



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Título PME

**JUEGOS Y MATERIALES DEL CONTEXTO PARA MEJORAMIENTO DE LOS
APRENDIZAJES**

Subtítulo del proyecto

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la escuela Oficial de
Párvulos anexa a EORM, Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, del municipio
Granados, del departamento Baja Verapaz**

Aura Isabel Córdova Morales

Carnet: 201226375

Asesora:

Licda. Alberta Tahuico Raxcacó

Guatemala, junio de 2020.



Universidad San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Título del proyecto

JUEGOS Y MATERIALES DEL CONTEXTO PARA MEJORAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

Trabajo de graduación presentado al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad San Carlos de Guatemala

Aura Isabel Córdova Morales

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciatura en Educación Pre-Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

Guatemala, junio de 2020.

Autoridades Generales

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

Consejo Directivo

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

Tribunal Examinador

Licda. Ana Lucia Galindo Arandi	Presidente
Licda. Gladys Eugenia Ortíz Morales	Examinador 1
Licda. Eva Nidia Maldonado Gavarret	Examinador 2

APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

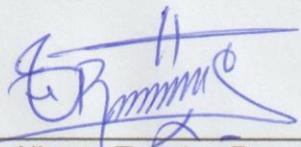
Guatemala, 30 de junio de 2020

Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de asesora del trabajo de graduación denominado: Proyecto de "Juegos y materiales de contexto para mejoramiento de los aprendizajes" correspondiente a la estudiante: Aura Isabel Córdova Morales, carné: 201226375 CUI: 1920321351505 de la carrera: Licenciatura en Educación Pre-Primaria 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.

Intercultural
Atentamente,

f. 

Licda. Alberta Tahuico Raxcacó
Colegiado Activo No. 21814

Vo.Bo. 

M.A. José Manuel Coloch Xolop
Coordinador Departamental de Asesores Pedagógicos
Departamento de Baja Verapaz

c.c. Archivo



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 de 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 Aura Isabel Córdova Morales carné: 201226375 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera Licenciatura en Educación Pre primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Juegos y materiales del contexto para mejoramiento de los aprendizajes.

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

Atentamente,

Licda. Alberta Tahuico Raxcacó
Colegiado Activo No. 21814
Asesor de Proyecto de Mejoramiento Educativo

C.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_0066

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Y Materiales Del Contexto Para El Mejoramiento De Los Aprendizajes* Realizado por el (la) estudiante: *Córdova Morales Aura Isabel* Con Registro académico No. *201226375* Con CUI: *1920321351505* De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡D Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

6_80_201226375_01_0066



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_0066

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

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Juegos Y Materiales Del Contexto Para El Mejoramiento De Los Aprendizajes* Realizado por el (la) estudiante: *Córdova Morales Aura Isabel* Con Registro académico No. 201226375 Con CUI: 1920321351505 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: *09 de noviembre de 2020*.

AUTORIZA

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

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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

6_80_201226375_01_0066

DEDICATORIA

- A Dios: Nuestro señor por su misericordia y por haberme permitido culminar mi carrera universitaria, por su infinita misericordia y amor
- A mi madre: Que, aunque hoy ya no está conmigo toda la vida se esmeró en darme la mejor educación y su apoyo incondicional en todo momento, sé que desde ese pedacito de cielo donde estas te sentirás orgulloso de ver a tu hija como toda una profesional
- A mi esposo: Por todo el apoyo incondicional que me ha dado, sabes que tú también eres parte de este logro
- A mis hijos: Por ser ese motor que impulsa mi vida y por qué sé que sin él amor y la presencia de ustedes esto no hubiese sido posible
- A mis hermanos: Mary, Bety, Lety, Erwin, Mely, Héctor por ser parte importante de mi vida los amo, gracias por su cariño saben que pueden contar conmigo en todo momento.
- A mis compañeros de estudio: Por su apoyo durante este proceso
- A usted Por tomarse su valioso tiempo en leer

AGRADECIMIENTOS.

Al Ministerio de Educación de Guatemala	Por brindarme la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y poder transmitir a futuros ciudadanos de Guatemala
A la tricentenaria Universidad de San Carlos -USAC-	Por la realización del programa con licenciados dispuestos a compartir conocimientos innovadores y de beneficio para aprendizaje como alumnos.
A la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media, EFPEM.	Por darme la oportunidad de profesionalización, y encontrar las estrategias necesarias para la práctica del mismo.
AL STEG	Por gestionar ante el Ministerio de Educación esta licenciatura que será de beneficio para los alumnos del Nivel Pre-primario del establecimiento educativo.
AL DIRECTOR DE LA ESCUELA	Por el apoyo brindado durante la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo.
A LA ASESORA	A la Licda. Alberta Tahuico por el apoyo en todas las etapas del PME y por su paciencia.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se basó en el Aprendizaje basado en juegos con los alumnos de preprimaria. El mismo, es un componente esencial para alcanzar las competencias como coordinar movimientos de ojos, manos y dedos; al realizar tendencias específicas de preparación para la escritura numérica del que se requiere el Currículo Nacional Base. A través de la implementación de este proyecto se realizó una diversidad de tareas como el diagnóstico de la institución educativa, socialización del proyecto con el Director, padres de familia y alumnos, simultáneamente, se realizó una investigación de juegos lúdicos que permitieron un mejor desenvolvimiento en la motricidad fina y gruesa en los alumnos de la Escuela Oficial de Párvulos Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

Estos juegos lúdicos y materiales didácticos basados en el área de destrezas de aprendizaje se compartieron a los niños a través de una guía de auto aprendizaje para realizar en casa con ayuda de los padres de familia o hermanos; debido a la emergencia Covid 19. Además, se implementó la estrategia de micro clases por medios audio visuales, el cual fue compartido a través de un link en YouTube, logrando con ello, que los padres de familia y docentes evalúen los aprendizajes, esto los ha comprometido a ser partícipes del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos, más aun, cuando el juego contribuye en la búsqueda de fortalecer los lazos entre ellos y sus hijos.

ABSTRACT

The Educational Improvement Project was based on Game Based Learning with pre-primary students. It is an essential component to achieve skills such as coordinating eye, hand and finger movements; by carrying out specific preparation trends for numerical writing from which the Base National Curriculum is required. Through the implementation of this project, a variety of tasks were carried out, such as the diagnosis of the educational institution, socialization of the project with the Director, parents and students, simultaneously, an investigation of playful games was carried out that allowed a better development in fine and gross motor skills in the students of the Official Nursery School Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

These play games and teaching materials based on the area of learning skills were shared with the children through a self-learning guide to carry out at home with the help of parents or siblings; due to the Covid 19 emergency. In addition, the micro-class strategy was implemented through audio-visual means, which was shared through a link on YouTube, thereby achieving that parents and teachers evaluate the learning, that is, the she has promised to be participants in the teaching and learning process of her children, even more so when the game contributes in the search to strengthen the ties between them and their children.

Uk'u'xb'al tziij

Ri chaak re uyijb'axiik ri Tijonik xchakun puwi' ruk' etz'anem kuk' ak'alaab' re uxe'b'al tijonik. E ne la' xik iil uwach ma jela' k'uri' kakimaj usilib'isaxik ri kiwach, kiq'aab' yey uwi' kiq'aab'; echiri' xyijib'ax wa jun chaak puwi' rutz'ib'axiik ri ajilib'aal pacha' kutz'onob'ej ri Uchola'j Chaak. Che wa uchakuxiik wa jun na'ojib'al xyijib'ax taq uk'iyal chakuneem pacha' kaq'alajin uwach ri chaak re ri Tijob'al, uya'ik ri chaak chwa ri Ajuwach, kichu kiqaaw ri ak'alaab' yey ri tijoxelaab', xtzukux k'uri' etz'aneem pacha' ri ak'alaab' xkichakunisaj rikiq'aab', uwi kiq'aab' yey chaak ruk' ri rulewal poqlajil chupa ri tijob'al re Parvulos Caserio Cabrera, aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

E taq wa etz'aneem yey chaak ka'an kuk' ri ak'alaab' ruma jun chola'j wuuj ke ri ak'alaab' re kechakun ruk' chwa jaa eto'om ruma kichu kiqaaw o katz kichaq'; ruma wa jun yab'iil xulan lo paqawi' Covid 19. Jela' taq ne k'uri' k'o ch'uti'n chaak x'anik ruma tayb'al ch'iich' ya'om chupa ri You Tube, pacha' xeb'utoq'aj kichuu kiqaaw yey tijonelab', jenela' k'uri' ike kaketa'maj wa chaak ka'an kuk' ri ak'alaab', yey ri etz'aneem ka'an kuk' keb'utoq'aj jenela' k'uri' kechakun junam chikiwach, alk'o'al yey kichu kiqaaw.

INDICE

Introducción	1
CAPITULO I	4
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	4
1.1. Marco organizacional	4
1.2. Análisis situacional	16
1.3. Análisis estratégico	22
1.4. Diseño del proyecto	39
CAPITULO II	53
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	53
2.1. Diagnóstico institucional.....	53
2.2. Indicadores	53
2.3. Antecedentes.....	54
2.4. Marco epistemológico.....	55
2.5. Marco del contexto educacional	55
2.6. Marco de política	57
2.7. Entorno educativo.....	59
2.8. Concepto de problema	60
2.9. Las demandas	63
2.10. Actores sociales	64
2.11. Planificación estratégica	66
2.12. Diseño del proyecto	69
CAPITULO III.	80
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	80
3.1. Título del proyecto	80
3.2. Descripción del proyecto.....	80
3.3. Concepto	88
3.4. Objetivos.....	88
3.5. Justificación.	89
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente	90
3.7. Plan de actividades.....	95
CAPITULO IV.....	116
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	116
Conclusiones	141
Plan de sostenibilidad	142
Recomendaciones	154
Referencias Bibliografía.....	155

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Priorización de problema	17
Tabla 2 Árbol de problemas	19
Tabla 3 Análisis DAFO del problema	22
Tabla 4 Vinculación de fortaleza y oportunidad.....	24
Tabla 5 Vinculación de fortaleza y amenazas	25
Tabla 6 Vinculación de debilidad y oportunidad	25
Tabla 7 Vinculación de debilidad con amenaza	26
Tabla 8 Mapa de soluciones	37
Tabla 9 fase de inicio	44
Tabla 10 fase de planificación.....	45
Tabla 11 Fase de elaboración.....	45
Tabla 12 Fase de Ejecución	45
Tabla 13 Fase de evaluación	46
Tabla 14 Fase de cierre del proyecto	46
Tabla 15 Cronograma de actividades	47
Tabla 16 Fase de inicio plan de monitoreo.....	50
Tabla 17 Presupuesto del proyecto	52
Tabla 18 Actividades del plan de monitoreo.....	146
Tabla 19 Cronograma del Plan de Sostenibilidad.	150
Tabla 20 Presupuesto de plan de sostenibilidad.....	152

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Identificación del proyecto	38
Ilustración 2 entrega de folder de trabajo a padres de familia	92
Ilustración 3 Solicitud para realización del proyecto	95
Ilustración 4 solicitud de convocatoria a padres de familia	96
Ilustración 5 Presentación del proyecto	97
Ilustración 6 Información del PME del proyecto	98
Ilustración 7 Investigación y selección de estrategias	99
Ilustración 8 impresión de las guías	99
Ilustración 9 entrega de folder a padre de familia.....	100
Ilustración 10 ejemplo de plan de micro clase.....	101
Ilustración 11 Evidencia de la grabación primera micro clase	103
Ilustración 12 Evidencia de la grabación segunda micro clase	104
Ilustración 13 Evidencia de la tercera grabación micro clase	105
Ilustración 14 Evidencia de la cuarta grabación de micro clase	106
Ilustración 15 Evidencia de la grabación de la quinta micro clase	107
Ilustración 16 Visualización de YouTube en el hogar del alumno.....	109
Ilustración 17 evidencia de las tareas de la micro clase.....	110
Ilustración 18 Evidencia de la evaluación de la micro clase	112
Ilustración 19 Evidencia de solicitud al director	114
Ilustración 20 Solicitud al director para presentar el PME	114
Ilustración 21 Evidencia de la asistencia a la presentación del PME	114
Ilustración 22 Evidencia de logo de uno de los patrocinadores de PME	115

Introducción

El Proyecto de Mejoramiento Educativo es el último paso para el cierre de carrera de Licenciatura de Educación Pre-Primaria con énfasis en educación bilingüe. Mismo, que se ejecutó en la EODP Anexa a EORM, del Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, del municipio Granados, Baja Verapaz. El objetivo es implementar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en Destrezas de Aprendizajes. El establecimiento cuenta con las etapas del Nivel Pre-Primario y todos los grados en el nivel Primario. Además, cuenta con gobierno escolar el cual es de beneficio en la escuela para delegar responsabilidades y funciones a docentes, alumnos y padres de familia.

Al revisar los indicadores educativos que el Ministerio de Educación registra, se encuentra que hay un porcentaje alto de insuficiente material didáctico y juegos educativos en el área de Destrezas de aprendizaje en el nivel pre primario. La deficiencia encontrada en el aula incide en el rendimiento de los alumnos, lo cual, tiene relación con aprendizajes efectivos y el buen desempeño de los alumnos.

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentra que la mayor parte de la población de las aldeas dentro de la cobertura del centro educativo, son ladinos, cuya lengua materna es el español y han tenido poco interés en el aprendizaje del Achì. Otros de los factores que inciden en la buena marcha del proceso de enseñanza aprendizaje es el alto índice de analfabetismo, muchos de los padres de familia son comerciantes y hay un alto porcentaje que ha migrado a EE.UU. dejando a los hijos al cuidado de familiares como tíos, abuelos o con otras personas fuera de la familia.

Entonces para poder proseguir con el proyecto se hace una lluvia de ideas sobre los problemas que existen en el aula y en efecto, se enlistaron los mismos.

Después de aplicar algunas técnicas de administración educativa para analizar el problema identificado a través de la matriz de Hanlon, árbol de problemas se encuentra que el problema es la Dificultad de los aprendizajes por la falta de material didáctico y juegos es consecuencia de la inexistencia de asignación presupuestaria.

Después de la identificación del problema se hizo el respectivo análisis a través del método DAFO identificando debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. Después se aplicó la técnica MINI MAX y su respectivo análisis estratégico. Del mismo, surgen cinco líneas de acción estratégica. De las líneas de acción surgen 25 posibles proyectos. De los cuales se seleccionó la implementación de guía con materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en el área de destrezas de Aprendizaje.

Habiendo determinado el título del proyecto, se hizo la descripción de todo lo que se iba a trastocar. Entre los que se destaca, la elaboración del objetivo general que es: implementar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes. Como también, los objetivos específicos, se detalla el concepto, la justificación y las actividades que están subdivididas en fases: de inicio, de planificación, de ejecución, de monitoreo, de evaluación y de cierre del proyecto. Incluye también un cronograma de ejecución de todas las actividades, un presupuesto, recursos y un plan de sostenibilidad.

Asimismo, se puso en evidencia lo que plantea Steiner (1997), es posible realizarlo para conciliar las habilidades gerenciales y la confección de una estrategia que impacte transformando la estructura de su organización, pues para lograr la mejora en las habilidades numéricas no solo se involucró al maestro, sino a otros actores comunitarios en distintos niveles. Esto denota que, al aplicar la teoría de la decisión como un enfoque de las decisiones estratégicas, se rompió el paradigma de aislamiento de la escuela, estimulando la participación de otros actores a diferentes niveles. En la actualidad la innovación es uno de los temas

necesarios para afrontar las exigencias sociales en el siglo XXI y aplicarlo con los más pequeños es indispensable para lograr que desarrollen su imaginación e interés por el querer asistir a clases.

CAPITULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico institucional

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutará en la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz. La maestra del establecimiento trabaja en modalidad monolingüe. Cuenta con una Visión; de ser una institución que mediante la formación de principios y valores integrando al niño y a la niña ante la sociedad, respondiendo a las necesidades, y que, mediante el desarrollo de habilidades, destrezas e iniciativas puedan contribuir al desarrollo de un país multiétnico, plurilingüe y multicultural y su misión reza que es una institución comprometida al fortalecimiento de habilidades y destrezas, brindando al alumno la oportunidad de una educación con valores éticos y morales para formar parte de una sociedad, con armonía, convivencia e igualdad.

Posee un consejo de Padres de familia quienes son los encargados del manejo de los diferentes programas de apoyo: Alimentación Escolar, Valija Didáctica, Gratuidad de la Educación, Útiles escolares, se conforma el Gobierno Escolar se caracteriza por estar muy bien organizado, debido a las buenas relaciones de los maestros y maestras además es el encargado de organizar actividades culturales, deportivas y recreativas.

Se cuenta con las siguientes estrategias de abordaje: El enfoque humanista en educación se refiere a la educación centrada en el alumno y el fomento de su desarrollo y crecimiento integral, involucrándolo como agente activo de su propio aprendizaje, que le permita mejorar sus condiciones de vida a través de la satisfacción de sus necesidades básicas y complementarias y de la creación de un entorno de respeto de los derechos humanos y la solidaridad universal, en pro de la conservación de una sociedad donde confluye la paz, la libertad y la solidaridad universal.

Se trabaja con un enfoque constructivista: En donde el alumno construye su propio aprendizaje y aprende haciendo. Y mejor si aprende dentro de su propio contexto, explorando los conocimientos previos para vincularlos con los nuevos conocimientos, adquiriendo nuevas características como fomentar el dialogo y la colaboración entre los alumnos y docentes. Esto alimenta la curiosidad de los alumnos a través del uso frecuente del modelo de aprendizaje, estimula y acepta la iniciativa y autonomía independencia del educando, permite que el alumno dirija el aprendizaje, cambie la estrategia y cuestione el contenido.

Otro aprendizaje es el cooperativo que consiste: en que los alumnos trabajan en equipo y se ayudan mutuamente donde haya equidad de género. Esta clase de aprendizaje se puede llevar a cabo en las diferentes áreas de aprendizaje del Currículo Nacional Base.

