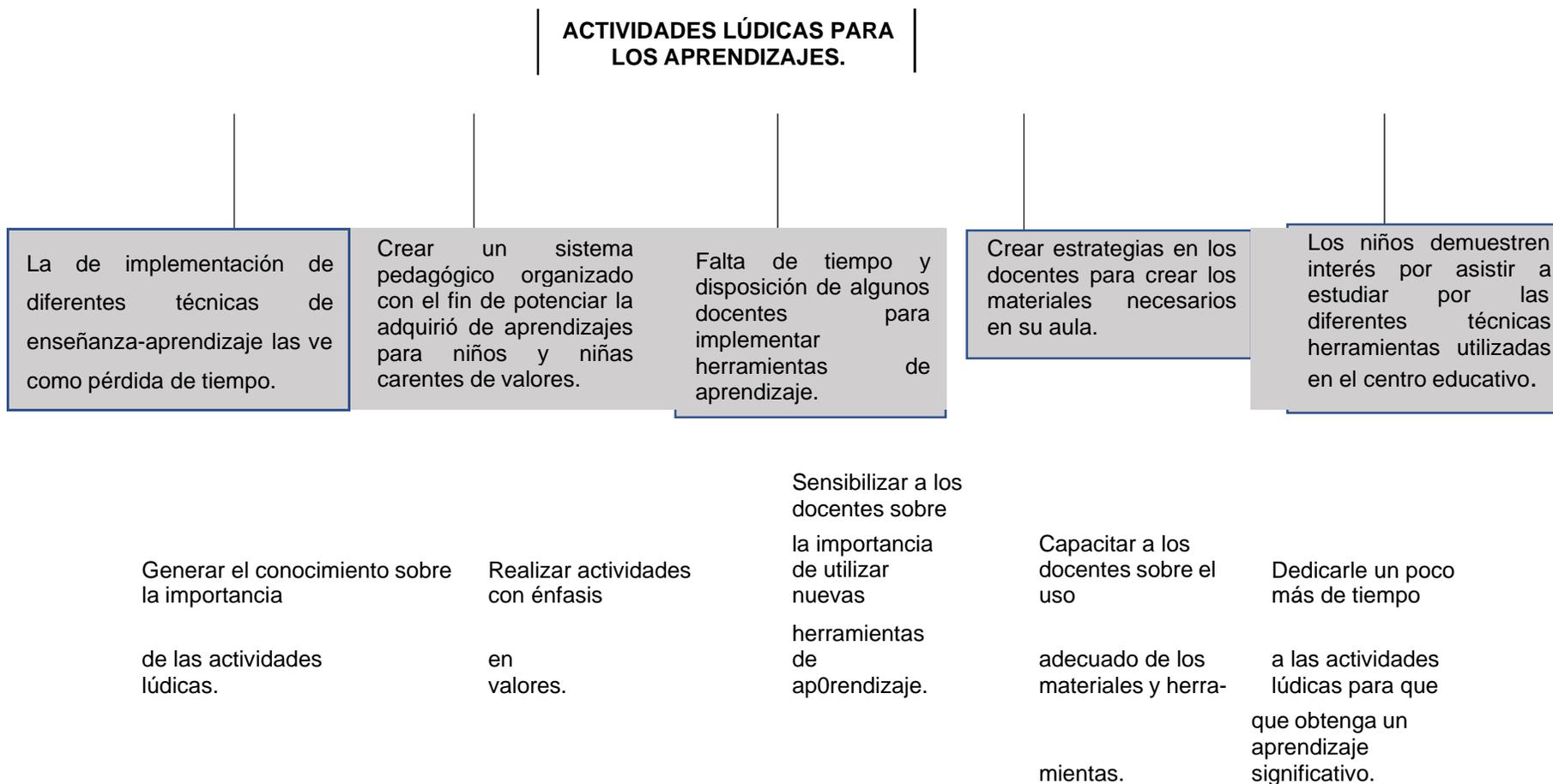
### **1.3.4 Líneas de acción**

- La de implementación de diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje las ve como pérdida de tiempo.
- Crear un sistema pedagógico organizado con el fin de potenciar la adquirió de aprendizajes para niños y niñas carentes de valores
- Falta de tiempo y disposición de algunos docentes para implementar herramientas de aprendizaje.
- Crear estrategias en los docentes para crear los materiales necesarios en su aula
- Los niños demuestran interés por asistir a estudiar por las diferentes técnicas, herramientas, utilizadas en el centro educativo.

### 1.3.5 Mapa de soluciones

**Figura No. 3**

*Mapa de soluciones.*



<p>Aprovechar de la para el espacio Escuela organi- zar los diferentes espacios de trabajo.</p>	<p>Involucrar a la comunidad educativa en charlas sobre valores.</p>	<p>Organizar capacitaciones donde se enseñen nuevas y actuales estrategias con materiales lúdicos.</p>	<p>Fortalecer los conocimientos de los docentes sobre el tema.</p>	<p>Dotar de recursos y materiales para que todos los niños puedan utilizarlos.</p>
<p>Organizar a un grupo de docentes para crear la Comisión de Estrategias Pedagógicas.</p>	<p>Fortalecer en el Educativo Centro los lazos de amistad y compañerismo.</p>	<p>Practicar con los niños lo aprendido en las capacitaciones.</p>	<p>Implementar nuevas estrategias para darles una buena utilidad a los materiales.</p>	<p>Crear espacios específicos donde los alumnos puedan usar su creatividad.</p>
<p>Motivar a los docentes para que tengan más conocimientos sobre las diferentes actividades lúdicas.</p>	<p>Utilizar diferentes estrategias de aprendizaje para que los niños aprendan a tener una sana convivencia con compañeros de otros grados.</p>	<p>Concientizar a los estudiantes y docentes del cuidado que se tener con los materiales lúdicos al utilizarlos para que tengan una larga duración.</p>	<p>Organizar con los estudiantes una comisión para el resguardo y cuidado de los materiales.</p>	<p>Incentivar al estudiante con diferentes y nuevas técnicas de aprendizaje.</p>
<p>Incluir a los padres de familia y comunidad edu-</p>	<p>Realizar concursos donde puedan poner</p>	<p>Crear un espacio adecuado y excluí-</p>		<p>Crear un ambiente agradable con los</p>

## **4 Diseño del proyecto**

### **1.4.1 Nombre del proyecto**

Implementación de Metodología Lúdica para la motivación del aprendizaje.

### **1.4.2 Descripción del proyecto**

El proyecto consiste en desarrollar un taller con los docentes de la Escuela Oficial de Párvulos, sobre la implementación de metodologías lúdicas que ya son conocidas y ampliarse el conocimiento de nuevas, contribuyendo así a una formación capacitada sobre las actividades lúdicas las cuales son consideradas de vital importancia en el nivel pre primario ya que contribuyen al desarrollo del ser humano.

Es importante mencionar que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, sobre estos y varios puntos se enfatizará dicho desarrollo del taller.