Es importante contar el aula letrada, por medio de esta estrategia el alumno se mantiene en constante observación. Esto viene a apoyarle en su aprendizaje donde muchas veces tiene dificultades de asimilación de conocimientos. De preferencia este tipo de material debe ser elaborado por el alumno para un mejor aprendizaje en las diferentes áreas. Dentro de estas estrategias están los tendedores, los carteles, periódicos murales y los rincones de aprendizajes de las diferentes áreas curriculares a través del Aula inclusiva en donde al alumno se le dan las mismas oportunidades para que sea exitoso; teniendo como base

fundamental integrarse a las diversas actividades de aprendizaje que los demás realizan de acuerdo sus capacidades.

También los rincones de aprendizaje son otra estrategia física del aula en donde se presentan materiales y recursos representativos del contexto y de los componentes culturales de los alumnos, para que posean un mayor conocimiento y creatividad del proceso de aprendizaje sistemático adquirido, ofreciendo la posibilidad de practicar juegos, actividades múltiples en un ambiente amplio de forma grupal y colectivo.

Los rincones de aprendizaje son una metodología que brinda ventajas garantizando la espontaneidad, la plenitud del juego teniendo conocimientos previos y nuevos conocimientos a través de la interacción libre y espontánea creando nuevas experiencias. Su objetivo principal es estimular las diferentes áreas de aprendizaje que brinda el CNB.

La EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, cuenta con consejo de Padres de familia se cuenta con los programas de Alimentación escolar, valija didáctica, gratuidad de la educación y útiles escolares, todos estos gestionados a través de la Organización de Padres de familia

En el establecimiento existen programas que se reciben por parte del Ministerio de Educación MINEDUC que benefician a 6 alumnos y 1 docente; el de Alimentación que se recibe Q4.00 por cada niño, Aportes únicos de Q55.00 para Útiles Escolares, Q220.00 para valija didáctica por docente, Gratuidad que son dos aportes anuales el cual se recibe en dos aportes siendo cada uno de Q.20.00 por alumno. También se ejecutan programas de Valores, Lectura (libros de cuentos)

Modelo constructivista, se destaca los contextos sociales del aprendizaje y el conocimiento se crea y construye mutuamente. Se considera al niño como ser

social inmerso en un contexto socio histórico. Los alumnos construyen el conocimiento a través de las interacciones sociales con los demás. También el aprendizaje cooperativo tiene mucha relevancia para que cada uno de los alumnos pueda solidarizarse con los demás compañeros y unificar criterios sobre la realidad actual.

El personal docente y administrativo se ha enfatiza en el cambio y transformación del proceso enseñanza aprendizaje, métodos y técnicas en el cual el alumno desarrolla sus habilidades y destrezas para la construcción de su aprendizaje. Es importante mencionar que el personal docente se encuentra preparado académicamente para desarrollar un enfoque activo en las diferentes competencias que cada materia propone a través del CNB.

Dentro de los proyectos está la ampliación del edificio escolar, la comunidad educativa junto al consejo comunitario de la comunidad evaluó la necesidad de construir una edificio Escolar nuevo, ya que el edificio actual tiene muchos peligros los cuales afectan el aprendizaje y por ende la integridad física y psicológica de los alumnos. Por lo tanto, como comunidad educativa se logra inaugurar en el mes de abril de año 2019 un edificio escolar nuevo con instalaciones adecuadas. También se gestionó ante energuate, la introducción de la energía eléctrica para lograr un mayor beneficio en las tareas escolares todo esto se debe a la buena comunicación que prevalece en la comunidad educativa autoridades comunitarias y municipales.

A. Indicadores

Para profundizar más en el proyecto, se investigan los indicadores que el Ministerio de Educación maneja. Dentro de los que se destacan, los indicadores de contexto. Según ficha escolar, MINEDUC, 2019 la población escolar por rango por edades. En el nivel preprimaria se atienden las etapas de 5 años haciendo un total de 3 niños y niñas, en la etapa 6 comprenden los niños de 6 años con un total de 3 niños.

También se indagó sobre el índice de desarrollo humano del municipio o departamento. (Índice que mide, en una definición más amplia, el bienestar y ofrece una medida compuesta de tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos). En el área de salud las estadísticas hospitalarias comprenden datos sobre los servicios externos e internos de las distintas casas de salud. Estos datos permiten analizar la morbilidad, información esencial para la planificación de la salud. En el municipio de Granados Baja Verapaz se cuenta con un centro de salud, cuatro puestos que están dispersos en las aldeas más importantes del municipio. Se puede describir que la atención médica y de salud es de un 90%.

En educación: Son el conglomerado de información generada anualmente por diversas instituciones que brindan educación en Guatemala, tales como el Ministerio de Educación de Guatemala – MINEDUC- en sus niveles de preprimaria, primaria, básico y diversificado; en el nivel pre primario y primario hay una cobertura al 100%, en el nivel básico hay institutos por cooperativas, nacionales y telesecundarias que brindan una cobertura del 90% aproximadamente, y en el nivel diversificado se cuenta con dos colegios particulares y un nacional con diferentes carreras.

El comportamiento y evolución del empleo, el desempleo, las características, composición, estructura y funcionamiento del mercado de trabajo. En Granados, Baja Verapaz, las personas se dedican al trabajo de agricultura, minería, comercial, agropecuario y profesional. Los ingresos se pueden caracterizar en un 50% en actividades internas dentro del municipio, y en otro 50% las remesas que ingresan de los Estados Unidos y eso ha sido lo que ha sacado adelante el municipio. Los Indicadores de recursos según investigación realizada en la ficha escolar, la cantidad de alumnos matriculados son 6. Los mismos están distribuidos de la siguiente manera, etapas de 5 años 1 hombre y 2 mujeres, etapa 6 hay 2 hombres y 1 mujer con un total de 3 niños.

Según acta del centro educativo consta que la profesora Aura Isabel Córdova Morales realiza la función de directora con grados por que en este ciclo escolar atiende la etapa 5 y 6. La relación entre alumno y docente es fundamental dado que en esta comunidad los alumnos son escasos, lo que beneficia para el proceso enseñanza aprendizaje de cómo se establezca esta relación tiene repercusiones positivas o negativas en la vida del alumno por lo cual los docentes deben practicar el fomento de valores dentro y fuera del establecimiento Educativo.

Cuando se refieren de alumnos y profesor se habla de diferentes edades, de ahí es muy importante lograr que esta relación sea exitosa para lograr el aprendizaje de ambas partes.

En la EODP anexa a EORM JM Caserío Cabrera, se identifica que los indicadores de inscripción de alumnos son en un 90% debido que en años anteriores los docentes han tenido un promedio de 12 a 6 alumnos máximo en el salón de clases.

Los Indicadores de proceso se refieren a la asistencia de los alumnos con regularidad a sus clases. Se puede determinar que un 98% asisten regularmente y el 2% no asisten porque los ocupan en tareas de la casa. En algunos casos, tienen inasistencia por enfermedad y algunas veces por las inclemencias del clima. El porcentaje de cumplimiento de días de clases se ha determinado que es 180. Los docentes cumplen eficientemente, siendo su fortaleza el idioma utilizado como medio de enseñanza donde predomina como lengua materna de toda la población, el español ya que no existe algún idioma de origen maya en esta comunidad.

Dentro del establecimiento se cuenta con una dotación de libros de cuentos de los diferentes temas que se dan según el CNB: especialmente en las etapas de 5 y 6. Además también se cuenta con libros de "Descubro y Aprendo" para las etapas de 5 y 6. Estos aprendizajes son directamente para el área de Medio Social y Natural, Comunicación y Lenguaje mientras que el área de Destrezas de

Aprendizaje, Expresión Artística y Educación Física, no existe ningún material de apoyo específico para el docente ni para los alumnos, por lo que el docente tiene que elaborar su propio material para desarrollar las clases cada día; principalmente en el área de destrezas de aprendizaje que es una área completa.

Otro de los detalles de suma importancia, es la tasa de promoción anual: Según datos proporcionados en la Ficha Escolar del establecimiento, la tasa promocional anual es de 97% y 3% de no promoción. Dentro de estos datos se cuenta con la conservación de la matrícula en el año 2015 que fueron inscritos 5 niños, en el año 2016 subió la población escolar a 7, en el año 2017 aumenta a 12 pero en el año 2018 baja nuevamente la escolarización a 7 alumnos, en el año 2019 baja nuevamente a 6 alumnos haciendo una sumatorio de 37 alumnos atendidos en los últimos 5 años con promedio de 7 alumnos atendidos por año. Se mantiene la conservación de la matrícula escolar en un 83% ya que no todos pasan a nivel primario por no tener la edad correspondiente. Entonces, el 17% continúan en el nivel pre primario en su etapa correspondiente según su edad.

Respecto a la finalización del nivel. En el año 2015 fueron inscritos 5 niños, finalizaron 5 en el año 2016 subió la población escolar a 7, finalizando 7 en el año 2017 aumenta a 12 finalizando 12, pero en el año 2018 baja nuevamente la escolarización a 7 y finalizaron 6 por que una niña fue trasladada a otro centro Educativo. En el año 2019 baja nuevamente a 6 alumnos haciendo una sumatorio de 37 alumnos atendidos en los últimos 5 años con promedio de 7 alumnos atendidos por año. la deserción por grado o nivel en la tasa de deserción de la escuela es un traslado a otro establecimiento educativo que se realizó en el año 2018 pero que es significativo en las representaciones de los porcentajes por la cantidad de alumnos inscritos en cada año, por lo que asciende a la deserción de un 14% y solo es un alumno el que se trasladó en el año 2018.

B. Antecedentes

La EORM En el año 1987 inició a funcionar el centro Educativo siendo su primer maestro Felipe Córdova de León, Teresa Pérez, María Cristina Pérez tzo, Mayram Soto Ortiz, Lilian Marleny Soto Ortiz, Fredy Noel López Tejeda, Sandra Marilú García. En el año 2008 inició la fundación del nivel pre-primario siendo la primera maestra Gilma Concepción Marroquín quien inicio a laborar por contrato del reglón 021.

En el año 2009 toma posesión la maestra Aura Isabel Córdova Morales en el nivel pre-primario en el reglón 011 donde labora actualmente, cabe mencionar en el mismo año al nivel primario ingresa a la escuela en el reglón 011 tres maestros los cuales son Jandy Angélica Vicenta Burrero Tecú, Rudy Bartolo Ortíz Ruíz, Manuel Francisco Osorio Ruiz, en el 2010 ingresa a establecimiento el Profesor Pedro Gonzales Ceballos quien es actualmente es el director del establecimiento.

En el año 2007 esta comunidad Educativa tuvo la necesidad de dividirse por sectores ya que había población dispersa y a algunos niños les quedaba muy lejos o porque tenía que pasar una quebrada y era un peligro. En ese año se contaba con una matrícula de 46 alumnos, actualmente el caserío está dividido como sector uno y dos.

1.1.2. Marco epistemológico

Para hacer un esbozo de la epistemología educativa se consideran los aspectos históricos, en cuanto a las bases de la educación en los inicios en el centro educativo. No se puede negar que antes, el sistema de enseñanza era tradicional, memorístico y repetitivo. La forma de Educar estaba visiblemente enfocado a trasladar conocimientos y una conducta disciplinado. Por lo tanto, en este tipo de educación no se enseñaba a pensar, el trabajo era individualizado. Es necesario recordar que los escritorios estaban organizados en filas, de tal manera que el alumno no podía ver más que la espalda del otro, mecanismo de tipo militar.

En la parte psicológica, la escuela era para un sector de la sociedad, el dominante. El dominado, era discriminado y separado en algunos casos. Otros casos dignos de imitación son las escuelas que educaban con amor. Por otra parte, es visible la discriminación hacia la cultura Maya ya que la comunidad cuenta con 90% de población ladina y un 10% de la cultura Maya. Esto se debe a sus costumbres y tradiciones su vestuario, la forma de comunicarse ya que el español no lo dominan en un 100% por lo que sí existe cierto grado de discriminación. Esto, no es nada nuevo porque desde tiempos de la colonización se vivió la marginación hacia la cultura Maya. El extremo del tipo de educación es que hasta 1985 estaba orientada solo a la cultura ladina, después hubo modificaciones donde ya se reconoce el carácter multicultural, plurilingüe y multiétnico. Habría que considerar también los castigos como parte de la disciplina escolar, a Dios gracias ya está erradicado por las nuevas leyes y protocolos.

Cabe mencionar acá dentro del aspecto social indicios en la comunidad, se habla el idioma achì, derivado del dialecto del municipio de Cubulco, B.V. ya que, en tiempo del enfrentamiento armado interno, algunas personas emigraron hacia Granados, algunos se asentaron en lo que hoy es Cabrera, comprando terrenos. Es por eso que hay personas que hablan el idioma achì y en la escuela el 10% es bilingüe, pero los educandos no lo hablan por que los `padres no se los enseñaron.

En cuanto a su forma de organización, la comunidad cuenta con autoridades locales, como el Comité de Desarrollo Comunitario; COCODE, la máxima autoridad es el Alcalde Comunitario o Presidente a quien se le consulta todo tipo de actividades que vayan en beneficio de la comunidad. Estas autoridades han sido los gestores juntamente con la maestra.

Cuando se refiere al aspecto sociológico de la comunidad se observa que en tiempos antiguos la familia estaba organizada de una manera patriarcal donde el padre de familia se desempeñaba como el jefe del hogar la madre de familia no podía tomar decisiones sin el consentimiento del padre de familia además de los

diferentes recursos que se tenían eran administrados por él. Se cultivaba los principios y valores por sobre todo se practicaba desde la temprana edad la responsabilidad porque a corta edad los hijos varones contribuían en cuanto al recurso económico del hogar y las mujeres se dedicaban en ayudar en los quehaceres del hogar en algunos casos que los primeros hijos eran mujeres ayudaban en el trabajo al padre.

Aspecto cultural. La cultura de la comunidad era reconocida, las familias porque conservaban el círculo familiar porque se reconocían hasta la tercera y cuarta generación y se respetaban como si fueran parte del núcleo familia, cada familia comunidad o comunidad abundantes tradiciones y costumbres entre las que se destacan todavía contraer matrimonio con sus diversas costumbres según la tradición de la familia. En algunas, se hacen a lo antiguo todavía se realizan las conocidas pedidas donde el pretendiente o novio es el encargado de llevar los presentes y fijar plazo para la boda; también en cuanto a gastronomía hay diversidad, de acuerdo a los diferentes eventos que se realizan según su fervor religioso. Lo más común, son los tamales que se elaboran en cumpleaños, bodas, bautizos, graduaciones y diferentes celebraciones trascendentales. Además de otros platillos tradicionales del lugar como pinol, gallina en recado y guisado de marrano y otros acompañados de bebidas como lo es el café tradicional endulzado con dulce de panela.

Sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida e inválida que explique las condiciones actuales de los indicadores escolares que averiguaron.

En efecto, en preprimaria, los indicadores más relevantes son los de recursos, toda vez que, para ello, no existen grandes cantidades de asignaciones presupuestarias para la elaboración de materiales didácticos y menos para la elaboración de juegos, por lo que cada docente se las ingenia para adquirirlos de sus propios recursos.

1.1.3. Marco del contexto educacional

A. Selección del entorno educativo.

Se determinó considerar que la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM del Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados Baja Verapaz, se tomaría en cuenta como institución idónea para trabajar el PME, toda vez que ahí labora la investigadora. También se tomaron en cuenta los datos obtenidos de los siguientes indicadores. La tasa de conservación de la matrícula escolar es de 83% si se compara en años anteriores ha estado bajando debido a la poca población que existe en la comunidad y que también las familias de las comunidades ya no son numerosas y otras han viajado a Estados Unidos.

Esta información es basada a través de los indicadores donde se obtienen datos reales que permiten conocer cuáles son los indicadores educativos que la escuela presenta, también es importante conocer donde está ubicado, las carencias, sus antecedentes y otros factores que influyen para que el alumno no logre alcanzar las competencias que el Currículo Nacional Base propone al nivel pre primario. Unido a ello, se tomarán en cuenta la influencia de los medios de comunicación en la comunidad y en los niños para bien o para mal. Por otro lado, también se considera la influencia de los medios electrónicos que han servido mucho a la humanidad, pero también han incidido negativamente. Finalmente es importante reconocer los factores lingüísticos porque de ello, depende el éxito de los aprendizajes de los niños maya hablantes y los hispanohablantes.

1.1.4. Marco de políticas

Cualquier investigación debe referirse a las políticas que sustenta una actividad, en todo caso, lo que atañe, es educación y por lo mismo se abordarán las políticas educativas. De manera que dentro de ellas se mencionan los que están contenidas en la Constitución Política de la República, como derecho a la educación gratuita,

laica y obligatoria, Decreto Legislativo 12-91. Ley de Educación Nacional, en la misma, están las políticas de cobertura, calidad, modelo de gestión, recurso humano, Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural, aumento a la inversión educativa, equidad, fortalecimiento institucional y descentralización.

Entre las políticas educativas se encuentra la cobertura en el centro educativo se ha tomado en cuenta la permanencia y el ingreso de todos los niños sin discriminación, tomando en cuenta las diferencias individuales Existe todos los programas que el MINEDUC implementa.

La calidad educativa es primordial en la escuela porque se brinda la atención necesaria a todos los alumnos, no importando las diferencias que haya entre ellos, todos los alumnos son diferentes y por lo tanto tienen diferencias en aprender porque unos aprenden viendo, otros manipulando, otros escribiendo entre otros en la escuela se busca darle oportunidades a todos para que se logre una educación de calidad.

Es importante mencionar que el personal docente que labora en el establecimiento se prepara cada día para en cuanto a los avances que tiene el proceso educativo, se buscan las estrategias y las técnicas necesarias para que se logre un aprendizaje de calidad, prueba de ello es que los alumnos que continúan sus estudios en otro nivel superior han logrado sus objetivos y alcanzado sus metas, se realizan evaluaciones continuas para comprobar el aprendizaje de los alumnos.

Los modelos de gestión: garantizan la calidad educativa en el centro educativo, se cuenta con ello ya que se hicieron las gestiones necesarias y se cuenta con un establecimiento amplios con todos los espacios correspondientes para garantizar la educación siguiendo con las políticas en el recurso humano se ve reflejado en cuanto a la calidad docente que el establecimiento cuenta con los y las maestras con una actualización docente.

La multicultural e intercultural se marca muy bien dentro del salón de clase donde al niño respetar las diferentes culturas, costumbres y tradiciones que existen en la comunidad y el país. En este aspecto se tiene una riqueza incontable que se debe aprovechar para sembrar en las nuevas generaciones utilizando la gran variedad fortalezas que se tienen como son las costumbres, gastronomía, lugares representativos, marimba, cosmovisión maya, turismo, artesanía de la comunidad y como del país.

Un aspecto que ha venido a mejorar es el aumento de la inversión educativa población ha beneficiado en gran manera con el incremento a la refacción escolar y les da cumplimiento a los demás programas educativos. Este aspecto ha incrementado la cantidad estudiantil dando la misma igualdad de oportunidad de aprender sin discriminación alguna, también se cuenta con la infraestructura necesaria en buen estado con los espacios adecuados para todos los alumnos de la comunidad, así como el mobiliario, dentro de ello.

1.2. Análisis situacional

1.2.1. Identificación de problemas

Nadie más que el investigador puede identificar problemas en el ámbito educativo, porque es él o ella es quien convive con sus alumnos y por ende sabe de la problemática educativa. Los problemas en la escuela son diversos, sin embargo, se pueden utilizar técnicas o métodos para priorizar los mismos para resolverlos uno por uno.

A. Listado de problemas

Se puede señalar que los principales problemas del entorno educativo, que afectan el aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Oficial de Párvulos son los siguientes:

Los alumnos tienen dificultad en cuanto a la lectura interpretativa ya que les resulta difícil relacionar la secuencia de imágenes.

La inasistencia de los niños en el centro educativo. Lo toman como algo normal sin ninguna preocupación por la edad cronológica con la que cuentan los niños del nivel preprimaria.

No se cuenta con suficientes recursos como juegos educativos y materiales adecuados para desarrollar cada una de las competencias de acuerdo al CNB, muchas veces hay alumnos que por la edad se distraen con facilidad y distraen a los demás. Al padre de familia le interesa poco verificar si sus hijos e hijas llevan tareas para realizar en casa, así mismo, se puede comprobar que a causa de la desintegración familiar hay poco apoyo en la atención y educación de los hijos, son problemas visibles en los alumnos del nivel pre-primario.

B. Priorización de problemas (Matriz de priorización)

Se prioriza la selección de problemas según los criterios propuestos por Hanlon realizando la puntuación obtenida por cada problema = $(A + B + C + D + E) \times (F + G)$

Tabla 1 Priorización de problema

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	Subtotal 1 X subtotal 2) TOTAL
	A.- Magnitud y gravedad	B.- Tendencia	C.- Modificable	D.- Tiempo	E.- Registro		F.- Interés	G.- Competencia		
Poco hábito de lectura interpretativa a través de imágenes.	2	1	2	1	2	8	2	2	4	32
No se cuenta con suficiente material didáctico y juegos Educativos	2	2	2	1	2	9	2	2	4	36
Inasistencia Escolar	1	2	1	1	2	7	2	2	2	28
Poco de apoyo de los padres de familia a sus hijos	2	2	2	1	1	8	1	2	3	24

Alumnos distraídos	2	1	1	1	2	7	2	2	4	28

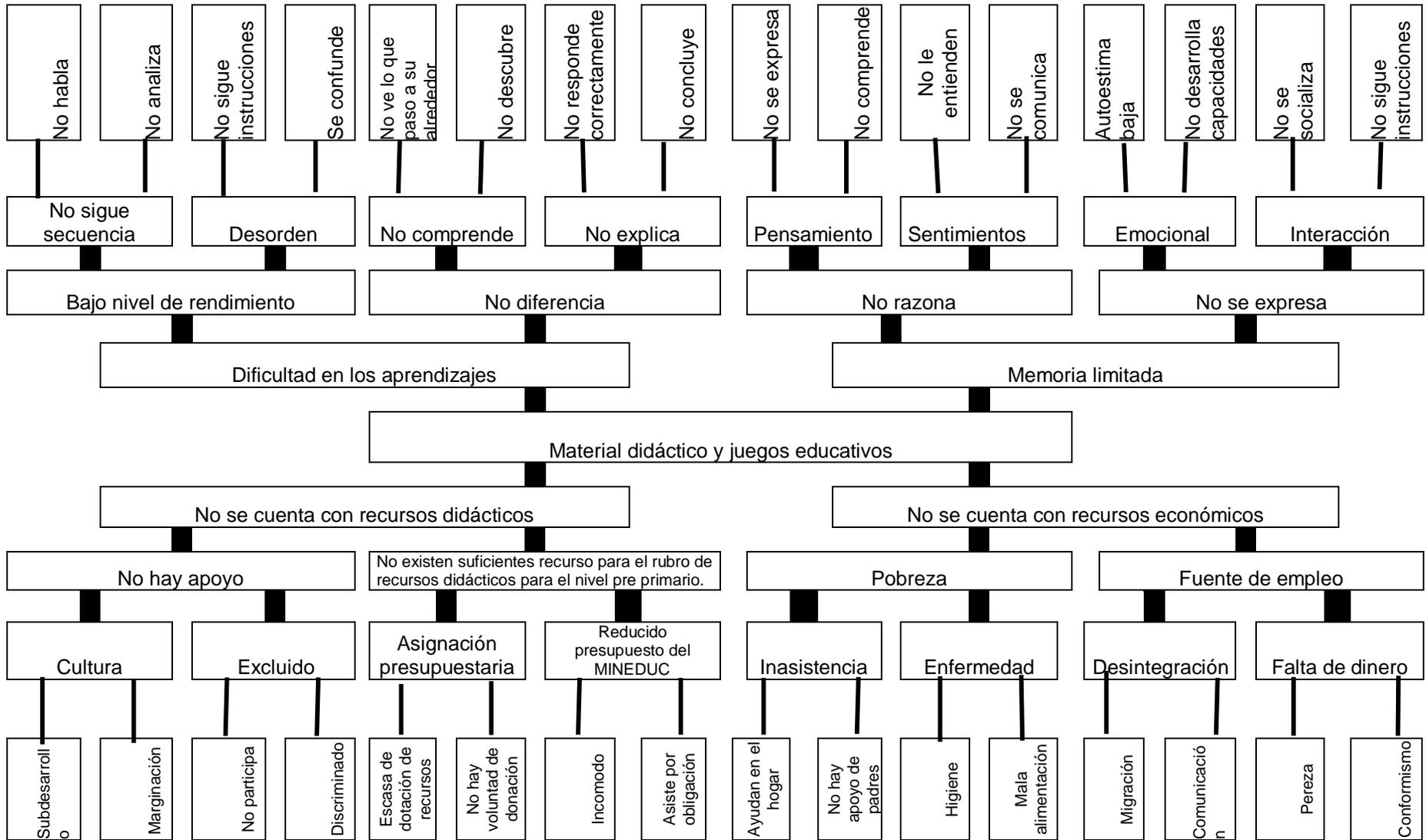
Tomado de: Armándolas 2012 p.2 en: <https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizacion-y-Seleccion-de-Problemas>

1.2.2. Selección del problema estratégico a intervenir

Aplicando la estrategia, se prioriza a través de la Matriz propuestos por Hanlon la selección del problema se establece que el problema priorizado es: Dificultad de los aprendizajes por el insuficiente material didáctico y juegos es consecuencia de la inexistencia de asignación presupuestaria.

A. Análisis del problema prioritario (árbol de problemas)

Tabla 2 Árbol de problemas



1.2.3. Identificación de demandas

A. Demandas sociales

Entre las demandas sociales se pueden mencionar la creación de empleo formación para el trabajo. Atención a las necesidades básicas de educación, salud, seguridad e infraestructura, reducir la migración de conciudadanos hacia otros países, Cobertura de la educación en todos los lugares del país, aumento del presupuesto hacia educación.

B. Demandas Institucionales

Que se tengan edificios con un ambiente agradable y digno, que todos los docentes se actualicen, ampliación de la infraestructura escolar, Asignación de docentes para cada grado, contar con suficiente material para la atención de los niños del nivel pre-primario. Dar una educación de calidad con equidad e igualdad.

C. Demandas poblacionales

Atención para todos los niños con las necesidades educativas especiales, El buen trato de los niños en la escuela. La permanencia de los programas de apoyo, becas para los niños más necesitados, que permanezca el bono seguro, aumento de cantidad de textos escolares para los establecimientos, El aumento a la asignación presupuestaria para la educación para atender los programas de refacción y desayuno escolar, el fortalecimiento de los principios y valores en la escuela para la convivencia armónica y en paz, atención a la niñez con capacidades diferentes. Cumplir con los 180 días de clases.

1.2.4. Identificación de actores.

A. Actores Directos

Los actores directos son todos los involucrados o beneficiados dentro del proceso como: Alumnos y alumnas del nivel pre-primario Director, Padre de familia, Docente,

B. Actores indirectos

OPF es una organización que ayuda al establecimiento educativo con los programas de apoyo, Gobierno escolar, es un apoyo al director y docentes del establecimiento que está trabajando de la mano con el COCODE, el cual hay ayudan en la gestión de proyectos tal es el caso gracias a esto se cuenta con una escuela nueva, grande y espacios con el apoyo del Coordinador Técnico Administrativo, e Instituciones Educativas el director departamental, organizaciones comunitarias, iglesias evangélicas y católicas.

C. Actores potenciales

Tomando en cuenta los actores potenciales Caja rural, iglesia, técnicos de salud, plan internacional, librerías, tiendas, se encuentra: ONGs. las municipalidades las instituciones afines de la institución que ayudan con un mismo fin.

D. Análisis de fuerza de los actores directos y potenciales

La calidad Educativa requiere del involucramiento de actores directos, indirectos y potenciales que son parte del escenario escolar. Así como también, de los padres de familia mejorando así, la calidad Educativa de los niños, comenzando desde el hogar. Se debe tener en cuenta que los proveedores son los que proporcionan la alimentación escolar y a la vez ayudan a la divulgación de información. Entonces, es la conjugación de personas que velan por dar servicios a la población educativa.

Cada uno de los factores trabajando por su lado, pero dando su aporte y servicios por los cuales están contratados con un mismo fin.

1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Análisis DAFO del problema

Teniendo ya definido el problema, se hará el análisis con el método DAFO que es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, un planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación. Consiste básicamente en organizar la información generada en una tabla de doble entrada que sitúe esta información en función de las limitaciones (Debilidades, Y Amenazas) y las potencialidades (Fortalezas y Oportunidades).

Tabla 3 Análisis DAFO del problema

Debilidades	Amenazas
D1. No pronuncia correctamente el nombre de los numerales del 0 al 9 D2. No realiza los trazos adecuadamente de los números del 0 al 9. D3. Altera la posición de los números de 0 al 9 D4. Desinterés de los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos en el área de destrezas de aprendizajes. D5. Confunde la secuencia lógica de los números del 0 al 9 D6. Desinterés por seguir instrucciones orales en la construcción de los números con material didáctico. D7. Bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno. D8. Condición económica precaria de los alumnos dificulta la realización de tareas extra aula del área de destrezas de aprendizaje. D9. Falta de interés en el apoyo de material didáctico del contexto por parte de los padres de familia.	A1. Por la condición económica precaria los padres de familia en la realización de tareas en el área de destrezas de aprendizajes. A2. Influencias negativas en los medios de comunicación en los alumnos en la asistencia diaria en la escuela A3. Distribución de los cuadernos de trabajo fuera de tiempo en el ciclo escolar por parte del Ministerio de Educación. A4. Migración externa o interna de los padres de familia, dejando a sus hijos con otros familiares. A5. Desinterés por parte de los padres de familia en dar acompañamiento y monitoreo de las diferentes actividades de aprendizaje diarias. A6. Desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje. A8. La situación económica de los padres de familia hace que los alumnos no tengan

<p>D10 La inasistencia escolar de los alumnos del nivel preprimaria dificulta el ritmo de los avances de las actividades de aprendizajes.</p>	<p>material didáctico adecuado para el área de destrezas de aprendizaje. A9. Reducción de la edición de cuadernos de trabajo por cada etapa. A10. La desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje. A11. Cuadernos de trabajo dotados por el MINEDUC con actividades fuera de contexto y edad de los alumnos.</p>
<p>Fortalezas F1 Se cuenta con un gobierno escolar organizado en el nivel preprimaria con todos sus integrantes activos F2. El deseo de querer aprender los trazos numéricos demuestra que el alumno tiene voluntad de mejorar. F3. Es una escuela donde la cantidad de alumnos permite que los aprendizajes sean factibles para todos. F4. Docentes profesionalizados en el programa académico de desarrollo profesional PADEP/D F5. La maestra hace buen uso de la metodología constructivista en las diferentes actividades de aprendizaje del área de destrezas del aprendizaje. F6. Planificación de clases según contenidos del CNB contextualizándolos a su comunidad. F7. Buena disposición del docente en aceptar las sugerencias de mejoras en su desempeño docente. F8. Apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto. F9. Clima de clase favorable para el desarrollo del proceso de destrezas de aprendizaje. F10. Implementación de estrategias pedagógicas innovadoras tales como rincones de aprendizaje, tendedores que fortalecen el aprendizaje en el área de destrezas de aprendizaje.</p>	<p>Oportunidades O1. Educación de calidad para todos los niños y niñas de la comunidad. O2. Existencia de programas de apoyo en la escuela tales como: alimentación escolar, valija didáctica, gratuidad de la educación, útiles escolares. O3. Se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños. O4. El MINEDUC brinda educación inclusiva sin marginación donde haya equidad de género y participación para todos. O5. Oportunidad de programas de profesionalización y actualización docente. O6. La corporación municipal se interesa por mejorar la infraestructura del centro educativo. O7. Implementación de desayuno escolar pilar indispensable para lograr la asistencia y mejorar la calidad educativa. O8. La iglesia ha contribuido en la concientización, a los padres de familia que se le debe dedicar el tiempo mínimo para apoyar a sus hijos en sus actividades de aprendizajes O9. El Concejo Comunitario de Desarrollo contribuye en gestionar ante autoridades municipales el mejoramiento de la infraestructura del centro educativo. O10. Acceso y aprovechamiento de las TIC como una herramienta más para reforzar los aprendizajes de los alumnos. O11. El MINEDUC ha dotado de CNB en específicos para educación preprimaria. O12. Extrema pobreza de las familias por faltas de fuentes u oportunidades de trabajo en la comunidad. O13.</p>

1.3.2. Técnica del MINIMAX

Es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con la oportunidad, 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 resultado o solución a determinada problemática existente.

Tabla 4 Vinculación de fortaleza y oportunidad

FORTALEZAS OPORTUNIDADES.
<p>1. F1 Se cuenta con un gobierno escolar organizado en el nivel preprimaria con todos sus integrantes activos O9. El Concejo Comunitario de Desarrollo contribuye en gestionar ante autoridades municipales el mejoramiento de la infraestructura del centro educativo.</p> <p>2. F2. El deseo de querer aprender los trazos numéricos demuestra que el alumno tiene voluntad de mejorar. O3. Se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños.</p> <p>3. F3. Es una escuela donde la cantidad de alumnos permite que los aprendizajes sean factibles para todos. O4. El MINEDUC brinda educación inclusiva sin marginación donde haya equidad de género y participación para todos.</p> <p>4. F4. Docentes profesionalizados en el programa académico de desarrollo profesional PADEP/D O5. Oportunidad de programas de profesionalización y actualización docente.</p> <p>5. F5. La maestra hace buen uso de la metodología constructivista en las diferentes actividades de aprendizaje del área de destrezas del aprendizaje. O5. Oportunidad de programas de profesionalización y actualización docente.</p> <p>6. F6. Planificación de clases según contenidos del CNB contextualizándolos a su comunidad. O11. El MINEDUC ha dotado de CNB en específicos para educación preprimaria.</p> <p>7. F7. Buena disposición del docente en aceptar las sugerencias de mejoras en su desempeño docente. O10. Acceso y aprovechamiento de las TIC como una herramienta más para reforzar los aprendizajes de los alumnos.</p> <p>8. F8. Apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto. O8. La iglesia ha contribuido en la concientización, a los padres de familia que se le debe dedicar el tiempo mínimo para apoyar a sus hijos en sus actividades de aprendizajes</p>

Fuente elaboración propia

Tabla 5 Vinculación de fortaleza y amenazas

Fortalezas Amenazas.
<p>1. F1 Se cuenta con un gobierno escolar organizado en el nivel preprimaria con todos sus integrantes activos. A4. Migración externa o interna de los padres de familia, dejando a sus hijos con otros familiares.</p> <p>2. F2. El deseo de querer aprender los trazos numéricos demuestra que el alumno tiene voluntad de mejorar. A5. Desinterés por parte de los padres de familia en dar acompañamiento y monitoreo de las diferentes actividades de aprendizaje diarias.</p> <p>3. F3. Es una escuela donde la cantidad de alumnos permite que los aprendizajes sean factibles para todos. A10. La desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje.</p> <p>4. F4. Docentes profesionalizados en el programa académico de desarrollo profesional PADEP/D. A5. Desinterés por parte de los padres de familia en dar acompañamiento y monitoreo de las diferentes actividades de aprendizaje diarias.</p> <p>5. F5. La maestra hace buen uso de la metodología constructivista en las diferentes actividades de aprendizaje del área de destrezas del aprendizaje. A6. Desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje.</p> <p>6. F6. Planificación de clases según contenidos del CNB contextualizándolos a su comunidad. A11. Cuadernos de trabajo dotados por el MINEDUC con actividades fuera de contexto y edad de los alumnos.</p> <p>7. F7. Buena disposición del docente en aceptar las sugerencias de mejoras en su desempeño docente. A10. La desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje.</p> <p>8. F8. Apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto A6. Desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje.</p>

Fuente elaboración propia

Tabla 6 Vinculación de debilidad y oportunidad

DEBILIDADES	OPORTUNIDADES
<p>1.D1. No pronuncia correctamente el nombre de los numerales del 0 al 9.</p> <p>2.D2. No realiza los trazos adecuadamente de los números del 0 al 9.</p> <p>3.D3. Altera la posición de los números de 0 al 9.</p> <p>4.D4. Desinterés de los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos en el área de destrezas de aprendizajes.</p> <p>5.D5. Confunde la secuencia lógica de los números del 0 al 9.</p> <p>6.D6. Desinterés por seguir instrucciones orales en la construcción de los números con material didáctico.</p> <p>7.D7. Bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno.</p>	<p>O3. Se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños.</p> <p>O8. La iglesia ha contribuido en la concientización, a los padres de familia que se le debe dedicar el tiempo mínimo para apoyar a sus hijos en sus actividades de aprendizajes</p> <p>O3. Se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños.</p> <p>O8. La iglesia ha contribuido en la concientización, a los padres de familia que se le debe dedicar el tiempo mínimo para apoyar a sus hijos en sus actividades de aprendizajes</p> <p>O10. Acceso y aprovechamiento de las TIC como una herramienta más para reforzar los aprendizajes de los alumnos.</p> <p>O3. Se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños.</p> <p>O7. Implementación de desayuno escolar pilar indispensable para lograr la asistencia y mejorar la calidad educativa.</p>

8.D8. Condición económica precaria de los alumnos dificulta la realización de tareas extra aula del área de destrezas de aprendizaje. O12. Extrema pobreza de las familias por faltas de fuentes u oportunidades de trabajo en la comunidad.