El propósito principal es concientizar a los docentes de la necesidad que apliquen metodologías lúdicas con los estudiantes recordando que el docente juega un papel y compromiso educativo fundamental en el aula y en la institución educativa, puesto que en él se centra la responsabilidad de crear vínculos y facilitar la integración de toda la comunidad educativa y de su participación en todo proceso de formación y desarrollo de los niños.

Es así como se espera un proceso de educación con metodologías lúdicas en su desarrollo a la vez adquirir conocimientos de juegos creativos que despiertan la imaginación y la creatividad de los estudiantes del establecimiento, específicamente.

### **1.4.3 Objetivos**

#### **A. General**

- Capacitar a los docentes sobre la metodología lúdica para motivar el proceso de aprendizaje.

#### **B. Específicos**

- Mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.
- Concientizar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño.
- Practicar actividades lúdicas con estudiantes del establecimiento, específicamente el grado de etapa 2, párvulos sección A.
- Aplicar Actividades Lúdicas-recreativas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje

### **1.4.4. Justificación**

La presente justificación está enfocada en la necesidad de la aplicación de herramientas lúdicas en los estudiantes del nivel de preprimaria, como docente me preocupa que los docentes no realicen actividades lúdicas con los estudiantes ya que ellos aprenden por medio del juego.

La intención de este proyecto no es solo implementar actividades lúdicas sino integrar a los estudiantes en las diferentes actividades.

Pienso que no se le da la prioridad al tema, y por eso se priorizo entre otros problemas educativos, ya que los estudiantes deben de estar sumergidos en un aprendizaje y educación de calidad, para su incorporación social y en el ámbito escolar, primeramente, en el nivel de educación pre primario que es el nivel donde los estudiantes están absorbiendo todo lo que les dice la docente.

Las actividades que aquí se presentan son actividades lúdicas, enfocadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y así los estudiantes obtendrán esa habilidad y destreza que necesita cada uno para aprender durante el juego.

### 1.4.5 Plan de actividades

**Tabla No. 17**

*Plan de actividades.*

No.	Tiempo	Actividades	Sub-tareas	Responsables	Observaciones
1	2 horas	Cuento de diferentes animales	Selección de material.  El niño nombra a animales	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
2	1 hora	Secuencia de cuento	Colorear imagen  Decir el orden de la secuencia	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
3	1 hora	Coreografía de diferentes animales.	Selección de los trajes  Ver los trajes que sean acordó.	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo

4	20 minutos	Cuento de la figuras geométricas	Escuchar el cuento y brincan en todas las figuras que sean iguales.	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
5	40 minutos	Aprendo jugando	los estudiantes pintan una hoja de trabajo de los números, según la cantidad de imagen que lo representan.	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
6	1 hora	El dado jugueteón	La docente proporcionara un dado a los estudiantes, luego de ordenar enfrente.		

**Fuente:** Elaboración Propia, basada en árbol de problemas.





### 1.4.7 Criterios e instrumentos de monitoreo y evaluación

**Tabla No. 19**

*Instrumentos de monitoreo y evaluación*

<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Responsables</b>
<b>Cuento de diferentes animales</b>	Segunda semana de septiembre	Informe escrito fotografías	Lista de cotejo	Estudiante
<b>Secuencia de cuento</b>	Segunda semana de octubre	fotografías	.lista de cotejo	Estudiante
<b>Coreografía de diferentes animales.</b>	Segunda semana de enero 2020	Fotografías Asistencia de estudiantes	.lista de cotejo	Estudiante
<b>Cuento de la figuras geométricas</b>	Primera semana de febrero 2020	fotografías	Lista de cotejo	Estudiante
<b>Aprendo jugando</b>	Primera semana de marzo 2020	Fotografías.	Lista de cotejo	Estudiante
<b>El dado juguetón</b>	Tercera semana de marzo	Fotografías.	Lista de cotejo	Estudiante

**Fuente:** elaboración propia, basada en cronograma de actividades.

**Tabla No. 20**

Presupuesto de Proyecto de Mejoramiento Educativo.

TIPO DE RECURSO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pliegos papel iris</li> <li>▪ Silicón líquido</li> <li>▪ Máscaras de animales de foamy</li> <li>▪ Traje de animales</li> <li>▪ Impresiones</li> <li>▪ Marcadores permanentes</li> <li>▪ Fotocopias</li> <li>▪ Afiche</li> <li>▪ Datos</li> <li>▪ recarga</li> </ul>	<p style="text-align: center;">23 1 5 1 5 2 60 1 2 1</p>	<p style="text-align: center;">Q3.00 Q15.00 Q5.00 Q50.00 Q5.00 Q10.00 Q0.25 Q90.00 Q20.00 Q15.00</p>	<p style="text-align: center;">Q72.00 Q15.00 Q25.00 Q50.00 Q5.00 Q20.00 15.00 Q90.00 Q40.00 Q15.00</p>
Humano:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Docentes</li> <li>✓ Estudiantes</li> <li>✓ Padres de familia</li> </ul>	<p style="text-align: center;">4 17 13</p>		
Instituciones Cocode	5		
<b>TOTAL</b>			<b>Q. 347.00</b>

**Fuente:** elaboración propia

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.1 Organización Institucional**

##### **2.1.1 Junta Escolar (OPF)**

Por sus siglas en español la OPF es la Organización de Padres de Familia. La base legal que fundamenta su creación es el Acuerdo Gubernativo 233-217, en donde hace mención que la OPF estará integrada por padres de familia de alumnos inscritos en los centros educativos de una comunidad determinada. Esta organización se realiza con el fin de administrar y ejecutar los programas de apoyo existentes y los que se puedan crear en el futuro.

Su principal función es participar en las actividades de educación alimentaria y nutricional promovidas por el Ministerio de Educación, establecidas en el Artículo 14 de la Ley de Alimentación Escolar, Decreto Número 16-2017.

##### **2.1.2 Gobierno escolar**

El gobierno escolar es una de las organizaciones estudiantiles que se lleva a cabo en los centros educativos públicos y privados de la República de Guatemala, con el fin de enseñar desde temprana edad, a practicar la democracia, ejercer sus derechos y cumplir con sus obligaciones, desarrollar valores y fomentar el liderazgo.

En el Acuerdo Ministerial No. 1745, publicado por el Ministerio de Educación en diciembre del año 2000, se establece la creación de un gobierno escolar en todas las escuelas del país. En donde se contempla que el Gobierno Escolar es una organización de las alumnas y alumnos para participar en forma activa y consciente en las diferentes actividades de la escuela y comunidad, desarrollando

y fortaleciendo la autoestima, liderazgo, creatividad y capacidad para opinar y respetar las opiniones ajenas dentro de un marco de auténtica democracia.