Fuente elaboración propia

Tabla 7 Vinculación de debilidad con amenaza

Vinculación estratégica de Debilidades con Amenazas
1. D1. No pronuncia correctamente el nombre de los numerales del 0 al 9. A1. Falta de apoyo de los padres de familia en la realización de tareas en el área de destrezas de aprendizajes.
2. D2. No realiza los trazos adecuadamente de los números del 0 al 9. A6. Desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje.
3. D3. Altera la posición de los números de 0 al 9. A3. Distribución de los cuadernos de trabajo fuera de tiempo en el ciclo escolar por parte del Ministerio de Educación.
4. D4. Desinterés de los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos en el área de destrezas de aprendizajes. A8. La situación económica de los padres de familia hace que los alumnos no tengan material didáctico adecuado para el área de destrezas de aprendizaje.
5. D5. Confunde la secuencia lógica de los números del 0 al 9. A6. Desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje.
6. D6. Desinterés por seguir instrucciones orales en la construcción de los números con material didáctico. A5. Desinterés por parte de los padres de familia en dar acompañamiento y monitoreo de las diferentes actividades de aprendizaje diarias
7. D7. Bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno. A10. La desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje.
8. D8. Condición económica precaria de los alumnos dificulta la realización de tareas extra aula del área de destrezas de aprendizaje. A8. La situación económica de los padres de familia hace que los alumnos no tengan material didáctico adecuado para el área de destrezas de aprendizaje.

Fuente de elaboración propia

1.3.3. Vinculación estratégica

Primera vinculación análisis de estratégica de fortalezas con oportunidades

Dentro de la escuela se cuenta con un gobierno escolar organizado en el nivel preprimaria con todos sus integrantes activos el Concejo Comunitario de Desarrollo contribuye en gestionar ante autoridades municipales el mejoramiento de la infraestructura del centro educativo si se trabaja en conjunto si podría dar solución al problema.

El deseo de querer aprender los trazos numéricos demuestra que los niños tienen voluntad de mejorar, también se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños, aunque los juegos no son suficientes pero el deseo que los niños tienen en aprender contribuirá a solucionar el problema.

Se aprovecha el hecho de que en la escuela la cantidad de alumnos permite que los aprendizajes sean factibles para todos y se cuenta con el apoyo del MINEDUC donde se brinda educación inclusiva sin marginación donde haya equidad de género y participación para todos los cuales contribuirán a mejorar el problema.

Dentro del centro educativo se cuenta con docentes profesionalizados en el programa académico de desarrollo profesional PADEP/D la cual es se aprovecha la oportunidad que brinda los programas de profesionalización y actualización docente los cuales ayudaran a mejorar el problema utilizando nuevas estrategias.

La maestra hace buen uso de la metodología constructivista en las diferentes actividades de aprendizaje del área de destrezas del aprendizaje el cual es gracias a la oportunidad de programas de profesionalización y actualización docente que el MINEDUC realiza los cuales contribuirán a mejorar la calidad.

La primera línea de acción. En conclusión, la línea de acción sería la implementación de juegos lúdicos y materiales didácticos de acuerdo al contexto, para que los alumnos aprendan a traza, contar diferenciar los números y numerales, en el área de destrezas de aprendizaje.

Segunda vinculación análisis de estratégica de las fortalezas y Amenazas

Docentes profesionalizados en el programa académico de desarrollo profesional PADEP/D pero se encuentra desinterés por parte de los padres de familia en dar

acompañamiento y monitoreo de las diferentes actividades de aprendizaje sin embargo pero la primera contribuirá mejorar el problema.

La maestra hace buen uso de la metodología constructivista en las diferentes actividades de aprendizaje del área de destrezas del aprendizaje, pero desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje, sin embargo, se podría buscar una solución al problema tomando en cuenta la primera la cual podría contribuir.

Planificación de clases según contenidos del CNB contextualizándolos a su comunidad, pero algunas veces los cuadernos de trabajo dotados por el MINEDUC con actividades fuera de contexto y edad de los alumnos la primera podría contribuir a minimizar el problema.

Buena disposición del docente en aceptar las sugerencias de mejoras en su desempeño docente, aunque algunas veces la desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje, pero si se toma la primera si se podría ayudar a solucionar el problema

Apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto, pero muchas veces no se cuenta con el apoyo y se tiene desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje asimismo se podría tomar la prima y aprovechar el apoyo de los padres de familia a solucionar los problemas.

Se concluye entonces que la línea de acción será implementar una comisión entre dirección del establecimiento, docentes, padres de familia que se encarguen de organizar actividades donde los niños demuestren sus capacidades, habilidades y destrezas especialmente actividades relacionadas al área de destrezas de aprendizaje.

Tercera vinculación de análisis estratégica de las debilidades con oportunidades.

No realiza los trazos adecuadamente de los números del 0 al 9, pero en la comunidad, si se aprovechamiento el recurso de la iglesia ya que ha contribuido en la concientización, a los padres de familia se tiene como base fundamental la Iglesia y esto contribuye en la solución de problema.

Es notorio en algunos alumnos el bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno, por la condición precaria que vive el alumno, pero gracias a los programas de apoyo por parte del MINEDUC y principalmente en programa de alimentación escolar el desayuno escolar ha sido pilar indispensable para lograr la asistencia y mejorar la calidad educativa los niños logran subir el nivel cognitivo, pero a esto tenemos que tomar en cuentas que las madres de familia han contribuido para que la alimentación se higiénica y con un horario adecuada a la necesidad de los alumnos.

Condición económica precaria de los alumnos dificulta la realización de tareas extra aula del área de destrezas de aprendizaje, ya que los padres se dedican a trabajar y los niños también lo hacen desde muy temprana edad por la extrema pobreza de las familias y por faltas de fuentes y oportunidades de trabajo en la comunidad.

Desinterés por seguir instrucciones orales en la construcción de los números con material didáctico, dentro del salón de clases muchas veces esto se da por la condición económica que se viven en las familias ya que, en el Caserío la mayoría de familias son de escasos recursos económicos por que no hay fuentes de trabajo que contribuyan al desarrollo económico de las familias pero si se aprovecha la oportunidad que el aula se cuenta con juegos lúdicos dotados por el MINEDUC para un mejor aprendizaje de los niños y esto ha podida mejor el desarrollo de las capacidades.

Los niños de la escuela confunden la secuencia lógica de los números del 0 al 9. Acceso y aprovechamiento de las TIC como una herramienta más para reforzar los aprendizajes de los alumnos. Con el programa académico profesional docente los niños han aprendido con diferentes técnicas y estrategias que han dado pauta para descubrir en los alumnos las inteligencias múltiples a través de ellas se encuentran las habilidades y destrezas.

Se concluye entonces que la línea de acción será motivar al alumno en explorar sus capacidades cognitivas con el apoyo de la comunidad educativa, por medio de reuniones periódicas para motivarlos y así lograr un porcentaje mayor de cognitivismo en cada de los alumnos.

Cuarta vinculación análisis de estratégica de las debilidades y Amenazas

No pronuncian correctamente el nombre de los numerales del 0 al 9. En cierto modo, la falta de apoyo de los padres de familia en la realización de tareas en el área de destrezas de aprendizajes, da como consecuencia en grado superior inmediato la repetición ambas no contribuyen, pero sin embargo se buscarán alternativas en la solución del problema.

No realiza los trazos adecuadamente de los números del 0 al 9, por la condición económica de los padres de familia algunos niños no desarrollan sus habilidades y destrezas o específicamente no desarrollan su motricidad fina y gruesa la cual les afecta en el proceso de aprendizaje y específicamente en el área de destrezas de aprendizaje y al mismo tiempo existe el desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje, de manera que los docentes y padres de familia conjuntamente buscan estrategias para resolver esta problemática.

Algunos niños del establecimiento confunden la secuencia lógica de los números del 0 al 9, es consecuencia del desinterés de las autoridades del MINEDUC por dotar de material didáctico para el área de destrezas de aprendizaje, es por ello

se determinado que las autoridades no se han preocupado por el nivel preprimaria dotando de materiales adecuados por cada área de aprendizaje.

El bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno, es consecuencia de la desintegración familiar provoca desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje, los padres de familia no han tomado conciencia del daño que les provoca a los niños psicológicamente la desintegración del núcleo familiar.

La condición económica precaria de los alumnos dificulta la realización de tareas extra aula del área de destrezas de aprendizaje, en dicha comunidad los padres de familia no apoyan sus hijos en las tareas porque dedican el mayor tiempo en los trabajos del campo, dejando a sus hijos en segundo plano, y dejándole toda la responsabilidad al docente, el cual afecta la situación económica de los padres de familia y esto hace que los alumnos no tengan material didáctico adecuado para el área de destrezas de aprendizaje.

El bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno a veces les afecta desintegración familiar provocando desestabilización en el rendimiento cognitivo de los alumnos en el área de destrezas del aprendizaje

La cuarta línea de acción será implementar una comisión entre dirección del establecimiento, docentes, padres de familia que se encarguen de organizar actividades donde los niños demuestren sus capacidades, habilidades y destrezas especialmente actividades relacionadas al área de destrezas de aprendizaje.

Quinta vinculación análisis de estratégica de las debilidades con las fortalezas
Dentro del establecimiento hay algunos niños que no pronuncia correctamente el nombre de los numerales del 0 al 9 pero sin embargo se cuenta con el apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto los cuales contribuirán a mejorar.

Altera la posición de los números de 0 al 9 es producto de la falta de implementación de estrategias pedagógicas innovadoras tales como rincones de aprendizaje, tendedores que fortalecen el aprendizaje en el área de destrezas de aprendizaje la segunda contribuye el en beneficio del problema

Desinterés de los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos en el área de destrezas de aprendizajes. Sin embargo, hay un muy poco apoyo en recursos de parte de los padres de familia en algunos materiales didácticos del contexto asimismo la segunda da oportunidad a que se logre mejorar el problema.

Bajo nivel de desarrollo del pensamiento cognitivo del alumno se podría fortalecer con la planificación de clases según contenidos del CNB contextualizándolos a su comunidad los cuales ayudaran a mejorar el problema.

La inasistencia escolar de los alumnos del nivel preprimaria dificulta el ritmo de los avances de las actividades de aprendizajes a pesar de la Implementación de estrategias pedagógicas innovadoras tales como rincones de aprendizaje, tendedores que fortalecen el aprendizaje en el área de destrezas de aprendizaje.

La quinta línea de acción será la exploración de las inteligencias múltiples a través de diversas estrategias ya que cada alumno posee diferentes habilidades es importante que las desarrolle y ponerlas en práctica en cada una de las áreas del currículum según las etapas mediante juegos lúdicos con materiales de su contexto las cuales las seguirá poniendo en práctica en el grado superior inmediato

1.3.4. Líneas de Acción

Se concluye entonces que la primera línea de acción será la exploración de las inteligencias múltiples a través de diversas estrategias ya que cada alumno posee

diferentes habilidades es importante que las desarrolle y ponerlas en práctica en cada área del currículum según las etapas mediante juegos lúdicos con materiales de su contexto las cuales las seguirá poniendo en práctica en el grado superior inmediato. A continuación, se plantean cinco posibles proyectos:

- a. Sensibilizar a los padres de familia en la implementación de los juegos lúdicos en el aprendizaje del área de destrezas aprendizaje.
- b. Implementación juegos lúdicos para desarrollar habilidades destrezas de los niños en el área de destrezas de aprendizaje.
- c. Crear actividades lúdicas para emprender el aprendizaje en donde el niño crea sus propios conceptos al recordar un tema convirtiendo los conocimientos previos en nuevos conocimientos.
- d. Preparar a los alumnos para la utilización de los juegos lúdicos.
- e. Implementación material didáctica y juegos lúdicos en todas las áreas del currículum.

La segunda línea de acción. En conclusión, la línea de acción sería la implementación de juegos lúdicos y materiales didácticos de acuerdo al contexto, para que los alumnos aprendan a traza, contar diferenciar los números y numerales, en el área de destrezas de aprendizaje conjuntamente con los padres de familia.

- a. Sensibilizar a los padres de familia en la implementación de los juegos lúdicos en el aprendizaje del área de destrezas aprendizaje.
- b. Implementación juegos lúdicos para desarrollar habilidades destrezas de los niños en el área de destrezas de aprendizaje.
- c. Crear actividades lúdicas para emprender el aprendizaje en donde el niño crea sus propios conceptos al recordar un tema convirtiendo los conocimientos previos en nuevos conocimientos.
- d. Preparar a los alumnos para la utilización de los juegos lúdicos.
- e. Implementación de juegos lúdicos en todas las áreas del currículum.

La tercera línea de acción: Motivar al alumno en explorar sus capacidades cognitivas con el apoyo de la comunidad educativa, por medio de reuniones periódicas para motivarlos y así lograr un porcentaje de mayor de cognitivismo en cada uno de los alumnos.

Posibles Proyectos:

- a. Encuestas a padres de familia sobre el apoyo a los hacia los alumnos.
- b. Planificación de charlas a nivel de escuela de concientización
- c. Concientización de a la comunidad Educativa.
- d. Realización de juegos lúdicos para el área de destrezas de aprendizaje por e. cada niño con ayuda de sus padres.
- f. Realización de concursos de los juegos lúdicos elaborado por los alumnos con material de contexto.

La cuarta línea de acción será implementar una comisión entre dirección del establecimiento, docentes, padres de familia que se encarguen de organizar actividades donde los niños demuestren sus capacidades, habilidades y destrezas especialmente actividades relacionadas al área de destrezas de aprendizaje.

Posibles proyectos:

- a. Organización de comisión entre la comunidad educativa
- b. Planificación de actividades con los alumnos.
- c. Instrucción a los niños sobre los diferentes juegos.
- d. Construcción de un rincón aprendizaje del área de destrezas de aprendizaje de juegos lúdicos.
- e. Realización de juegos lúdicos dentro del aula.

La quinta línea de acción será la exploración de las inteligencias múltiples a través de diversas estrategias ya que cada alumno posee diferentes habilidades es importante que las desarrolle y ponerlas en práctica en cada una de las áreas del currículum según las etapas mediante juegos lúdicos con materiales de su contexto las cuales las seguirá poniendo en práctica en el grado superior inmediato.

- a. Conocer las inteligencias múltiples de los alumnos a través de las diferentes actividades.
- b. Desarrollar las inteligencias múltiples en cada uno de los alumnos.
- c. Realizar diferentes juegos de lógica para poder despertar el interés por el área de destrezas de aprendizaje en cada uno de los alumnos del centro Educativo.
- d. Desarrollar la inteligencia visual-espacial por medio de dibujos, fotos, películas e ilustraciones.
- e. Desarrollar la habilidad lingüística por medio de mesas redondas, lluvia de ideas, juegos de roles, etc.

1.3.5. Posibles proyectos.

Sensibilizar a los padres de familia en la implementación de los juegos lúdicos en el aprendizaje del área de destrezas aprendizaje.

Implementación de materiales y juegos lúdicos para desarrollar los aprendizajes de los niños en el área de destrezas de aprendizaje.

Crear actividades lúdicas para emprender el aprendizaje en donde el niño crea sus propios conceptos al recordar un tema convirtiendo los conocimientos previos en nuevos conocimientos.

Preparar a los alumnos para la utilización de los juegos lúdicos.

Implementación material didáctico y juegos lúdicos en todas las áreas del currículo.

Sensibilizar a los padres de familia en la implementación de los juegos lúdicos en el aprendizaje del área de destrezas aprendizaje.

Implementación juegos lúdicos para desarrollar habilidades destrezas de los niños en el área de destrezas de aprendizaje.

Crear actividades lúdicas para emprender el aprendizaje en donde el niño crea sus propios conceptos al recordar un tema convirtiendo los conocimientos previos en nuevos conocimientos.

Preparar a los alumnos para la utilización de los juegos lúdicos. Implementación de juegos lúdicos en todas las áreas del currículo.

Encuestas a padres de familia sobre el apoyo a los hacia los alumnos.

Planificación de charlas a nivel de escuela de concientización.

Concientización de a la comunidad Educativa.

Realización de juegos lúdicos para el área de destrezas de aprendizaje por e. cada niño con ayuda de sus padres.

Realización de concursos de los juegos lúdicos elaborado por los alumnos con material de contexto.

Organización de comisión entre la comunidad educativa.

Planificación de actividades con los alumnos.