### **2.1.3 Programas MINEDUC**

Para atender a la población educativa guatemalteca, el Ministerio de Educación ha creado diversos programas. A continuación, se mencionan algunos que han generado impacto en la población educativa en todos sus niveles:

#### **Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos**

Programa que surge bajo el Acuerdo Ministerial No. 0035-2013 del Ministerio de Educación, con el propósito de desarrollar las competencias lectoras en la niñez, juventud y comunidad educativa, tanto del subsistema de educación escolar como el subsistema de educación extraescolar, en todos los niveles y modalidades educativas.

El objetivo principal del programa Leamos Juntos es promover la lectura para desarrollar competencias lectoras y valores en los estudiantes bilingües y monolingües de todos los niveles y modalidades educativas.

Este programa debe ejecutarse en centros educativos de los sectores público, privado, por cooperativa y municipal, así como recibir apoyo y coordinar acciones con organizaciones gubernamentales, no gubernamentales, autónomas, semiautónomas, sector privado y agencias de cooperación internacional para estimular el conocimiento y uso de diversos materiales de lectura, además de libros impresos, tales como revistas, folletos, diarios, revistas digitales, bibliotecas digitales, medios de comunicación virtuales y centros de documentación, entre otros.

### **Programa Nacional de Matemática Contemos Juntos.**

Surge bajo el Acuerdo Ministerial No. 641-2014, del Ministerio de Educación de Guatemala, para fomentar el desarrollo de destrezas del pensamiento lógico y la creatividad en el subsistema de educación escolar y extraescolar.

El objetivo del programa es despertar el interés y el gusto por la matemática en estudiantes de todos los niveles del sistema educativo, a través de compartir en familia y con amigos en diferentes actividades; así como obtener una mejora significativa en el porcentaje de estudiantes del nivel primario para alcanzar las competencias en la solución de las pruebas de matemáticas que aplica el Ministerio de Educación.

El programa Contemos Juntos nace como una propuesta de estrategia de aprendizaje que hace el Ministerio de Educación, con el fin de promover el gusto por enseñar y aprender matemática, para contribuir al desarrollo del pensamiento lógico del niño que le ayude a entender y solucionar situaciones de la vida diaria que se presentan en su familia, escuela y comunidad.

### **Programa “Aprendo en Casa”**

Es un programa que actualmente no cuenta con una base legal, sino que surge por emergencia, para atender a todos los estudiantes del sector oficial a quienes se les suspendió las clases presenciales debido a la Pandemia del Covid-19.

Con este programa se atiende desde el nivel primario hasta el nivel medio y educación extracurricular, para que continúen con el autoaprendizaje desde sus hogares, utilizando lineamientos, material auditivo, videos para niños de diferentes edades, infografías de apoyo psicosocial, entre otros. (Ramirez, 2020)

#### **2.1.4 Indicadores**

Un indicador es un instrumento que sirve para medir variables que explican un fenómeno y su información es útil la toma de decisiones no solo del presente sino prever con planes para atender el futuro.

El término indicadores es aplicable en distintos ámbitos, pero en este momento, es de interés hablar de indicadores educativos y se según la UNESCO (2009):

Los indicadores deben proveer información en contexto, permitir el análisis de tendencias y proyectar situaciones futuras. En tal sentido, los indicadores educativos tienen que transmitir algo sobre un sistema informando algunos de sus aspectos. Por ejemplo, el número de estudiantes de determinado nivel educativo o de todo el sistema es algo muy importante pero no nos dice mucho sobre cómo funciona el sistema educativo. Sin embargo, los estudiantes que completan sus estudios o que tienen éxito en pruebas de aprendizaje, sí. (p. 3).

Algunos de los indicadores educativos que se han definido para realizar análisis de estadísticas educativas, son:

- a) **Indicadores de cobertura o de matrícula:** pretende medir la capacidad para atender a la demanda educativa.
- b) **Indicadores de eficiencia interna:** medir la eficiencia del sistema interno para retener a su población educativa y a la vez promoverla de un grado hacia el inmediato superior, hasta completar los niveles que correspondan.
- c) **Indicadores de calidad:** medir la satisfacción de la población educativa con los servicios que recibe.

## 2.2 Teoría y modelos educativos

Las teorías y modelos educativos han ido apareciendo conforme los aportes que han hecho personajes destacados y comprometidos en buscar nuevos rumbos para una educación de calidad a nivel mundial.

### **Enfoque conductista**

Este enfoque busca que en las escuelas se creen personas modelos con saberes aceptados socialmente, para encajar y actuar conforme se les exige. “Los modelos conductistas más importantes son: el condicionamiento clásico de Pavlov, el condicionamiento operante de Skinner y el condicionamiento vicario de Bandura” (Leiva, 2005, pág. 68).

Haciendo una paráfrasis de Pinto & Castro (s.f.) los principios teóricos en los cuales se fundamenta la enseñanza programada son los siguientes:

- Se puede aprender una conducta por un sistema organizado de prácticas o repeticiones reforzadas adecuadamente.
- El aprendizaje tiene un carácter activo por medio del cual se manipulan elementos del medio ambiente para provocar una conducta que ha sido programada.
- La exposición y secuencia de un proceso de aprendizaje complejo están fundamentadas en los diferentes niveles de complejidad de una conducta.
- La programación de las conductas del estudiante es de suma importancia de modo que la organización del contenido, la secuencia del aprendizaje, y
- el control de estímulos, antecedentes y consecuentes, hagan posible la emisión de la conducta deseada.

### **Enfoque humanista.**

En el enfoque humanista “La perspectiva educativa recomienda el estudio del ser humano de una manera integral, como una totalidad, con una personalidad en permanente cambio y constante desarrollo e imbuido en un contexto interpersonal” (Aizpuru, 2000, pág. 35). Lo que se convierte en algo positivo, máxime para aquellos niños que van de hogares quebrantados o bien con situaciones difíciles, con la necesidad de ser tratados lo más humano posible en los centros educativos.

### **Enfoque cognoscitivista**

El enfoque cognoscitivista básicamente se caracteriza porque la enseñanza se centra en las estrategias cognoscitivas y metacognitivas de los estudiantes. Pinto & Castro (s.f.) afirman que:

“En el modelo cognoscitivista el rol del maestro está dirigido a tener en cuenta el nivel de desarrollo y el proceso cognitivo de los alumnos. El maestro debe orientar a los estudiantes a desarrollar aprendizajes por recepción significativa y a

participar en actividades exploratorias, que puedan ser usadas posteriormente en formas de pensar independiente. (p. 6)

El rol del profesor entonces, es intervenir para verificar el avance del estudiante, se convierte en un entrenador del conocimiento y cumple el rol de mediador entre estudiante y nuevos conocimientos. Por su parte, el estudiante es un agente activo en el proceso, construye sus nuevos conocimientos y se automotiva por el control que pueda tener sobre su éxito.

### **Enfoque algorítmico.**

Este enfoque está basado en el uso de la tecnología como una aliada para genera conocimientos, a partir de educación con sistemas tutoriales y sistemas de ejecución y práctica.

Con apoyo de tecnologías de la información como los microcomputadores y las telecomunicaciones es posible crear ambientes educativos computarizados en que equipos, programas y gente -educadores y educandos interactúan según argumentos diseñados por el docente, con variados grados de control por parte del aprendiz, según el enfoque que se ponga en práctica. (Galvis, s.f., pág. 53)

Por tanto, los materiales que se utilizan y las fuentes de conocimientos, son recursos previamente elaborados que deben estar reproduciendo los estudiantes; el aprendizaje que se promueve es tipo reproductivo.

### **Enfoque heurístico**

Álvaro Galvis, en su texto Nuevos ambientes educativos basados en Tecnología, explica que:

Al llevar el enfoque heurístico al terreno educativo, nos damos cuenta de que hay un cambio en el eje de construcción de conocimiento, pues se pasa de un docente que transmite, a uno que facilita la generación de conocimiento por parte de los aprendices, convirtiéndose en co-aprendiz con sus alumnos. (Galvis, s.f.)

Cuando el autor habla enfoque heurístico, hace referencia a la enseñanza que se promueve por la autogestión del estudiante, utilizando herramientas tecnológicas y un ambiente lúdico rico en medios didácticos, por lo que el aprendizaje se da con

base en las experiencias, con su propio descubrimiento y la interacción recurrente entre el docente y el estudiante.

## **2.3 Técnicas de administración educativa**

### **2.3.1 Matriz de priorización**

La Matriz de priorización es una herramienta que facilita la elección de una opción entre varias existentes, puesto que es apta para priorizar ideas, actividades, evaluación de alternativas, entre otros.

Para Martín (2018) “Una matriz de priorización es una herramienta de gestión y control de proyectos que se utiliza para determinar problemas clave y evaluar las alternativas apropiadas ante un objetivo determinado” (s.p.).

### **2.3.2 Técnica de Árbol de Problemas**

Para Román (s.f.) “El árbol de problemas es una técnica metodológica que permite describir problemas y al mismo tiempo conocer y comprender la relación entre sus causas y efectos”. Lo anterior hace visible, las posibles hipótesis de una interacción y a la vez permite dimensionar la posibilidad de éxito de un proyecto en función de las múltiples causas y variables que interviene en el problema que se está tratando.

Esta técnica facilita la selección del problema principal que a su vez se transformará en un proyecto a ejecutar para contrarrestar o eliminar los efectos negativos que causa.

“El proyecto se debe concentrar en las raíces (causas). La idea es que, si se encuentra solución para éstas, se resuelven los efectos negativos que producen” (Martínez & Fernández, s.f., pág. 6)

### **2.3.3 Matriz DAFO**

El DAFO o FODA son las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se pretenden encontrar con el fin de hacer un análisis de los aspectos que fortaleces y otros que amenazan; puede convertirse en una fuente para la toma de decisiones.

El análisis FODA consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que, en su conjunto, diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir, las oportunidades y amenazas. También es una herramienta que puede considerarse sencilla y que permite obtener una perspectiva general de la situación estratégica de una organización determinada. (Ponce, 2007, pág. 114)

### **2.3.4 Técnica Minimax**

Esta técnica es llamada también matriz DOFA cruzada, es por ello que para poder realizarla se necesita contar con un diagrama FODA que permita realizar los cruces necesarios para aprovechar la información que se arroje de los mismos y dar solución a un problema específico planteado. (Boc, 2018) afirma que:

El minimax es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución, al problema planteada. (p. 22)

## **2.4 Temas relacionados al Proyecto de Mejoramiento Educativo**

### **2.4.1 La ludificación**

La ludificación consiste en la aplicación de las técnicas y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas. Romero, Torres y Aguaded (2017) expresan que: “La ludificación en la educación podría traducirse como un método de enseñanza por contrabando: aprender sin percatarse de que se está aprendiendo” (p. 112).

Es una forma sutil de introducir al estudiante al excepcional mundo del conocimiento, en donde lo que para muchos es causa de tedio, se convierta en algo atractivo, rapte su atención y pueda disfrutar del aprendizaje.

#### **2.4.2 ¿Qué es la actividad lúdica?**

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. En educación, se dice que es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión.

“Una actitud lúdica conlleva curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío” (Posadas, 2014, pág. 27).

#### **2.4.3 Funciones del Juego**

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. López (2010) explica que:

“Entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. (p. 21)

#### **2.4.4. ¿Qué es una ludoteca?**

La ludoteca es la que pretende estimular al niño y su familia a jugar, ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados.

“Las ludotecas surgen como un espacio estructurado (características físicas, materiales, juegos, juguetes, monitores...) donde los niños pueden acudir a jugar

y en el que se encuentran con otros niños que también van a jugar” (Santos & Salgado, 2006, pág. 123).

En concordancia con el autor, las ludotecas son espacios de encuentro, donde los diferentes miembros de una comunidad se reúnen para socializar saberes, enseñanzas, conocimientos e ideas por medio del juego.

### **2.4.5 Actividades lúdicas**

#### **A. Actividades Lúdicas**

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas a través del juego. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (López, 2010, pág. 24)

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

#### **B. Importancia**

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo.

Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (López, 2010, p. 24)

Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

### **C. Tipos de actividades lúdicas**

Aunque existe variedad de actividades lúdicas, éstas pueden ser clasificadas de acuerdo con varios factores. Por tanto, Matos (2002) clasifica los juegos en tres tipos:

#### **a) Juegos Activos**

Este tipo de juegos requiere de energía y ejercicio físico de los niños. En estos juegos los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo del ingenio y la iniciativa. Entre los juegos activos están: juegos libres, espontáneos, constructivos y musicales.

#### **b) Juegos pasivos**

Este tipo de juegos contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. Entre los más comunes se pueden mencionar: ver televisión, leer tiras cómicas, usar videojuegos, leer, entre otros.

#### **c) Juegos cooperativos y competitivos**

Para este tipo de juegos necesariamente deberá haber un grupo de niños, puesto que, si son juegos cooperativos, todos los objetivos individuales se suman en uno solo y los juegos competitivos tienen la característica que cada individuo busca conseguir su propio objetivo.

### **D. Contribuciones de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas, como ya se ha leído anteriormente, proporciona muchas ventajas para el desarrollo en distintos aspectos de los niños.

Según Hurlock (como se citó en Inca, 2015) las contribuciones de las actividades lúdicas son:

- Desarrollo físico.
- Fomento de las comunicaciones.
- Coadyuvar a la expansión para las necesidades y los deseos.
- Descubrir cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos.
- Aplicar normas morales.
- Contribuyen en el aprendizaje de papeles sexuales apropiados.

### **E. Rol del educador en las actividades lúdicas**

Seguramente el papel del educador en un proceso de aprendizaje es muy importante, puesto que su rol es el de orientador, crea un ambiente agradable entre todos los participantes, brindar el tiempo y espacio necesario, proporciona material y algo tan importante es la creación de juegos acordes con la edad de los educandos.