Instrucción a los niños sobre los diferentes juegos.

Construcción de un rincón aprendizaje del área de destrezas de aprendizaje de juegos lúdicos.

Realización de juegos lúdicos dentro del aula.

Conocer las inteligencias múltiples de los alumnos a través de las diferentes actividades.

Desarrollar las inteligencias múltiples en cada uno de los alumnos.

Realizar diferentes juegos de lógica para poder despertar el interés por el área de destrezas de aprendizaje en cada uno de los alumnos del centro Educativo.

Desarrollar la inteligencia visual-espacial por medio de dibujos, fotos, películas e ilustraciones.

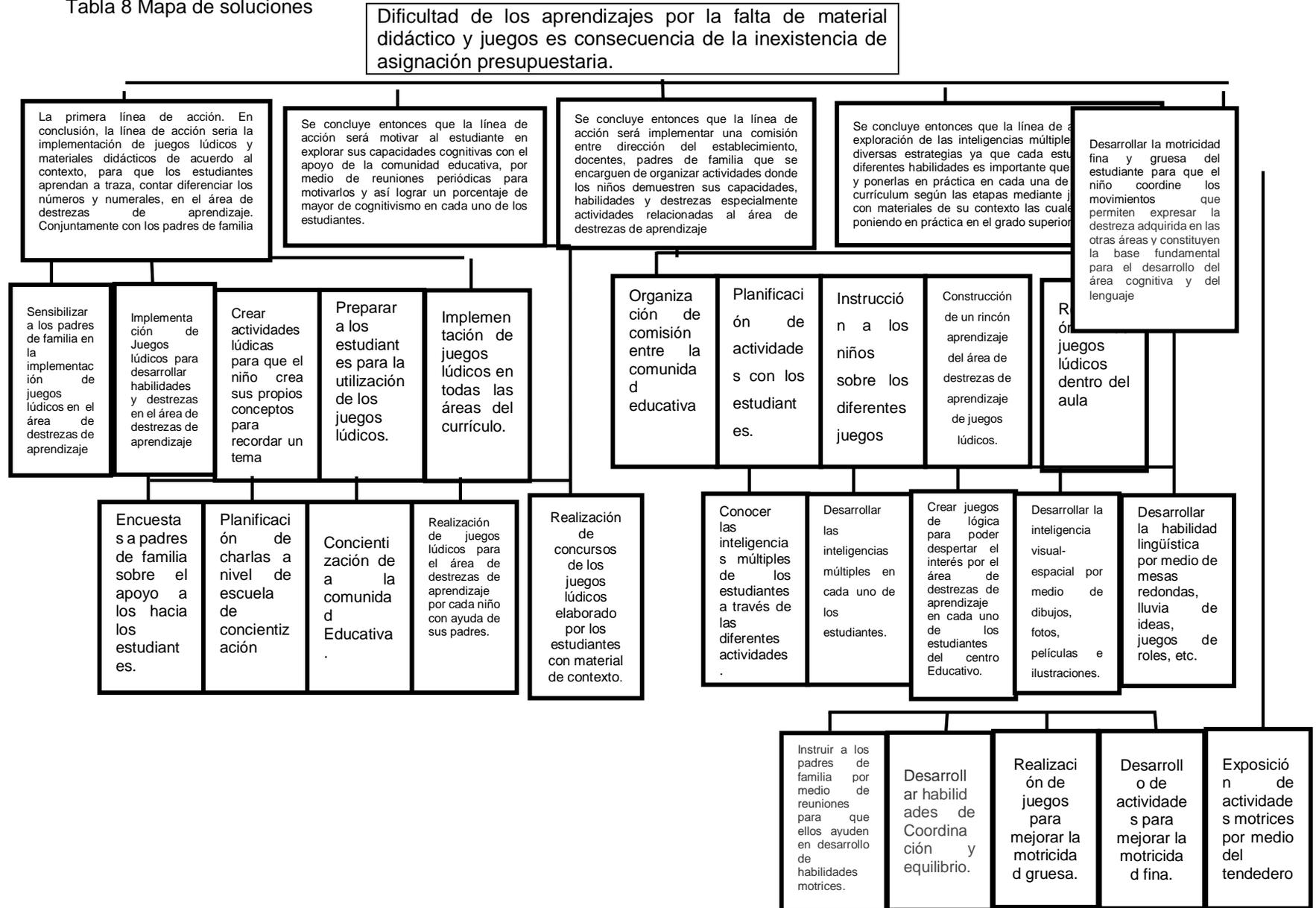
Desarrollar la habilidad lingüística por medio de mesas redondas, lluvia de ideas, juegos de roles, etc.

1.3.6. Selección del proyecto a diseñar

Implementación de una guía con materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

3.1.7 Mapa de soluciones

Tabla 8 Mapa de soluciones



1.3.8. Identidad del proyecto.

Ilustración 1 Identificación del proyecto



1.4. Diseño del proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Juegos y materiales del contexto para mejoramiento de los aprendizajes

1.4.2. Descripción del proyecto

El proyecto de mejoramiento educativo se realizará en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Caserío Cabrera, aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz. La maestra del establecimiento trabaja en modalidad monolingüe. El establecimiento cuenta con visión y misión. Cuenta con Organización de Padres de familia y Gobierno Escolar.

Para desarrollar los aprendizajes, se toman en cuenta las siguientes estrategias de abordaje: Enfoque humanista, constructivista y cooperativo. Es importante destacar también la implementación del aula letrada, los tendedores, los carteles, periódicos murales, aula inclusiva y los rincones de aprendizajes de las diferentes áreas curriculares.

También, se cuenta con otros programas como de alimentación escolar, valija didáctica, gratuidad de la educación y útiles escolares, todos estos gestionados a través de la Organización de Padres de familia.

Al mismo tiempo, se tiene a la vista, los indicadores que el Ministerio de Educación maneja. Dentro de los que se destacan, los indicadores de contexto, índice de desarrollo humano, tomando en cuenta las tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos.

En relación a los indicadores de recursos según investigación realizada en la ficha escolar, la cantidad de alumnos matriculados son 6, entre las etapas de 5 y 6 años. En esta parte medularmente, se hace referencia que, aunque hay programas de apoyo como los útiles escolares y la valija didáctica, no es suficiente para tener en el aula, material y recurso didáctico para trabajar los diferentes contenidos de las áreas de aprendizaje. Por otro lado, el nivel de preprimaria por las edades de los alumnos, el centro del proceso de aprendizaje es el juego, sin embargo, en el aula no hay suficientes recursos para impulsar diferentes clases de juegos.

En relación a los indicadores de inscripción de alumnos son en un 90%. Por otra parte, los Indicadores de proceso refieren a la asistencia de los alumnos con regularidad a sus clases. Se puede determinar que un 98% asisten regularmente y el 2% no asisten porque los ocupan en tareas de la casa. El idioma utilizado como medio de enseñanza donde predomina como lengua materna de toda la población, el español, es el mismo.

Dentro del establecimiento se cuenta con una dotación de libros suficientes para el número de alumnos. Otro de los detalles de suma importancia, es la tasa de promoción anual: Según datos proporcionados en la Ficha Escolar del establecimiento, la tasa promocional anual es de 97% y 3% de no promoción. Respecto a la finalización del nivel la mayoría la terminan satisfactoriamente.

Cabe mencionar datos como antecedentes de la EODP. En el año 2009 en la toma de posesión de la maestra Aura Isabel Córdova Morales en el nivel pre-primario se inicia la fundación del establecimiento. En el año 2007 esta comunidad Educativa tuvo la necesidad de dividirse por sectores ya que había población dispersa y a algunos niños les quedaba muy lejos o porque tenía que pasar una quebrada y era un peligro.

Otro elemento importante ha sido, la recolección de las demandas más significativas como lo son: los sociales, institucionales y poblacionales. Además

de presentar todas las características del contexto educativo, como la escuela oficial, que se ubica en el área rural, que se trabaja en ella en modalidad monolingüe, entre otras características. Para que el proyecto de mejoramiento educativo se pueda realizar, también se tomarán en cuenta los actores que ayudan a ejecutarla, entre los que se destacan los actores directos, indirectos y potenciales.

Cada vez más, se llega a la parte importante que es el problema y el mismo es: Dificultad de los aprendizajes por la falta de material didáctico y juegos es consecuencia de la inexistencia de asignación presupuestaria. Después de elegir el problema se analizará por medio del método DAFO, MINI MAX y análisis estratégico de las vinculaciones. A todo esto, se identificarán debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades, se harán vinculaciones y análisis para buscar las estrategias para poder resolver el problema elegido. De ello se establecerán cinco líneas, se propondrán veinticinco posibles proyectos donde se analizarán todos de manera individual. Cada uno de los posibles proyectos a ejecutar se priorizarán los que se podrían unificar de acuerdo a su similitud y relación adecuándolo en uno solo para su posterior selección que sea apto para la ejecución respectiva.

Finalmente, el proyecto quedará de la siguiente manera: implementar una guía de juegos y materiales del contexto para mejoramiento de los aprendizajes con los alumnos de preprimaria. El proyecto se trabajará con alumnos de la etapa cinco y seis que es donde se ve un grado de dificultad,

1.4.3. Concepto

Aprendizaje basado en juegos y materiales del contexto

1.4.4. Objetivos

A. General

Implementar una guía de materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

B. Especifico

Indagar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

Planificar la Implementación de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Elaborar material para juegos lúdicos y didácticos para, el aprendizaje dirigida a los niños de pre-primaria de 6 años de la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

Implementar una guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Monitorear las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo en la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Evaluar los resultados de la implementación de materiales didácticos de los juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

1.4.5. Justificación

Debido a los insuficientes materiales y lo insuficiente de los juegos para este nivel, afecta en cierta manera el proceso de los aprendizajes, por estas razones se ejecutará el proyecto de mejoramiento educativo como un instrumento de planificación estratégica que le permite al establecimiento educacional organizar de manera sistémica e integrada los objetivos, metas y acciones.

Las líneas de acción contribuyen a elevar la calidad de la educación para que los alumnos mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.

Las líneas de acción también permiten actuar como ejes alrededor de la organización de las estrategias que se implementación para dar respuesta al problema ya identificado generando ideas creativas las líneas de acción se desprenden del diagnóstico focalizado dándole respuesta con la construcción de estrategias pertinentes.

El proyecto propone utilizar juegos pedagógicos para motivar e incentivar a los niños pequeños, siendo una herramienta docente como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje, motivando las clases con diferentes actividades lúdicas mediante la observación, descubrir y experimentar utilizando los dos hemisferios del cerebro.

Las clases lúdicas son fundamentales para que los educandos, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera del centro educativo.

1.4.6. Actividades por fase

Tabla 9 fase de inicio

Fase de inicio			
No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
2	Solicitar permiso al director para la realización y ejecución del PME.	Hacer una carta de solicitud dirigida al director del establecimiento. Entrega de la solicitud Informar a todo el personal del establecimiento sobre el PME.	Investigadora
3	Convocar a padres de familia a través de notas para una reunión de trabajo sobre el proyecto que se desea realizar.	Realización de notas para la invitación de la reunión. Entrega de notas a los padres de familia, docentes y director	Investigadora
4	Involucrar a los padres de familia en las tareas sobre el PME para gestionar, ejecutar, evaluar	Organizar a padres de familia redactar funciones de cada miembro dar a conocer sobre las funciones	Investigadora
5	Proponer junto a padres de familia estrategias de trabajo dentro de sus hogares para aprovechar el tiempo libre.	Hacer un cronograma de actividades en el hogar.	Investigadora

Tabla 10 fase de planificación

Fase de planificación			
No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
1	Investigar material adecuado para los alumnos de acuerdo al grado que cursen	Hacer una lista de juegos para investigar	Investigadora
2	Investigar juegos lúdicos que desarrollen la motivación por aprender en los alumnos de preprimaria.	Hacer un listado de juegos lúdicos encontrados Seleccionar los juegos más acorde al contexto de los alumnos.	Investigadora
3	Seleccionar el material adecuado para la ejecución del proyecto educativo	Organizar la información y juegos de acuerdo a las metas que se quieren lograr alcanzar con los alumnos	Investigadora
	Elaborar ejemplares de materiales didácticos y juegos del contexto, para el mejoramiento de los aprendizajes	Investigación de material. Redacción de ejemplares. Elaboración de folder de trabajo para los alumnos en el hogar	Investigadora
	Aprobación y autorización de la directora sobre el PME	Reunión con la directora Explosión sobre el PME	Investigadora

	Aprobación de los padres de familia sobre el PME	Realizar nota sobre reunión en la escuela Realizar la reunión en la escuela	Investigadora
	Elaborar un plan del proyecto de mejoramiento educativo para el establecimiento.	Organizar las actividades a desarrollar del Proyecto	Investigadora

Tabla 11 Fase de elaboración

No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
1	Presentar los juegos lúdicos a los alumnos que están involucrados en el proyecto.	Entregar las ejemplares a los alumnos del establecimiento. Entrega de hojas de trabajo a los alumnos involucrados.	Investigadora
2	Implementar juegos en el salón de clases de acuerdo a los contenidos que permitan desarrollar la curiosidad del alumno antes de leer.	Realizar sorpresas a través de juegos Hacer preguntas que imaginan que va a pasar.	Investigadora
3	Realizar actividades descritas en el ejemplar dentro del salón de clases.	Realizar material que se utilizará en la ejecución del proyecto Ejecutar actividades que están descritas en el ejemplar.	Investigadora
4	Desarrollar las habilidades imaginativas del alumno con materiales del contexto.	Brindarles instrucciones precisas a los alumnos. Ponerle otro final al cuento.	Investigadora
5	Desarrollar las habilidades imaginativas del alumno con juegos lúdicos.	Brindarles instrucciones precisas a los alumnos. Ponerle otro final al cuento.	Investigadora
6.	Realizar actividades grupales en el desarrollo de los juegos dentro del salón de clases.	Dar instrucciones sobre juegos. Ejecutar los juegos Premiar los equipos ganadores.	Investigadora

Tabla 12 Fase de Ejecución

No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
1	Se verifica las actividades de la ejecución del PME: Seguimiento de instrucciones	A través de una instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora
2	Se comprueba si se realiza la Limpieza, higiene, orden, que mantuvo durante el juego	A través de una instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora

2	Se constata que se Practica de valores durante el desarrollo del juego.	A través de una instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora
3	Se Monitorea si la Habilidad y motivación para el desempeño de los juegos, son eficaces y eficientes.	A través de un instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora
4	Se evalúa las Reuniones con la comunidad educativa todas las actividades planificadas.	A través de un instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora

Tabla 13 Fase de evaluación

Fase de evaluación			
No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
4	Se evalúa las Reuniones con la comunidad educativa todas las actividades planificadas.	A través de un instrumento de evaluación lista de cotejo	Investigadora

Tabla 14 Fase de cierre del proyecto

Fase de cierre del proyecto			
No.	ACTIVIDADES	SUBTAREAS	RESPONSABLES
1	Entrega de informe final de PME a las autoridades de la escuela.	Impresión de informe	Investigador
	Entrega de informe final de PME a las autoridades de PADEP/D, EFPEM – USAC para efectos de examen de graduación	Impresión de informe	Investigador

1.4.7. Cronograma de actividades (GRÁFICA DE GANTT)

Tabla 15 Cronograma de actividades

TIEMPO ACTIVIDADES	2019				2020																			
	Noviembre				Enero					Febrero				Marzo				Abril						
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5		
Elaborar un plan del proyecto de mejoramiento educativo para el establecimiento.																								
Solicitar permiso al director para la realización y ejecución del PME.																								
Convocar a padres de familia a través de notas para una reunión de trabajo sobre el proyecto que se desea realizar.																								
Involucrar a los padres de familia en las tareas sobre el PME para gestionar, ejecutar, evaluar																								
Proponer junto a padres de familia estrategias de trabajo dentro de sus hogares para aprovechar el tiempo libre.																								
Investigar material adecuado para los alumnos de acuerdo al grado que cursen																								
Investigar juegos lúdicos que desarrollen la motivación por aprender en los alumnos de preprimaria.																								
Seleccionar el material adecuado para la ejecución del proyecto educativo																								
Elaborar ejemplares de juegos con actividades innovadoras para motivar el aprendizaje en los niños pequeños.																								

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación.

Objetivo general:

Monitorear de la implementación de materiales didácticos y juegos del contexto para, el mejoramiento de los aprendizajes en alumnos de pre-primaria en la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel Granados, Baja Verapaz.

Propósito: Implementar una guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en Destrezas de Aprendizajes.

Enunciado.

En el plan de monitoreo se tienen que observar todas las actividades descritas en los objetivos específicos de acuerdo al plan de actividades que se tiene, el fin de monitorear es mejorar lo que no sale bien y perfeccionar lo que está bien, esto se hace en todo el proceso del proyecto para que se cumplan a cabalidad todas las actividades propuestas en el plan de ejecución del proyecto de mejoramiento educativo. Se debe monitorear a través de la observación de los resultados que se van obteniendo durante el proceso de la ejecución del proyecto, utilizando para ello instrumentos como: entrevistas, encuestas, entre otros, sabiendo que el investigador y ejecutor del problema tiene que hacerlo tomando en cuenta las fases del proyecto con antes de iniciar, durante el proceso de ejecución y después de haberse realizado guiándose con un cronograma de actividades.

Objetivos específicos:

Monitorear la Indagación de materiales didácticos y juegos del contexto en documentos e investigaciones realizados en para el mejoramiento de los aprendizajes.