Meneses y Monge (2001) en su artículo El Juego en los niños: enfoque teórico, recomiendan a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos, entre los más relevantes se mencionan: debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material para utilizar y delimitar el terreno de juego, motivar a los alumnos antes y después del juego, explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo, involucrarse en el juego, mostrando interés en él, entre otros.

### **F. Herramientas lúdico- pedagógicas**

Su aplicación en el campo educativo es muy extensa, y va desde el establecimiento de sistemas de recompensas hasta los juegos educativos o la utilización de maquetas didácticas interactivas.

Una de las reflexiones más interesantes sobre la aplicación de las diferentes estrategias de juego es la que propuso el investigador alemán Sebastián Deterding, quien propuso dos estrategias básicas incluidas en la ludificación:

- **Jueguización:** Aplicaciones del juego basadas en sistemas reglados, con un componente de éxito o fracaso o de reconocimiento social. Son estrategias adecuadas para el aprendizaje de procedimientos mecánicos, la adquisición de habilidades y el aprendizaje de normas de comportamiento.
- **Juguetización:** Aplicaciones lúdicas basadas en el placer del descubrimiento, de lectura abierta y sin sistemas de puntuación. Se trata de estrategias adecuadas para la transmisión de valores, la memorización de información, la creatividad y el desarrollo de la autonomía del individuo.

## 2.5 El Juego en la Etapa Infantil

El Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional del niño/a. El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características:

- Es la actividad fundamental del niño
- Es un modo de interactuar con la realidad
- Tiene su fin en sí mismo.
- Es placentero
- Es una actividad seria para el niño.
- Actividad espontánea, motivadora, libre.
- Favorece el aprendizaje.
- Evoluciona con el desarrollo del niño. Groos, (1902), establece:

Que: El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (párr. 63)

## A. Clasificación de los Juegos

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer. Cualquier clasificación va a ser limitada y convencional, de tal forma que siempre se puede encontrar juegos que pueden pertenecer a más de una categoría. Esto es debido, en parte, al carácter global que tiene el propio juego. Los criterios a utilizar para la clasificación son los siguientes: - El espacio en que se realiza el juego.

- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo. Piaget, (1956), establece:

Que: El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (párr. 51)

Juego libre y juego dirigido. El juego presenciado

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio - físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego. En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos. Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente

dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado. Vigotsky, (1924) Establece:

Que: El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). (párr. 51)

Juego Individual, Juego Paralelo, Juego de Pareja Juego de Grupo

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance. Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo. Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que, aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego. Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. Gutiérrez, (2017) establece:

Que: El juego es un elemento muy importante en la Educación Infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a

sí mismos y al mundo que les rodea. Sin embargo, no existe una única forma de pensar acerca de este, sino que nos encontramos diversas opiniones entre los diferentes autores y la forma de llevar a cabo el juego en los maestros. (párr. 66)

### **B. Juegos de Imitación**

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de – palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores. Meneses Montero & Monge Alvarado, (2001) Establece:

Que: Gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar. (párr. 106)

## **CAPÍTULO III**

### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

#### **3.1 Título**

Implementación de Metodologías Lúdicas para la Motivación del Aprendizaje, en la Escuela Oficial de Párvulos, con alumnos de etapa 2 párvulos, sección A.

#### **3.2 Descripción del proyecto**

El proyecto consiste en desarrollar un taller con los docentes de la Escuela Oficial de Párvulos, sobre la implementación de metodologías lúdicas que se desconocen y ampliar el conocimiento de nuevas, contribuyendo así a una formación capacitada sobre las actividades lúdicas las cuales son consideradas de vital importancia en el nivel pre primario ya que contribuyen al desarrollo del ser humano.

Es importante mencionar que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, sobre estos y varios puntos se enfatizará dicho desarrollo del taller.

El propósito principal es concientizar a los docentes de la necesidad que apliquen metodologías lúdicas con los estudiantes recordando que el docente juega un papel y compromiso educativo fundamental en el aula y en la institución educativa, puesto que en él se centra la responsabilidad de crear vínculos y facilitar la integración de toda la comunidad educativa y de su participación en todo proceso de formación y desarrollo de los niños.

#### **3.3 Concepto del proyecto**

Implementación de actividades lúdicas

### **3.4 Objetivos**

#### **3.4.1 General**

- Capacitar a los docentes sobre la metodología lúdica para motivar el proceso de aprendizaje.

#### **3.4.2 Específicos**

- Mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.
- Concientizar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño.
- Practicar actividades lúdicas con estudiantes del establecimiento, específicamente el grado de etapa 2, párvulos sección A.
- Aplicar Actividades Lúdicas-recreativas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje.

### **3.5 Justificación**

La presente justificación está enfocada en la necesidad de la aplicación de herramientas lúdicas en los estudiantes del nivel de preprimaria, como docente me preocupa que los docentes no realicen actividades lúdicas con los estudiantes ya que ellos aprenden por medio del juego.

La intención de este proyecto no es solo implementar actividades lúdicas sino integrar a los estudiantes en las diferentes actividades.

Pienso que no se le da la prioridad al tema, y por eso se priorizo entre otros problemas educativos, ya que los estudiantes deben de estar sumergidos en un aprendizaje y educación de calidad, para su incorporación social y en el ámbito escolar, primeramente, en el nivel de educación pre primario que es el nivel donde los estudiantes están absorbiendo todo lo que les dice la docente.

Las actividades que aquí se presentan son actividades lúdicas, enfocadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y así los estudiantes obtendrán esa habilidad y destreza que necesita cada uno para aprender durante el juego.

### **3.6 Distancia entre el diseño proyectado y el emergente**

En el plan de actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo ejecutado en la Escuela oficial de Párvulos del municipio de San Juan Bautista, del departamento de Suchitepéquez, constaba de seis actividades.

Debido a las disposiciones presidenciales a raíz de la pandemia mundial del COVID-19 se suspendieron las clases presenciales desde el 16 de marzo, lo cual impidió que se ejecutaran la su totalidad de actividades programadas en el plan

El total de actividades que no se lograron ejecutar fueron tres. Las cuales son:

- Ejercicios de calculo
- Aprendo jugando a contra hasta diez
- El dado de las figuras geométricas.

Por lo anterior, se readecuaron las actividades faltantes, con la finalidad de lograr finalizar el Proyecto de Mejoramiento Educativo utilizando medios de divulgación propios del contexto local. Las actividades fueron:

- Afiche informativo sobre importancia de Lúdica en el proceso de aprendizaje.



**Fotografía No. 1.** Afiche, aprendo jugando  
Fuente: De León, V.,2020

Tomando en cuenta que el proceso de aprendizaje se ha tenido que pausar se diseñó un afiche, utilizando como herramienta una computadora y la red de internet, se diseñó en el programa Excel, también se apoyó con imágenes relacionadas al tema desde la página de internet Google. Una vez realizado el diseño se procedió a imprimirlo en material vinílico para su conservación y mejor presentación.

La forma de divulgarla fue colocarlo en una farmacia ubicada en el centro del municipio en donde acuden varias personas con todas las recomendaciones que implica el suceso COVID-19 al visitar dicho negocio también se informan al observar el contenido del afiche. Se dio a conocer aprendo jugando, con los números del 1 al 10



**Fotografía No. 2.** Divulgación del proyecto  
Fuente: De León, V.,2020

### ▪ Elaboración de un trifoliar

Esta actividad también se utilizaron las mismas herramientas arriba mencionadas (computadora, red de Internet) para su elaboración se indagó en la página de Google sobre actividades lúdicas que se pudieran practicar en casa con los niños que ahora permanecen directamente bajo resguardo de sus papás.



Esto sirvió como orientación para la práctica de juegos en donde pueden intervenir hermanos, y otros familiares que conforman cada familia, pasando así momentos de armonía y diversión. Con el trifoliar se dio a conocer la técnica. Donde se dio a conocer el cuento de las figuras geométricas.

### Fotografía No. 3. Trifoliar impreso

Fuente: De León, V.,2020

Entrega de trifoliar a vecinos de la comunidad cercana a la Escuela de Párvulos, ubicado en el municipio de San Juan Bautista.



### Fotografía No. 4. Entrega de trifoliales

Fuente: Aquino, F.,2020

▪ **Edición de un video educativo**

Para esta actividad se grabó un video en donde se realiza una actividad lúdica con el contenido de formas diferentes, esta actividad se puede realizar en casa y el material es de fácil elaboración en casa, esto con el fin de aprender jugando.

Se grabó con un teléfono celular luego se divulgo en la página del Facebook personal. Explicado el tema: del dado juguetero, con las figuras geométricas.

COMPETENCIA	TEMA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Dar a conocer a través del video virtual una técnica de enseñanza.	Técnica el dado juguetero	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dados</li> <li>▪ Figuras geométricas</li> <li>▪ Teléfono</li> <li>▪ Hojas de papel iris</li> </ul>	Lista de cotejo



Durante la edición del video se utilizaron diversos materiales, lo cual facilito el poder dar a conocer la técnica el dado saltarín.

**Fotografía No. 5.** Dado juguetero  
Fuente: De León.V,2020

Los usuarios de Facebook brindaron buenos comentarios respecto a la técnica presenta a través de las redes sociales.



**Fotografía No. 6.** Comentarios emitidos  
Fuente: De León.V,2020

### 3.7 Plan de actividades

#### 3.7.1 Fases del proyecto

##### A. Fase de inicio

Como punto inicial se presentó una carta de solicitud a la directora de la EODP San Juan Bautista para la autorización de la ejecución del proyecto de mejora educativo en el establecimiento a su cargo, en este proyecto los beneficiados directos serán: Director, maestros, alumnos.



Se le present3 a la carta de solicitud de permiso para la ejecuci3n del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

**Fotograf3a No. 7.** Carta presentada.

Fuente: De Le3n.V,2020

- Reuni3n con beneficiarios directos para poder socializar el proyecto, (director, personal docente)

Para esta actividad se convoc3 a una reuni3n en un espacio y tiempo propicio para informar el fin principal del Proyecto a la directora y personal docente. Iniciando con una pl3tica sobre los conocimientos previos de la l3dica.



**Fotograf3a No. 8.** Reuni3n con docentes.

Fuente: De Le3n.V,2020

## B. Fase de planificación

- Elaboración de material didáctico.

Se elaboraron máscaras de diferentes animales, utilizando los materiales, utilizando diversos materiales como: papel iris, marcadores, silicón, impresiones, entre otros. Cada uno de los materiales fueron elaborados para la ejecución de las diversas actividades programadas en el plan de actividades.



**Fotografía No. 9.** Elaboración de material.

Fuente: De León.V,2020

## C. Fase de ejecución

En esta fase se ejecutaron las actividades propuestas en el Plan de Trabajo con los alumnos de Etapa 2, Párvulos, sección A. de la Escuela.

- Secuencia de un cuento



Se presentó la secuencia del cuento de forma desordenada, esto representado en carteles, luego se les preguntaba a los estudiantes cual creían ellos que correspondía a cada parte contada por la docente.

**Fotografía No. 10.** Presentación de cuento

Fuente: De León.V,2020

Al finalizar se le presento también la secuencia para que ellos cortaran y pegaran en orden correspondiente en el cuaderno de trabajo.



**Fotografía No. 11.** Elaboración del cuento en secuencia

Fuente: De León.V,2020

- Coreografía de diferentes animales.

Se les presentó a los estudiantes una canción donde, buscaba la integración del estudiante a través de la promoción de participación activa, las docentes bailaron al ritmo de la música, luego lo realizaron los estudiantes.



**Fotografía No. 12.** Presentación de coreografía.

Fuente: De León.V,2020



**Fotografía No. 13.** Niños compartiendo alegres.

Fuente: De León.V,2020

Cada uno de los estudiantes se divirtió mucho con la actividad realizada.

- Cuento de diferentes animales.

Se asignaron diversas tareas, una docente narro el cuento, y cuando se mencionaba un animal las demás realizaban el papel del personaje mencionado, luego, los estudiantes mencionaban el nombre del docente y el animal que presentaban.

Se realizó en el corredor de la escuela, se involucran a todas los docentes del establecimiento, una de las docentes fue la narradora del cuento, al mencionar el



nombre de algún animal quien tuviera la máscara correspondiente se la colocaba en el rostro, al finalizar la actividad se realizaron preguntas orales, acerca de la clasificación a la que pertenecía cada animal. Esta actividad duro aproximadamente 30 minutos.

**Fotografía No. 14.** Presentación de cuento

Fuente: De León.V,2020

#### **D. Fase de monitoreo**

El término monitoreo podría definirse como la acción y efecto de monitorear. Pero otra posible acepción se utilizaría para describir a un proceso mediante el cual se reúne, observa, estudia y emplea información para luego poder realizar un seguimiento de un programa o hecho particular.

**Tabla No. 21***Motriz de monitoreo*

No.	Tiempo	Actividades	Sub-tareas	Responsables	Observaciones
1	2 horas	Cuento de diferentes animales	Selección de material.  El niño nombra a animales	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
2	1 hora	Secuencia de cuento	Colorear imagen  Decir el orden de la secuencia	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
3	1 hora	Coreografía de diferentes animales.	Selección de los trajes  Ver los trajes que sean acordó.	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
4	20 minutos	Cuento de la figuras geométricas	Escuchar el cuento y brincan en todas las figuras que sean iguales.	Docente Estudiante  Docente Estudiante  Docente Estudiante	Todas las actividades a realizarse serán sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
5	40 minutos	Aprendo jugando	los estudiantes pintan una hoja de trabajo de los	Docente Estudiante  Docente	Todas las actividades a realizarse serán

			números, según la cantidad de imagen que lo representan.	Estudiante Docente Estudiante	sujetas al tiempo del personal docente y administrativo de Centro Educativo
6	1 hora	El dado juguetón	La docente proporcionara un dado a los estudiantes, luego de ordenar enfrente.		