Verificar la Planificación de la Implementación de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Confirmar la elaboración de material para juegos lúdicos y didácticos para, el aprendizaje dirigida a los niños de pre-primaria de 6 años de la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

Verificar la Implementación de una guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Monitorear las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativa la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Monitorear la Evaluación los resultados de la implementación de materiales didáctico de los juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Tabla 16 Fase de inicio plan de monitoreo

Objetivos específicos	Principales actividades	Indicadores	Medios de verificación	Resultados esperados/impacto del proyecto
Fortalecer la asimilación de los conocimientos en el Área de Destrezas de aprendizaje a través del juego, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo e innovador.	Informar al Director, Docentes, padres de familia, la implementación del proyecto de mejoramiento educativo sobre aprendizaje a través de juegos en el área de destrezas de aprendizaje. Elaborar juegos y materiales didácticos para el desarrollar las destrezas y habilidades de los niños he niñas. Socializar los juegos y materiales didácticos para motivar el aprendizaje de los alumnos	Investigación profunda a través de la observación docente en el comportamiento de alumnos y padres de familia. Evaluación diagnóstica de conocimientos previos en los alumnos	Fundamentos físicos de Entrevista a docentes, director y padres de familia. Resultado de la aplicación de la prueba diagnóstica	Estrategias de recopilación de actividades funcionales en el aprendizaje del alumno basado en el CNB e innovación curricular.
Elaborar material para juegos lúdicos	Clasificación de actividades y juegos que fortalecen el área	Libros, revistas, guías,	Copia digital del diseño	Estrategia recopilación y aplicación de

<p>y didácticos para, el aprendizaje dirigida a los niños de pre-primaria de 6 años de la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz</p>	<p>de destrezas de aprendizaje Selección de 13 actividades que fomentan el aprendizaje motivacional Aplicar los juegos lúdicos y material didáctico de acuerdo al contexto con la ayuda de los padres de familia.</p>	<p>internet consultados. Visitas a bibliotecas Consultas a especialistas Estrategias innovadoras de especialistas</p>	<p>Ficha de visita Fotografías Informe de visitas Bibliotecas Internet</p>	<p>los aprendizajes basados en juegos</p>
<p>Implementar los juegos y material didáctico con los niños, del nivel pre primario para garantizar la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los alumnos</p>	<p>Implementación de material de apoyo como guías lectoras. Realizar técnicas que permitan desarrollar la curiosidad del alumno antes de leer. Llevar a cabo la evaluación de la comprensión lectora. Desarrollar las habilidades imaginativas del alumno.</p>	<p>La implementación de las guías favorece la comprensión lectora en los alumnos. Técnicas efectivas para el desarrollo de la comprensión lectora Identificación de los personajes principales en una lectura. Oxigenar el cerebro de los alumnos a través de la imaginación</p>	<p>Fotografías Copia digital del diseño de guías Copia del listado de técnicas en digital. Material en digital para realizar preguntas lectoras Fotografías de las actividades realizadas</p>	<p>Las guías lectoras desarrollan la comprensión del alumno. Técnicas establecidas para la efectiva comprensión lectora. La Evaluación influyen positivamente en el desarrollo del PME Las actividades propuestas desarrollan la imaginación de los alumnos.</p>
<p>Evaluar la implementación de los juegos y material didáctico del área de destrezas de aprendizaje durante su desarrollo, para promoción de la incentivación del aprendizaje.</p>	<p>Evaluar resultados en cuanto la aplicación de los y juegos materiales didácticos.</p>	<p>Evaluación de resultados a través de la observación y aplicación de lista de cotejo a los alumnos.</p>	<p>Fundamentos de Medios físicos de la evaluación de resultados y avances en el aprendizaje de los alumnos</p>	<p>Estrategias de evaluación positivas en el sistema educativo del nivel preprimaria</p>

1.4.9. Presupuesto del proyecto

Tabla 17 Presupuesto del proyecto

Tipos de Recursos	Descripción	Costos unitarios	Costo total
Materiales	150 Fotocopias,	Q.0.25	Q.37.50
	1 Resma de hojas	Q35.00	Q.35.00
	25 pliegos de papel arcoíris de colores	Q.4.00	Q.100.00
	20 yardas de Nylon adhesivo	Q5.00	Q.30.00
	láminas de papel piedra	Q9.00	Q.54.00
	25 Pliegos Papel china de colores	Q0.50	Q.12.50
	4Yardas Fieltro	Q.8.00	Q.110.00
	22 Marcadores	Q.5.00	Q.100.00
	3 bote de Silicón frio	Q. 1.00	Q.35.00
	100 impresiones	Q.35.00	Q.50.00
	1 pistola de silicón	Q.5.00	Q.400.00
	10 hojas de lija	Q.10.00	Q.50.00
	40 refacciones	Q.25.00	
	2 cajas de temperas		
	Humanos	Autoridades educativas, docentes alumnos Padres de familia Comunidad educativa	
Equipo	mobiliario Computadora Impresora Cañonera		
Total			Q.2,034.00

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Diagnóstico institucional

Es importante hacer un diagnóstico en todas las instituciones donde se realice un proyecto. Chile,(2012) Según

El Diagnóstico Institucional es una representación de la realidad del establecimiento educacional, y se sustenta en la valoración y evaluación que hacen los propios actores responsables de las Prácticas y procesos desarrollados. Mientras más amplia y diversa sea la participación, más completo y legítimo es el resultado del Diagnóstico. (p.9)

Tal como lo expresa, el diagnóstico institucional es muy importante porque en el mismo se tiene que entender las causas donde se origina un problema, además un diagnóstico es como una evaluación previa para que se tenga por donde comenzar a buscar las posibles soluciones y encontrar los caminos con mayor accesibilidad. También se puede decir que es una representación de la situación del establecimiento educacional, y se sustenta en la valoración y evaluación que hacen los propios actores responsables de las Prácticas y procesos desarrollados.

2.2. Indicadores

A. Indicadores de recursos

Se puede decir que los indicadores son los datos importantes que llevara a la toma de decisiones en ciertos problemas como lo dice la Colima, (2020) Afirma

Los indicadores de recursos agrupados en este tipo contribuyen a identificar y valorar los recursos disponibles, ya sean humanos, materiales o financieros, por lo tanto, cuantifican los recursos utilizados por las entidades públicas para llevar a cabo sus actividades. Estos indicadores sirven como referencia para dar cuenta de los recursos necesarios para lograr un determinado producto o la realización de un servicio en particular. (p.4)

Son los recursos que se necesitan para darle cumplimiento a los objetivos propuestos dentro de un plan de proyecto a los que a su vez son que le dan valor a dicho proyecto para tener y lograr el éxito esperado.

B. Indicadores de resultados

Son los que indican en que situación actual se encuentra el establecimiento educativo tal como sostiene. Rosa, (2002) Afirma “En concreto los indicadores educativos, destinados a comparar y juzgar el contexto y el funcionamiento de la enseñanza y sus resultados, han experimentado un gran desarrollo”. p 2 dentro de esto podemos decir que son parámetros que indica cómo está la situación de establecimiento ya sea positivo o negativo, el cual servirá para poder mejorar en el área indicada si existieran indicadores de deserción e inasistencia.

2.3. Antecedentes

Los antecedentes son los que ayudan a propiciar el marco teórico de un proyecto sobre ello se debe de trabajar un proceso de investigación tomando como base los antecedentes del mismo. Arias, (2006) Afirma

Se refiere a los estudios previos y tesis de grado relacionadas con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el problema en estudio. Debe evitarse confundir los antecedentes de la investigación con la historia del objeto de estudio en cuestión. (p.7)

Para profundizar en el tema es necesario conocer diversos estudios, investigaciones y trabajos anteriores, especialmente si no eres experto en la materia. Aunque los antecedentes establecen elementos teóricos, éstos pueden anteceder a los objetivos, ya que su búsqueda es una de las primeras actividades que debe realizar, lo que le permitirá precisar y delimitar el objeto de estudio y por consiguiente los propósitos concretos de la investigación.

2.4. Marco epistemológico

La epistemología es un recorrido por la historia de la institución las causas, así como también analiza y estudia las diferentes problemáticas. EFPEM, (2019) Afirma que

La “epistemología”, como la “lógica”, es un método, una disciplina, un camino o un orden que se ha de seguir para investigar, conocer y establecer cómo se genera y se valida el conocimiento científico de las ciencias, partiendo de un riguroso, crítico y reflexivo examen avalado por medio de tus sentidos físicos de las circunstancias históricas, psicológicas, sociológicas y culturales sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida o inválida del conocimiento o tema que se desea conocer y profundizar, hasta establecer, confrontar y estructurar una definición intelectual clara, precisa, concisa y razonable de todo aquello que se desea conocer. (p. 7).

Entonces se puede entender que la epistemología estudia las circunstancias históricas, es decir todas las situaciones pasadas, también psicológicas que el ser humano desarrolla de acuerdo a lo sociológicas porque vivir en comunicación con los demás con las cuales conllevan a la obtención del conocimiento positivo y los razonamientos por los cuales se entiende y se mejora la comprensión de todo el marco que lo rodea.

2.5. Marco del contexto educacional

A. Marco del contexto educacional

En el contexto educacional se establecen varios actores que participan en el mismo tal como lo expresa el autor citado a continuación Antonio,(2012) Según

el autor identifica a diversos autores y sus líneas de pensamiento que sirven como base teórica que sustenta, el desarrollo del conocimiento educativo desde una visión global integradora, llenando de contenido la síntesis conceptual y el pensamiento reflexivo de la actividad investigadora y docente en relación a las premisas señaladas de carácter ontológico, epistemológico y metodológico. (p.5)

Todo proyecto educativo ha de articularse en la estrecha relación que se establece con el entorno en el que se ubica y en el que interactúan diversos agentes educativos: la familia, siendo una de las principales dentro de un contexto educativo, también se debe mencionar a los medios de comunicación quienes difunden la información para que llegue a todos y en muchas ocasiones de manera gratuita. Sin dejar de mencionar a las instituciones escolares que son las encargadas de implementar programas que permitan una educación de calidad.

B. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Es la relación del niño con medio en el que se desenvuelve tal como lo expresa Lev Vygotsky realiza un aporte importante a la educación realizando experimentación con un niño de como el aprende a través de la interacción con otros niños compartiendo ideas y comportamientos los cuales son adquiridos haciendo un modo de vida como lo expresa Matos, (1985) afirma

Por influencia del marxismo, Vygotsky indica que para comprender la psiquis y la conciencia se debe analizar la vida de la persona y las condiciones reales de su existencia, pues la conciencia es un reflejo subjetivo de la realidad objetiva y para analizarla se debe tomar como un producto sociocultural e histórico, a partir de una concepción dialéctica del desarrollo. (p.61)

Entonces se puede concluir que los padres, la escuela, la iglesia y personas de la comunidad en el aspecto social son los principales actores del proceso cognoscitivo de sus hijos logrando un ambiente agradable porque es allí donde se comienza el aprendizaje a través del ejemplo, sin dejar de mencionar a los parientes que es con quienes conviven, también las culturas en general juegan un papel importante en la formación de los niveles más altos del funcionamiento intelectual, por tanto, el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social.

C. La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Con relación al aprendizaje significativo se puede indicar que es la interacción dentro del contexto en el que el educando desarrolla habilidades y se apropia de situaciones vivenciales que se sitúa el aprendizaje para la vida. Moreira, (1994)

Afirma

El aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información un nuevo conocimiento se relaciona de manera sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende el aprendizaje significativo, se transforma en significado psicológico para el sujeto el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. (p. 2)

Entonces el conocimiento nuevo ensambla en el conocimiento viejo para formar la misma esencia del mismo, aunque el conocimiento viejo queda en muchas ocasiones sustituido por el nuevo. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento

queda inalterado, de igual manera el conocimiento nunca debe ser impuesto si no al contrario todo tiene que ser interpretado voluntariamente por las personas que lo adquieren.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización

2.6. Marco de política

A. Política educativa -Teoría de política -Teoría políticas de la educación

Las políticas educativas permiten que la educación funcione de una mejor manera garantizando aspectos importantes a cada uno de los ciudadanos guatemaltecos dándole cobertura a todo el país, calidad en su ejecución, gestionando aspectos de educación y recurso humano, así como prioridad a la educación bilingüe multicultural e intercultural. MINEDUC , (2010) afirma

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas instituciones nacionales e internacionales. (p.16)

Por lo tanto, estas propuestas son importantes que se deben cumplir para cambiar el sistema educativo del país para hacer cumplir la reforma educativa como parte de los acuerdos de paz firme y duradera donde se hace valer el derecho a la educación con igualdad y equidad de género sin discriminación alguna a cuál de los cuatro pueblos pertenezca.

B. Políticas públicas

Las políticas públicas vienen a beneficiar la educación de los alumnos dándose a través de las necesidades que presenta la comunidad educativa y la administración del gobierno algunas políticas están decretadas y otras son temporales de acuerdo a la administración de gobierno según lo menciona. Segeplan, (2015) Afirma

Las políticas públicas constituyen cursos de acción estratégica del Estado y del gobierno basadas en la participación y legitimidad ciudadana, los marcos jurídicos y políticos nacionales e internacionales, orientados a propiciar el bienestar y el goce de los derechos humanos de la población guatemalteca. (p.9)

En otro entorno de ideas la participación de diversos actores es imprescindible en la toma de decisiones para formar una Gobernanza en cualquier territorio, se debe crear consenso y legitimidad en los asuntos públicos que se emprendan en cualquier sociedad. Toda persona que pertenezca a este país tiene todos los derechos de ser todo o tomada en cuenta las políticas que se planifiquen y ejecuten, de igual manera se debe tomar en cuenta la participación ciudadana para tomar decisiones en conjunto y que beneficien a todos y no solo a un grupo con en muchos de los casos sucede.

C. Concepto de políticas – política

Todas las políticas son ideas que buscan mejorar la situación de un país tal como lo afirma el autor que se cita en las siguientes líneas Porto, (2020) “La política es una actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar ciertos objetivos” (p.8) entonces se puede entender que toda política que se planifique tiene objetivos definidos y que busque el desarrollo y el mejoramiento de todas las personas que están alrededor de las mismas, todas las administraciones tienen diferentes formas de visualizar las situaciones del contexto que gobiernan por tal motivo se tiene que velar para que cumplan con el bienestar de toda una comunidad siempre y cuando sean parte de la misma.

D. Marcó de Políticas Educativas

Son las que permiten orientar la administración de un gobierno para alcanzar las metas propuestas en un periodo de tiempo son fundamentales su aplicación para lograr lo propuesto como lo menciona Sánchez, (2012) afirma

Que la política educativa son los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte. En buena parte, eso mismo podría decirse de la estructura de funcionamiento de los centros y de la propia relación educativa tal como se desarrolla dentro de las aulas. Consciente o no, existe un punto de vista sociopolítico que se desarrolla por debajo del proceso educativo, que da coherencia a las normas que hacen posible el desarrollo, más o menos ordenado, de la práctica escolar. (p.5)

Dicho en otras palabras, son todos los recursos útiles para que se lleve a cabo para cumplir con todo lo propuesto por el Sistema Nacional de Educación y cabe mencionar acá que el profesor y los materiales didácticos también juegan un papel fundamental siendo este el soporte de la sociedad sabiendo que los profesores tienen que estar a la vanguardia de las nuevas Políticas del Estado.

2.7. Entorno educativo

A. Entorno educativo

EL entorno educativo es donde se mantienen un clima armónico, y la innovación es uno de los medios para llamar la atención de los alumnos en el cual está distribuido por espacios o rincones de aprendizaje en donde el niño comparte descubre y crea nuevos conocimientos. El Glosario de la Reforma Educativa, (2020) afirma

Entorno educativo se refiere a las diversas ubicaciones físicas, contextos y culturas en las que los alumnos aprenden. Dado que los alumnos pueden aprender en una amplia variedad de entornos, por ejemplo, al aire libre, fuera de la escuela, el término se utiliza a menudo como una alternativa más precisa para el término aula, que tiene connotaciones más limitadas y tradicionales como el aula con escritorios y pizarra. El término también abarca la cultura de una escuela o clase -el espíritu y sus características, que refieren a cómo las personas interactúan y se tratan unos a otros- así como las formas en que los maestros organizan el entorno educativo para facilitar el aprendizaje. (P.9)

Por lo tanto, el entorno es todo el espacio físico que el profesor le prepara al inicio de año para el alumno adecuándose al contexto del mismo, tomando en cuenta la

cultura y forma de vivir de los habitantes, es por ello necesario que los profesores tengan una buena relación de con los padres de familias para poder lograr un entorno educativo adecuado, cómodo para cada uno de los alumnos.

2.8. Concepto de problema

A. Identificación problema.

La identificación de problema DNP, (2011) Afirma “que es necesario resaltar que identificar un problema significa tener un conocimiento adecuado de la situación existente, aspecto que debe estar sustentado en cifras, documentos y demás elementos que ofrezcan un diagnóstico sólido y verificable” (p.9). Esto se relaciona con la identificación del problema situación que es muy compleja de tantas problemáticas que se afrontan, en la comunidad en el sector educativo es importante definirlos, pero según a lo que el autor define hay que fundamentarse en la investigación local para encontrar la causa de la situación que se afronta documentando todo ese proceso tal como se ejecutó el proyecto encontrando la realidad del problema.

B. Priorización de problemas

La priorización de problemas es saber que luego de realizar una lista de problemas y obtener un diagnóstico se tomara mayor importancia a uno que será el más útil e importante en el proceso al cual se le buscara una solución Molina, (2005) Afirma

Priorización de proyectos es una acción sumamente importante en cualquier compañía, ya que establece un orden en modo jerárquico de los proyectos. Establecer prioridades es fundamental porque garantiza que los proyectos más importantes tendrán los recursos (monetarios, humanos, materiales, etc.) necesarios para su correcta ejecución, la priorización aumenta las tasas de éxito de los proyectos estratégicos, incrementa la alineación y el enfoque de los equipos de alta dirección en torno a los objetivos estratégicos. (p.8)

Siendo este una herramienta para seleccionar las distintas opciones de solución propuestas en base a la ponderación de opciones y aplicaciones de criterios,

tomando en cuenta que los recursos humanos, materiales y financieros dando como resultado una buena ejecución

a. Matriz de jerarquización de problemas

Es una estrategia que se utiliza para dar prioridad al problema que se tratara de solucionar es la raíz de donde se inicia y se descubre a través de un análisis que da resultados. EFPEM, (2019) “Luego de asignar los puntos a cada problema en cada criterio y realizados los cálculos, el problema que resulte con mayor puntuación total será considerado y seleccionado como el prioritario.” (p.39) todo problema que se desee resolver tiene su propia jerarquización y se toman en cuenta de acuerdo al grado de importancia que tenga cada uno de los mismos, siempre es importante tomar en cuenta el origen de los mismos.