**Fuente:** elaboración propia, basada, con plan de actividades.

### E. Fase de evaluación

Como el proceso mediante el cual se intenta determinar el valor de una cosa o persona o el grado de cumplimiento de determinados objetivos. Este término puede utilizarse haciendo referencia a distintos enfoques.

El término evaluación ha ido intrínsecamente ligado a la enseñanza, sobre todo en lo referente a la realización de pruebas y exámenes. Se trata de una de las principales herramientas de medición del proceso de aprendizaje.

**Tabla No. 22**

*Matriz de evaluación*

Actividades	Indicadores	Medios de verificación	Instrumentos	Responsables
Cuento de diferentes animales	Segunda semana de septiembre	Informe escrito fotografías	Lista de cotejo	Estudiante
Secuencia de cuento	Segunda semana de octubre	fotografías	.lista de cotejo	Estudiante
Coreografía de diferentes animales.	Segunda semana de enero 2020	Fotografías Asistencia de estudiantes	.lista de cotejo	Estudiante
Cuento de la figuras geométricas	Primera semana de febrero 2020	fotografías	Lista de cotejo	Estudiante

<b>Aprendo jugando</b>	Primera semana de marzo 2020	Fotografías.	Lista de cotejo	Estudiante
<b>El dado juguetón</b>	Tercera semana de marzo	Fotografías.	Lista de cotejo	Estudiante

**Fuente:** elaboración propia, basada, con plan de actividades.

## F. Fase de cierre

Para esta fase fue necesario trabajar conjuntamente de la mano con nuestro asesor, debido a la situación tan trascendental en nuestro país, la pandemia del COVID-19 fue necesario implementar diferentes técnicas, formas de trabajo, asesorías alcanzables ante tal suceso.

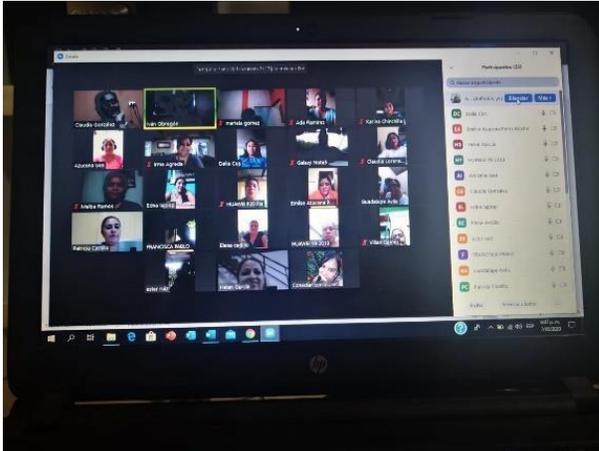
Unas de las técnicas aplicadas fueron las clases virtuales, a través de la plataforma zoom en donde nuestro asesor programaba reuniones de un tiempo prudente y un horario establecido.

Se realizaron revisiones de forma paralela, él envió de cada capítulo avanzado fue enviado al correo electrónico del licenciado asesor para su revisión.



**Fotografía No. 15.** Clases virtuales

Fuente: De León.V,2020



Durante esta fase también se coordinaron revisiones previas en parejas, para apoyarse en cuanto a correcciones.

Todas estas acciones se realizaron como requerimiento por parte de nuestra Universidad de san Carlos, a través de la EFPEM.

**Fotografía No. 16.** Clases virtuales en la plataforma zoom

Fuente: Obregón, I,2020

- Divulgación del proyecto de Mejoramiento Educativo a nivel comunitario  
La divulgación inició al momento que se compartió con las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la Escuela el Proyecto de Mejoramiento Educativo.

A raíz de la pandemia se realizaron diversas readecuaciones y se aprovechó para ampliar la divulgación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

- Divulgación del Proyecto a autoridades del PADEP/D.

La divulgación del Proyecto de Mejoramiento Educativo a las autoridades del PADEP/D se hizo por medio de un Poster Académico. Para la elaboración del Póster se utilizó el programa de Microsoft PowerPoint, además, de seleccionar



información y fotografías que ayudaran a una mejor comprensión del mismo. En el Póster se pudo apreciar información relativa al nombre del Proyecto, la naturaleza, objetivos, actividades desarrollados, resultados, entre otros.

**Fotografía No. 17.** Poster Académico  
 Fuente: Palacios, Y, 2020

## CAPÍTULO IV

### DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

La institución educativa en donde se realizó el Proyecto de Mejoramiento Educativo es la Escuela Oficial de Párvulos del municipio de San Juan Bautista, del Departamento de Suchitepéquez, se encuentra ubicada en el centro del municipio, cubriendo la demanda del nivel pre primario, con una infraestructura en buen estado capaz de atender a dos secciones por etapa.

Actualmente la escuela cuenta con gobierno escolar bien organizado, cuenta también con la Organización de Padres de Familia (OPF), como oportunidades se caracteriza que recibe los programas de apoyo por parte del Ministerio de Educación, a partir de la ejecución del taller de formación los docentes se muestran interesados por realizar cambios en el proceso de enseñanza.

Al realizar la revisión de indicadores educativos se evidencia que los alumnos asisten con regularidad, pero se pudo observar que los docentes durante sus clases no realizan actividades lúdicas las cuales pueden ser de motivación para el desarrollo del proceso aprendizaje principalmente con niños de esta edad quienes les entretiene mucho el juego.

El contexto en el que está ubicada la Escuela favorece al desarrollo del municipio ya que se encuentra en el casco urbano y es de fácil acceso en donde las personas que viven a su alrededor procuran y están pendiente de la educación de sus hijos. Este interés favorece a la formación de los estudiantes desde la edad pre escolar.

Bajo estas este mismo contexto y para fortalecer la enseñanza del proceso educativo se analizó en la creación del proyecto de la metodología lúdica para fortalecer este proceso y enriquecerlo de una forma atractiva en donde los estudiantes se interesen por participar en las actividades y a la vez obtengan conocimientos.

La ejecución del proyecto pretende contribuir a la transformación del proceso enseñanza en los salones de clases a través de la ludificación, utilizando estrategias, técnicas y actividades de juego inicialmente con docentes en un taller de formación para después practicarlo con sus estudiantes.

Las acciones desarrolladas evidencian que la implementación de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza es una forma de transformación curricular la cual corresponde directamente al docente y su afán sobre la mejora educativo. Como lo menciona (Lee, 1977).

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser —la actividad lúdica— una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común.

Así mismo se puso en evidencia que La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente.

De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107)

Esto indica que, al implementar actividades lúdicas en el proceso educativo, la enseñanza se vuelve más atractiva y de resultados positivos, logrando el desarrollo no solo intelectual sino también de pensamiento y experiencia integral.

La escuela queda a 86 kilómetros de la cabecera municipio de San Juan Bautista, del departamento de Suchitepéquez, la escuela cuenta con todas las etapas y es

una escuela pura donde estudiantes niños y niñas en las edades de cuatro, cinco y seis años.

Se eligió la de acción estrategia de implantación de actividades lúdica par la motivación del aprendizaje para los estudiantes aprendan a través del juego y en donde podrán manifestar sus destrezas, habilidades, razonamiento, pensamiento, memoria, observación, etc.

El proyecto de Mejoramiento Educativo a diseñar viene a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con el propósito de que se le s haga más fácil durante la enseñanza por medio del juego.

Se desarrolló un plan de actividades en que se involucró docentes, estudiantes, padres de familia y la comunidad educativa en general, las actividades desarrolladas fueron: cuento de diferentes animales, cuento de las figuras geométricas aprendo jugando y el dado jugueteón.

Las actividades desarrolladas evidencian que implementar diferentes actividades lúdicas, ayudan a los estudiantes a pensar, razona, entender lo va a realizar.

Estas actividades son esenciales para los docentes y para los estudiantes porque aparte de que aprende, los estudiantes se divierten a través del juego y le van poniendo más importancia al tema a desarrollar en el salón de clases.

Al realizar estas actividades se rompieron paradigmas, debido a que algunos estudiantes eran muy tímidos al involucrarlos ellos estuvieron muy contentos y hasta olvidaron la timidez y se relacionaron con los demás estudiantes logrando una convivencia en armonía y en donde todos participaran.

Las docentes obtuvieron resultado positivo al implementar las actividades lúdicas con sus estudiantes ya que se dieron cuenta que los estudiantes aprendieron mejor por medio del juego y que ellos ponían más atención.

Cada actividad lúdica tiene un propósito y que es los estudiantes aprendan por medio de diferentes juegos, en donde se involucra a todos, y exista un aprendizaje significativo, colaborativo, armoniosos y que respeten las reglas de las diferentes actividades.

Por medio de diferentes juegos en donde se involucra a todos y lleva al estudiante a un mundo de conocimientos y la imaginación, para que ellos sean la clave del éxito, al momento de la realización de cada una de las actividades realizadas.

Por medio de estas actividades el estudiante se integra en las diferentes actividades lúdicas y va adquiriendo un nuevo conocimiento que le servirá en su aprendizaje.

En toda actividad lúdica se pone de manifiesto todos los sentidos ya que estos necesitan de estimulación y ejercitación para su desarrollo.

Hay diferentes clases de juegos, entre ellos están: juegos activos, juegos pasivos, juegos cooperativos y competitivos, las docentes lograron darse cuenta de la importancia que juegan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al ejecutar las ellas mismas.

Por medio de ellas se mejora el aprendizaje en los estudiantes, a través de la implementación de diferentes estrategias lúdicas, que proporcionan espacios dinámicos, atractivos, alegres y con experiencias vividas.

Como docentes nos podemos dar cuenta que el juego es esencial en el niño tanto en la escuela, como en a la casa, por eso los padres de familia deben de jugar con sus hijos y realizar diferentes clases de juego en donde el niño ponga de manifiesto su imaginación y logre captar y realizar las diferentes actividades, con la ayuda de los padres de familia máximo en estos momentos que se está atravesando por la pandemia del Covid-19

Al practicar las actividades en la etapa 2 en la sección "A" se evidencio que los estudiantes no captaban bien los temas a realizar, las actividades y por esa razón se decidió ejecutar las actividades en dicho grado, y lograran aprender y captar todo lo relacionado con la implantación de metodologías para motivar el proceso de la enseñanza-

## **CONCLUSIONES**

1. Se logró mejorar el aprendizaje de los estudiantes al aplicar las estrategias lúdicas en espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.
2. Se concientizo a través de la socializo del proyecto los padres de familia sobre la importancia del ejercicio lúdico en el desarrollo del niño, desde los primeros años de vida.
3. Se realizaron actividades lúdicas con estudiantes de etapa 2 párvulos sección A.
4. Se percibió su trabajo cooperativo mientras realizaban la tarea: vivieron un proceso inicial de reconocimiento, luego inventaron las herramientas que se utilizan en el juego, para después trabajar en la solución, logrando así un aprendizaje significativo en los estudiantes.

## PLAN DE SOSTENIBILIDAD

**Tabla No. 23**

*Plan de sostenibilidad*

<b>RESULTADO ESPERADO</b>	<b>ACCIÓN/ ACTIVIDADES</b>	<b>FECHA / TIEMPO</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Participación de los niños en las diferentes actividades realizadas por los docentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos en el salón de clases.</li> <li>- Juegos grupales</li> <li>- Manipulación de materiales lúdicos.</li> </ul>	1 mes	<p>Docente y estudiantes</p> <p>Estudiante PADEP</p>	Un 75% de los estudiantes han logrado integrarse a grupos y compartir con sus compañeros, pero sobre todo se ha logrado la confianza y el respeto.

**Fuente:** elaboración propia, basada, con plan de actividades.

## REFERENCIAS

- Aizpuru, M. (2000). *La persona como eje fundamental del paradigma humanista. Acta Universitaria, 18(Núm. Esp.), 33-40.*
- Boc, F. A. (2018). *Las Tic´s como herramienta para el aprendizaje de las ciencias Química y Biología (Tesis de grado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, Guatemala.*
- Galvis, A. (s.f.). *Nuevos ambientes educativos basados en tecnología. Sistemas(s.n.), 12-21.*
- Leiva, C. (2005). *Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. Tecnología en Marcha, 18(1). Obtenido de [https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec\\_marcha/article/view/442](https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442)*
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta. Revista de la educación extremadura(s.n.), 19-37.*
- Martínez, F., & Fernández, A. (s.f.). *Árbol de problemas y áreas de intervención. CEPAL. No sometido a revisión editorial.*
- Ponce, H. (2007). *La matriz foda: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. Enseñanza e Investigación en Psicología, 12(1), 113-130.*
- Posadas, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica . (Trabajo de grado), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.*
- Ramirez, C. (25 de marzo de 2020). *Mineduc presenta programa "Aprendo en casa". El periódico. Guatemala, Guatemala. Obtenido de <https://elperiodico.com.gt/nacion/2020/03/25/mineduc-presenta-programa-aprendo-en-casa/>*
- Santos, A., & Salgado, J. (2006). *¿Para qué sirve una ludoteca? Psicología Educativa, 12(12), 123-132.*

*Groos, K. (1902). El juego es objeto de una investigación psicológica.*

*Gutiérrez, M. R. (3 de Julio de 2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.*

*Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2 de Septiembre de 2001). El juego en los niños.*

*Piaget, J. (1956). El juego forma parte de la inteligencia del niño.*

*Vigotsky, L. S. (1924). El juego surge como necesidad.*