C. Análisis de problemas

Los problemas en la educación siempre surgen, pero los docentes con su creatividad e innovación crean una solución al análisis del problema se da cuando se hace un diagnostico a profundidad viendo sus ángulos en donde se determina la magnitud del caso para dar una solución tal como lo dice. Santoyo, (1990) afirma

Considera en esta fase el objetivo es analizar el problema y dividirlo en sus partes componentes, examinando cómo es que van juntas. Es necesario comprender el contexto del problema y como unas partes afectan a otras. Esta es una etapa preparatoria para la generación de soluciones potenciales y elaboración de planes de acción, pero se sabe que las decisiones no son mejores que la información sobre la que se basan. Por lo que es necesario verificar continuamente si se poseen los datos necesarios para continuar, de no ser así es mejor parar y pensar en cómo obtener los datos antes del siguiente paso. (p.25)

Se puede analizar que el problema permite determinar las causas más notables De un problema dentro del centro Educativo, este análisis da pautas para la selección de alternativas de solución tomando como base cada uno de los aspectos a considerar.

a. Causas y efectos de un problema

Todo problema tiene sus propias causas y sus propios efectos tal como lo afirman las siguientes líneas EFPEM, (2019) “La secuencia de causas debe iniciarse con las más directamente relacionadas con el Problema Central, que se ubican inmediatamente debajo del mismo. De preferencia se deben identificar unas pocas grandes causas, que luego se van desagregando e interrelacionando.” (p.31) interpretando lo que nos dice el autor anterior un problema tiene sus propias causas y es importante mantener un orden para luego encontrar las soluciones por partes, es decir cada causa con su misma solución para encontrar mejores resultados durante el proceso del mejoramiento que se desea solucionar.

D. El árbol de problemas

Es una herramienta que permite determinar las causas y efectos encontrados en un tema o área con la finalidad de realizar cambios o llegar a la elaboración de un proyecto o beneficio se realiza para determinar una prioridad en alguna área social, educativa entre otros es importante para conocer a profundidad el tema a tratar. Como lo dice Hernandez, (2015) Afirma

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única. (p.20)

Todo árbol de problemas tiene que tener un problema central para poder derivar todos los casos conociéndolos a través de sus causas y sus efectos para encontrar las soluciones más viables y que permitan llegar con mayor rapidez a la solución del mismo.

B. Matriz de Hanlon

Expresa que es funcional para obtener un punto de acuerdo a los problemas antes diagnosticados y dar prioridad a uno y esta es la herramienta que se emplea para dar priorización. Pineault , (1989) “El método Hanlon es un instrumento que clasifica

los problemas y los recursos con los que se cuenta, priorizando la problemática con base a la magnitud del problema, severidad, eficacia de la solución y factibilidad de la intervención” (p.27) Es una herramienta donde se enlistan los diversos problemas de una determina institución sometiéndolo a una ponderación para seleccionar de una manera jerárquica cada problema tomando en cuenta los aspectos de la magnitud de la situación a resolver.

2.9. Las demandas

A. Demandas sociales (Necesidades)

En toda sociedad hay infinidad de insuficiencias que resolver lo confuso es encontrar quien brinde apoyo en las soluciones y beneficiar a toda la población sin discriminación algunas así lo expresa EFPEM,(2020) según Lo que “debe demandarse, es construido desde perspectivas que interpretan las necesidades sociales y su función en la conservación o cambio del orden instituido.” p.39 Todas las necesidades que demanda una sociedad debe de ser solucionada de acuerdo a las posibilidades que se tengan, una sociedad padece de muchos inconvenientes ya sea educacionales, de salud, políticos entre otros, pero se debe tener la certeza de buscar los mecanismos para poder encontrarle las vías más accesibles en cuanto a la solución de las mismas. Toda sociedad tiene sus propias demandas las cuales son fundamentales para solucionar problemas que los aquejan, vale la pena mencionar que las demandas de la actualizad no son como las demandas de las décadas anteriores ahora son totalmente diferentes.

B. Demandas institucionales

Un estado tiene peticiones que cumplir a la población una de las principales es la educación como parte primordial de las aspiraciones al desarrollo es una prioridad que debe ser atendida Abrile, (2011) afirma que “Tanto el gobierno como el individuo demandan educación. La educación conjunto de aspiraciones, deseos y

necesidades de los ciudadanos en cuestión de educación como lo establece.” (p. 56) es importante mencionar que las demandas educacionales son todas las necesidades que un centro educativo tiene de tal manera en todos los establecimientos ya sea privados o públicos hay demandas que no permiten desarrollar las labores educativas a un máximo provecho en mejoramiento.

C. Demandas Poblacionales.

Entre las demandas poblacionales se puede mencionar la falta de empleo las personas tienen que viajar a otros lugares para subsistir, además por la falta del recurso económico los padres no envían a sus hijos a estudiar se concluye que las demás afectan o ayudan a todo tipo de población no importando cultura ni la equidad según Schuttter, (2014) afirma que

Presenta que la demanda institucional es definida como cualquier intervención que tiene como objetivo la coordinación de agricultores de escala pequeña en mercados a través de la adquisición de comida para distribución regional. En las últimas dos décadas, ha habido un aumento repentino en políticas de demanda institucional reflejado en programas domésticos y un crecimiento significativo en soporte de donadores internacionales para adquirir ayuda de comida localmente y/o regionalmente. Es meramente una política inter-sectorial que se dirige a abordar las preocupaciones de poblaciones marginales. Pero el diseño importa cuando se considera el grado al cual la demanda institucional puede ser más efectiva. (p.15)

No es la excepción en todo tipo de sociedad existen demandas de diferentes tipos de problemas que hay que buscarles soluciones apegadas a los diferentes actores directos, indirectos y potenciales quienes podrían darles una esperanza alentadora en una mínima parte darles soluciones mínimas a las diferentes demandas en toda la población (salud, educación, infraestructura, vivienda, servicios básicos)

2.10. Actores sociales

A. Actores sociales directos

La comunidad Educativa que está formada por los padres de Docentes, y alumno. proyectos, (2020) “en esta columna se debe identificar a los principales involucrados en el proyecto, trátase de beneficiarios, ejecutores y demás instituciones que, de uno u otro modo participan en el proyecto” (p.19) como lo

indica de esta forma ellos será las principales beneficiadas dentro del proyecto de mejoramiento Educativo como lo es el proyecto de aprendizaje basado en juegos el cual va hacer un cambio en la forma de impartir las clases.

B. Actores sociales indirectos

Los actores sociales son unas entidades que ayudan en el proceso para lograr solución inmediata de lo propuesto por Mortimore, (2008) como lo expresa:

Los actores sociales indirectos son las personas que contribuyen a lograr los propósitos en diferentes ámbitos de la sociedad, es el caso de enfermeras, psicólogos, conferencistas, cuerpo de bomberos y otros, es decir, todos ellos concebidos como personas interdependientes en el logro de una misma tarea. (p.34)

En la actualidad en la situación que está viviendo el país los actores indirectos involucrados en este proceso de prevención de la pandemia se puede mencionar que esta involucrados todo el Ministerio de Salud, El Ministerio de Defensa, El Ministerio de Gobernación y Cuerpo de Bomberos (bomberos voluntarios, Municipales, municipales Departamentales y Cruz roja.) los están bajo el resguardo de toda la población y especialmente de la niñez guatemalteca.

C. Actores sociales potenciales

Los actores sociales funcionan como figuras públicas las cuales apoyan y coadyuvan al desarrollo social en distintos aspectos los cuales están fundados y a su vez legalizados que poseen una función y finalidad que es apoyar y lograr avances en el pueblo cada tiene una identidad ya sea lucrativa o no lucrativa, sindicatos que defiendes los derechos de los empleados. Aristizábal, (2010)

Entre los actores potenciales están las empresas con fines de brindar apoyo, las organizaciones no gubernamentales ONGs y otras organizaciones sociales como asociaciones de productores, sindicatos, comités de ayuda, etc., que realizan actividades sin fines lucrativos están también ¿Quiénes tienen la responsabilidad política alcaldes y alcaldesas, representantes de las concejalías, otros niveles de autoridad? ¿Quiénes tienen los recursos financieros fondos públicos y privados ¿Quiénes tienen la autoridad por dominio o territorio? ¿Quiénes tienen las habilidades y las experiencias administraciones públicas, expertos centros de investigación, universidades, sector privado? (p.18)

Dentro de estos actores se puede observar que hay lucrativos los cuales su interés es financiero y los no lucrativos los que brindan sus servicios gratuitamente en beneficio.

2.11. Planificación estratégica

A. Técnica del FODA / DAFO

El FODA es una matriz que se encarga de determinar lo que son las fortalezas, oportunidades debilidades y amenazas funciona como una técnica que consta de cuatro elementos dos internos son las características positivas que posee para llevar el plan estratégico y dos externos que son las debilidades que presenta el proyecto o plan a ejecutar según BATZ, (2020).

“El F.O.D.A. es un instrumento que permite analizar el problema de intervención, seleccionado en un área determinada, este instrumento permite trabajar con toda la información en el área a desarrollar, lo cual permite identificar sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.” Es una estrategia que se emplea para llevar a cabo el diagnóstico o control para saber las cosas que se poseen a favor y en contra establece (p.13)

Tal como lo dice el autor citado el FODA es una técnica que permite evaluar todos los aspectos positivos como también los negativos desde perspectivas diferentes que al final nos proporcionan un diagnóstico para ejecutar una acción en beneficio de la institución que se desea mejorar.

B. Matriz FODA / DAFO

Consiste en determinar antes las debilidades, amenazas estos extremos y luego las fortalezas y oportunidades que se pueden determinar o medir antes de realizar un proyecto y con ello saber lo que beneficiara en el proceso o afectara ayudando en la toma de decisiones. Thompson, (1998)

Funciona como un instrumento que ayuda a realizar un diagnóstico de cómo funciona la empresa determina la situación y el estado de la empresa funcionando como diagnóstico velando por las deficiencias y amenazas como primer parte y la segunda son las fortalezas y oportunidades. p.9

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. Es una estrategia que ayuda al desarrollo de un proyecto y a ver que funcione correctamente en un proceso de tiempo.

a. Qué es; su utilidad, beneficios.

Cada uno de los beneficios que presenta el DAFO es la comprensión de fortalezas y debilidades permitiendo el desarrollo a través de estrategias dando a conocer sus principales cuestiones logrando la estabilidad de la empresa Fernandez, (1997) afirma

Expresa la matriz de análisis DAFO o FODA, es una conocida herramienta estratégica de análisis de la situación de la empresa. El principal objetivo de aplicar la matriz DAFO en una organización, es ofrecer un claro diagnóstico para poder tomar las decisiones estratégicas oportunas y mejorar en el futuro. Su nombre deriva del acrónimo formado por las iniciales de los términos: debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. (p.34)

La matriz de análisis DAFO permite identificar tanto las oportunidades como las amenazas que presentan nuestro mercado, y las fortalezas y debilidades que muestra la Institución Educativa.

C. La técnica del MINI-MAX.

a. Qué es; cómo se aplica, su utilidad

Afirma que la matriz de MINI-MAX permite realizar vinculaciones de las debilidades y amenazas luego la relación que posee las fortalezas con las oportunidades para saber la fuerza que posee y así tomar decisiones que beneficien el proceso. Laredo, (2005) afirma

El mini Max es una técnica que pretende conocer de una forma resumida y concisa de una información amplia, teniendo veracidad y objetividad. Al ser tomada de la matriz DAFO se conoce de forma ciclónica cada uno de estos aspectos trabajados con anterioridad, expone "En la práctica el método Mini Max es impracticable excepto en supuestos sencillos. Realizar la búsqueda completa requerirían cantidades excesivas de tiempo y memoria" por otra parte el Mini Max permite dar mejor la información y se puede minimizar toda la información obtenida y como se puede maximizar cualquier tipo de información. (p.4)

Sabiendo que es muy importante para hacer las vinculaciones de un DAFO porque es precisamente allí donde se ven cuáles son las oportunidades y fortalezas que tenga una empresa y también cuales son las debilidades y amenazas que estén a su alrededor de acuerdo. Esta es una tecnica funcional que permite vincular las fortalezas con las oportunidades en donde la relacion de cada punto permite ver la potencialidad para tener en pie los objetivos y metas detectando el rango de debilidades que pone en riesgo la calidad o ejecución de un proyecto.

D. Análisis de la vinculación estratégica

Son los resultados de las vinculaciones para dar soluciones y poder determinar los cinco problemas diagnosticados y el priorizado. Plan Nacional de desarrollo, (2018) afirma que:

Los objetivos estratégicos y las líneas de acción definen el marco estratégico de desarrollo en coherencia con el cual deben definirse los planes de las unidades conforme a las especificidades de cada una de ellas. Las líneas de acción son la expresión más concreta de cómo el Gobierno de la República se proponen alcanzar metas propuestas. (p.20)

Por esta razón es decir que la vinculación estratégica es una obra colectiva creada por un equipo de profesionales expertos en la materia, con ello se busca trabajar menos y lograr mejores resultados en conjunto,

E. posibles proyectos.

a. Mapa de soluciones.

Sostienen que son fundamentales para analizar y sacar como una lluvia de ideas plasmadas al problema con la finalidad de alcanzar el proyecto o propuesta quedara táctil a un suceso que Watzlawick (1995) dice:

se requiere de un cambio y una reestructuración para lograr solucionar los problemas, no se necesita un talento especial sino más bien ver con claridad las ideas y acciones que entran en juego los mapas de solución de problemas. La reestructuración supone cambiar el marco conceptual, la manera como pensamos acerca del problema y cambiar así mismo, la manera como nos sentimos en relación al problema. Este cambio de sentido con respecto al problema abre posibilidades para nuevas alternativas de respuesta. (p.21)

Este es un esquema que facilita la organización de las líneas de acción que generan una diversidad de proyectos como posible solución de las que se selecciona uno

que vinculan en su mayoría para buscar la solución acertada en beneficio de lo que se requiere alcanzar como proyecto

2.12. Diseño del proyecto

A. Diseño

Diseño es una creación real con datos puramente propia de un establecimiento es cuestión. LARREA, (2020) afirma que “Diseñar es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo, por el grupo, logrando una positiva asociación con la empresa, el producto, el servicio, la persona, entre otros” (p.5) entonces se concluye que diseñar es anticiparse a lo que se va realizar como trazar las primeras líneas de acción donde se piensa ejecutar un proyecto o cualquier otra ejecución que sea en bien de una institución ya sea educativa o de cualquier otra índole.

B. Proyecto

Arrancar un proyecto se trata de organizar el camino mediante procesos para darle solución a un problema planteado según como lo afirma el Libro de Diseño, (2014) “Es una metodología que lo ayuda a desarrollar la solución a un problema. El proceso es tanto un arte como una ciencia y existe en muchas disciplinas diferentes” (p.34) como lo manifiesta la cinta anteriormente descrita proyecto es la realización de un proceso de cambios que ayudan a una institución a mejorar su calidad de producto, se puede decir que los proyectos se ejecutan por parte de empresas privadas, por empresas públicas como también por personas que trabajen en la realización del mismo sin ningún interés personal, es decir lo hacen por colaborar y en los centros educativos sucede que hay personas que ayudan sin tener hijos en el establecimientos y lo hacen por pura voluntad.

C. Diseño de proyectos

Antes de comenzar a realizar un proyecto de mejoramiento se tienen que tomar en cuenta varias etapas como lo expresa la siguiente cita Libro de Diseño, (2014) afirma

Hay tres etapas que ocurren en cualquier fase del proceso de diseño: La primera etapa es recolectar información y ganar conocimiento de tal forma que usted pueda entender realmente el problema en cuestión. La segunda etapa es imaginarse ideas y generar muchas alternativas de tal forma que pueda elegir el mejor enfoque. La tercera etapa es implementar y validar su solución para aprender lo máximo posible antes de moverse a la siguiente fase. (p.4)

Entonces para realizar un proyecto primero se debe obtener toda la información que ayude a diseñarlo desde las causas y desde los efectos, también es importante mencionar que encontrarle el mayor número de soluciones y encontrarles la correcta, además se debe comenzar con una buena base y terminar la primera etapa para seguir la segunda, es decir por pasos ordenadamente hasta encontrar la verdadera solución.

a. Que es el título de un proyecto-significado

Todo proyecto de investigación debe de llevar un título como lo dice. Universidad de Chile, (2004) y lo describe así:

El título debe reflejar el contenido de la memoria y facilitar la recuperación de información en índice bibliográfico especializado. El título debe ser breve y conciso. En él, se deben usar los nombres comunes de especies y productos químicos. Cuando se requiera, podrá incluir nombres científicos. (p.2)

Es una investigación debe de contar con su título, porque debe ser identificado todo el proceso de investigación con un calificativo que sea con pocas palabras para que dé a conocer todo el proceso o recopilación de lo indagado. Es un principio que todo lo que existe tienen nombre y el trabajo que es motivo de estudio debe contar con un título que llene todo el contexto de la lectura

b. Que es el título de un proyecto

Un proyecto es la ejecución de un plan pensado por un grupo de personas que han planeado realizar un dicho trabajo que represente la necesidad y la satisfacción de personas que tienen una intención en común. Castro, (2013) afirma que:

la descripción de un proyecto es; describir la estrategia del Proyecto de Intervención Curricular y/o Pedagógico es la acción global que se realizará para atacar la o las causas del problema, se señala en términos generales. La estrategia comprende varias acciones generales y diversas y a veces numerosas acciones específicas y acciones preparatorias. La estrategia es definida como un conjunto organizado de actividades y acciones a través de las cuales se va a intervenir un determinado ámbito (por lo general es el curricular-pedagógico) del establecimiento educacional con vistas a alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto. (p.16)

Un proyecto funciona en todo el mundo en todas las áreas sociales para satisfacer necesidades, actúa como una estrategia que aplica modelos de decisiones que llevara al resultado de algo que determinara la prosperidad de una comunidad los proyectos poseen metas, líneas de acción, coherentes, conocer lo que se va a realizar y tener la finalidad de la eficiencia y eficacia.

c. El concepto de un proyecto – significado

Un proyecto es la función principal del desarrollo humano es algo que está planificado y diagnosticado entre varias propuestas para darle solución y que los beneficiados sean un grupo de personas. Trueba, (1982)

describe que un proyecto es una planificación, que consiste en un conjunto de actividades a realizar de manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas, dentro de los límites de un presupuesto y de un periodo de tiempo dados. Para que un proyecto esté bien diseñado y formulado se debe explicar cuál es su finalidad, sus objetivos, beneficiarios, productos, actividades, cronograma, presupuesto, etc. (p.23)

Los proyectos son propuestas sostenibles porque tienen un inicio y un fin a través de un diagnóstico realizado en el proceso que se va llevar para alcanzar y dar solución a todos los problemas que surjan en el proceso con la finalidad de dar cumplimiento al objetivo.

e. Los objetivos de un proyecto - su significado

Los objetivos son una de las primeras partes que se deben lleva a cabo para tener una idea clara y determinada de lo que se va a lograr en el proceso en un tiempo destinado para llegar a la ejecución. Castro, (2013) expone que:

el objetivo general expresa la idea global del estado futuro que se pretende alcanzar al final del periodo de duración del proyecto. En consecuencia, señalar con claridad, ¿Para qué se quiere resolver el problema? En la redacción no debe considerar solamente el propósito del proyecto, sino también el sector o grupo de personas beneficiadas y, en términos generales cómo se va a realizar. Asimismo, describir las condiciones de ejecución y -en lo posible- algunos criterios de evaluación. Objetivos Específicos: El objetivo específico es la situación o estado deseable de alcanzar como resultado de la eliminación de uno de los factores que causan el problema principal; es decir, cada objetivo específico apunta a la superación de cada una de las causas más importantes que determinan el problema principal, en la medida que los objetivos específicos se logran se estaría logrando el objetivo general. Adelantar, ¿cuáles son los resultados esperados? Al igual que el objetivo general, normalmente el

enunciado del objetivo específico señala, también, personas comprendidas en la acción y que serán beneficiadas, y la forma en que se conseguirá dicho objetivo. p.15
 se debe tomar él cuenta desde el inicio todo lo propuesto teniendo una idea clara y conciso de lo que se quiere hacer, y que se lograr alcázar

D. La justificación de un proyecto – significado

La justificación está formada por partes que la definen y que la caracterizan describiendo parte del proyecto la palabra da a conocer que es una justificación en el cual se justifica porque se va a dar a conocer ese proyecto como se va lograr para que y quienes serán los involucrados que se va lograr con eso. Méndez, (1995) afirma que:

describe por justificación se entiende probar el fundamento de algo; es decir, es la fundamentación con argumentos convincentes o razones suficientes para la realización de una investigación. Toda investigación se realiza con propósitos bien definidos, dichos propósitos deben ser lo suficientemente persuasivos para mostrar las causas, motivos o razones que justifiquen su realización.

En la justificación de un proyecto se dan a conocer múltiples cosas en donde se determina el problema el por qué la justificación del por qué se va justificar, la propuesta del para que servirá .(p.21)

Todas las fases de un proyecto deben de justificarse, pero principalmente por qué se vuelve necesario justificar la realización de un proyecto que busca solucionar ciertos comportamientos educativos negativos.

E. Plan de actividades de un proyecto - Plan estratégico

El plan de actividades está estructurado con un cronograma de actividades las cuales se van a desarrollar con periodo de tiempo marcado en donde los pasos serán importantes a seguir en un orden cronológico para que nada vaya ser olvidado especificando fechas semanas o años dependiendo de la magnitud del proyecto sabiendo que cada actividad es una estrategia alcanzable en el proyecto. Perez, (1988)

Aporta que la planificación de actividades de un proyecto consiste en organizar y racionalizar aquello que quieres hacer, con el propósito de alcanzar determinados objetivos. La planificación es, en definitiva, puro sentido común. Antes de ponerte a redactar un proyecto es muy recomendable que te tomes tu tiempo en planificar las actividades de un proyecto estratégico. Tomate tu tiempo para proponer buenas ideas o descubrir inconvenientes que no te habías planteado. Otra técnica que se utiliza en ocasiones es la llamada lluvia de ideas que consiste en tratar de describir en un papel el mayor número posibles ideas, aunque no estén

bien desarrolladas, tengan el objetivo de poder decidir luego entre las diversas propuestas las prometedoras. (p.17)

Las actividades que se realizan en el proceso de un proyecto educativo deben ser planificadas con anterioridad para no improvisar y realizar una ejecución conforme al cronograma, además es importante porque todo lo planificado se ejecuta a cabalidad.

F. Cronograma de actividades

Un cronograma es indispensable realizarlo en sus inicios para tener calendarizado fechas y datos que ayudan a que la información este plasmada de los que se va a realizar los pasos que darán sin miedo y ya programados aprobados en donde se comprueba que el proyecto se llevara a cabo en la programación y fecha destinada.

Sanchez,(2015)

Expone que un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que estableces los tiempos en los que realizaras el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar. El cronograma se hace presente generalmente en el desarrollo o gestión de proyectos, lo importante es del cronograma es que plasma cada una de las tareas y fechas previstas desde el principio hasta el final de las actividades que se van a realizar. (p.28)

Un cronograma permite llevar un orden correlativo de un proyecto sin él sería casi imposible lograr los objetivos que se quieren alcanzar en un determinado tiempo.

G. Monitoreo y evaluación de un proyecto.

a. Monitoreo del proyecto.

Los monitores son primordiales realizarlos constantemente por personas las cuales estén involucrados en el proceso para que sea más fácil y estos conozcan exactamente cada punto de los que se está trabajando los monitoreo demuestran las fallas y los avances que se han alcanzado en el determinado tiempo viendo que si los resultados son los esperados como lo dice Pérez (2008) afirma que:

el objetivo de las actividades de monitoreo involucra la recolección de información, su análisis, la comunicación y empleo de esta información en la evaluación del avance físico y financiero del proyecto y el logro de los resultados buscados. El monitoreo debe enfatizar fortalezas y debilidades en la implementación del proyecto permitiendo que los responsables se hagan cargo de los problemas, mejoren el desempeño, construyan resultados y se adapten a condiciones cambiantes. Se trata de un procedimiento tendiente a medir la eficiencia y efectividad del proceso de ejecución de un proyecto, para identificar los logros y debilidades y recomendar medidas correctivas para optimizar los resultados deseados. (p.32)

El monitoreo del proyecto es fundamental para que cada paso funcione de una mejor manera, así como los participantes se estén activos o inmersos dentro del proceso.

b. Evaluación de proyectos

La evaluación es un diagnóstico y valoración del proceso de lo que se realizó en un proyecto verificando de que todo lo planificado se hubiese llevado a cabo para que cuando el proyecto se ponga en marcha funcione eficiente y eficaz mente en todos los sentidos velando por su sostenibilidad y que todos estén satisfechos con los resultados obtenidos. Garmendia, (2008) expone que:

la evaluación de proyectos es una valoración y reflexión sistemática sobre el diseño, la ejecución, la eficiencia, la efectividad, los procesos y los resultados de un proyecto en ejecución o completado. Su meta es determinar la relevancia del proyecto a través del logro de los objetivos planteados, los impactos logrados y la sustentabilidad de los mismos. Se produce durante todo el ciclo del proyecto y normalmente es desarrollada por personas no involucradas directamente con la operación del mismo. Cuando se trata de evaluaciones de impacto y/o sustentabilidad, la evaluación se efectúa aún varios años después de completada la ejecución. (p.11)

La evaluación de los proyectos es indispensable para medir su desarrollo, la funcionalidad y el beneficio que el brinda, así como se ve la calidad de los resultados obtenidos

H. Indicadores de un proyecto

Los indicadores son entes que orientan un contenido y una competencia de algo que se desea alcanzar los indicadores poseen una gran función porque está basado en una planificación de un proyecto que va conectado con el contenido que se va desarrollar en este caso el proyecto a ejecutar en donde el tema fue vinculado, asociado a lo que se va alcanzar de esta manera lo expone. Política de Desarrollo Social, (2010)

Describe que un indicador es una herramienta cuantitativa o cualitativa que muestra indicios o señales de una situación, actividad o resultado; brinda una señal relacionada con una única información, lo que no implica que ésta no pueda ser reinterpretada en otro contexto; los indicadores deben enfocarse a medir los resultados del programa en la solución de una problemática social concreta. En principio, el propósito refleja la problemática social que debe solucionar el programa de su razón de ser. (p.23)

Es fundamenta permite describir las cualidades y cantidades de los resultados positivos o negativos en un proyecto.

a. Metas de un proyecto

La meta se caracteriza como la fase final de los pasos llevados en el proyecto la meta es alcanzar los objetivos, la competencia, el contenido a ver alcanzado todo aquello que se planifico en una planificación programada en un cronograma la meta y la satisfacción se difunden en varias características es el reflejo del esfuerzo y el cumplimiento de la elección correcta del diagnóstico para que todo sea verídico y como se ejecuta y pone en marcha un proyecto eficiente Cohen, (2001) afirma que:

Las metas de un proyecto permiten acreditar el grado de avance de los objetivos. Dado que las metas son conocidas y acordadas con los ejecutores de los programas, es fácil comprobar quién ha cumplido cabalmente con ellas, Una característica esencial de las metas es que deben ser realistas, es decir, deben ser un valor cuantitativo que, dada la capacidad técnica, humana y financiera del programa, sea factible de alcanzar en un periodo. Es común fijarse metas demasiado ambiciosas que no es posible cumplir o, al contrario, metas por debajo del umbral de la capacidad del programa que se alcanzan y superan con facilidad. (p.24)

Es evidente que cuando se logran las metas también se logra el resultado deseado que una persona o un sistema imagina, planea y se compromete a lograr: un punto final deseado personalmente en una organización en algún desarrollo asumido. Muchas personas tratan de alcanzar objetivos dentro de un tiempo finito, fijando plazos.

a. El juego

Dentro de las aulas es importante tomar en cuenta ya para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación función al o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Teorias de los juegos ,(2012) “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.”(p.16) Como docente se ha podido comprobar que el juego es una herramienta que le ayuda como estrategia al docente para poder ampliar con más creatividad e innovación cada uno de los contenidos propuestos ampliando así sus conocimientos lógica en todas las áreas propuestas en el Currículo Nacional Base.

b. Los rincones de aprendizaje.

Consisten de acuerdo a las áreas del currículo para darle un mayor sentido e identificar los diversos aprendizajes. La organización del espacio del aula mediante rincones es una práctica muy habitual tanto en Educación Infantil como en Educación Especial. según Suelves, (2020) afirma que

Los objetivos principales de los rincones de actividad (Muñoz, 2009) son favorecer la creatividad a través del juego, desarrollar la libertad y autonomía personal, y potenciar tanto los valores sociales de convivencia e igualdad como la curiosidad y la capacidad de experimentación. (p.27)

los rincones de aprendizaje despiertan el interés del aprender y descubrir de una manera fascinante y creativa el docente en esta parte cumple una función muy importante de lograr que el niño aprenda correctamente y asista diariamente a clase de una manera emocionada.

C. aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo orienta las relaciones educativas haciendo una construcción eficiente de conocimientos a través de la integración entre compañeros compartiendo ideas y pensamientos Teacher, (2020)

En este desafío, siguiendo a los hermanos David y Roger Johnson (1994), buscaremos favorecer a crear situaciones de aprendizaje en la que los objetivos de quienes se encuentran en el aula estén estrechamente vinculados, de tal forma que cada uno de ellos sólo puede alcanzar sus objetivos únicamente si los demás consiguen alcanzar los suyos (p.18)

el aprendizaje cooperativo brinda beneficios a la docencia y al estudiantado para que estos puedan compartir conocimientos y saberes mutuamente, de esta forma el aprendizaje cooperativo da como resultado el liderazgo a los alumnos.

d. El constructivismo.

El constructivismo permite la enseñanza activa para que los alumnos se motiven y eviten la enseñanza tradicional (Gonzalez, 2020) afirma que

según Lev Vygotski y Jean Piaget es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de proporcionarle a los alumnos una serie de herramientas que les permitan construir sus propios criterios y aprendizajes, los cuales les ayudarán a resolver cualquier problemática en el futuro. (p.23)

el constructivismo permite construir un modelo pedagógico que influye en el desarrollo de las destrezas.

e. Aula letrada

La educación y la libre cátedra permite que la educadora se esfuerce en la aplicación de materiales para formar el aula letrada y así el niño pueda interpretar y comprender lo que se quiere decir en la Zabala, (2020) “educación preescolar, la sala de clases, debe proporcionar a los niños, un ambiente completamente letrado, abundante en material impreso significativo, que entregue experiencias diarias de acercamiento a la lectura y a la escritura” (p.6) como lo muestra Zabala a través del material didáctico los niños adaptan nuevos conocimientos de una manera innovadora.

f. El juego como una estrategia.

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones tal como lo establece UNICEF, (2018) afirma que

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (p.7)

Entonces uno de los factores principales para que el alumno desarrolle las destrezas y las habilidades es a través del juego, porque cuando el alumno juega lo hace inconscientemente no más por pura diversión, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo.

g. Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños

El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Moreano, (2016) establece que.

El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño. (p.12)

Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas las cuales permiten que el alumno desarrolle la imaginación.

h. Pensamiento Lógico

El pensamiento lógico es la capacidad que posee el ser humano para entender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los hechos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación como lo establece. Mendoza, (2015)

El pensamiento lógico es el que responde a la relación que el individuo tiene con los objetos; es el surgimiento de la coordinación que se manifiesta en las semejanzas y diferencias entre los objetos, existiendo estas en la mente del que puede crearlas. A través de este pensamiento el niño y niña adquiere la capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana, y se fortalece su desarrollo cuando interactúa con el contexto que le rodea. De allí la importancia de que el educador propicie en el educando, experiencias de juego por medio de las cuales el niño o niña explore, compare, clasifique, discrimine, analice, etc.p.36

Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas. Por eso el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente, por tal razón es indispensable que el docente integre dentro de la planificación distractores sobre lógica para oxigenar el cerebro.

i. El juego en el nivel inicial

Los materiales son multi sensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. Montessori, (2016) afirma que:

Daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. (p.23)

Durante este nivel los procesos de los alumnos se facilitan cuando los padres se interesan por el aprendizaje de los niños sabiendo que el juego es una estrategia que el docente de hoy utiliza dentro y fuera del aula el cual le ayuda como una herramienta muy útil y funcional.

CAPITULO III.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título del proyecto

La selección del título del proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz, se hizo mediante una priorización de problemas, se aplicó la técnica DAFO, se hicieron vinculaciones, análisis de estas vinculaciones, se establecieron líneas de acción, de 25 posibles se eligió el proyecto “Juegos y materiales del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes” y así haber alcanzado estándares más altos en la educación preprimaria.

3.2. Descripción del proyecto.

El proyecto de mejoramiento educativo se ejecutó en la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Caserío Cabrera, aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz es importante notar que, en el centro educativo actualmente, existen 6 alumnos está debidamente organizada a través de la Organización de Padres de familia, Gobierno escolar y la participación de los Comités Comunitarios de Desarrollo, entre otros. En este proyecto se hicieron las consultas necesarias respecto en el cual se seleccionó el proyecto priorizado es Juegos y materiales del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes esto ayudó a motivar el aprendizaje y desarrolló las destrezas, aptitudes y actitudes en los alumnos del nivel preprimaria.

El proyecto se trabajó con alumnos de la etapa seis que es donde se ve un grado de dificultad, la comprensión afecta el desarrollo cognitivo de los alumnos principalmente en sus avances de contenidos del área de destrezas de aprendizaje. Lo que se logró con este proyecto es mejorar las capacidades que cada alumno posee y ponerlas de manifiesto que son de beneficios para cada uno de los alumnos que van hacer puestos en práctica en el grado superior inmediato y por ende que benefició a la comunidad educativa. En el año 2009 se abrió el nivel preprimaria desde entonces los niños han sido atendidos diagnosticando cada una de las necesidades ya que se tuvo que iniciar con charlas a Padres de familia, para dar a conocer sobre la función e implementación de técnicas para los niños del nivel pre primario porque los padres de familia desconocían las funciones de este nivel.

Es fundamental para los docentes del establecimiento educativo porque la ejecución del mismo contribuyó al crecimiento de conocimiento y mejoró sus aptitudes intelectuales desarrollando sus habilidades y reduce la deficiencia de incomprendibilidad sobre el tema donde se obtuvieron muy buenos resultados que fue de beneficio para la población escolar. Para la comunidad educativa fue importante la ejecución de esta clase de proyectos ya que engrandece el conocimiento del alumno siendo clave principal del proceso de adquisición y estar preparado para cualquier situación de la vida cotidiana para tener amplio conocimiento sobre los números y numerales siendo la base de todo conocimiento y que le va servir en cualquier momento de la vida.

Se visualizó que la población escolar que muestra deficiencias en estos temas es por su actitud de desinterés afectándoles en gran magnitud en la adquisición de conocimiento y retrasándoles en su desarrollo y avances de conocimientos. La implementación de este proyecto fue un medio eficaz para la adquisición de conocimientos y fortalecimiento de capacidades que promovieron apoyo para la demás población escolar de los otros grados donde se promueve el aprendizaje cooperativo y colaborativo, es por ello que en este proceso estuvieron inmersos los padres de familia y comunidad educativa.

A través de la ejecución de este proyecto el principal actor es el alumno el cual tiene la oportunidad de aprender más concretamente sobre el tema y llevar a la práctica sus conocimientos donde los demás involucrados se pudieron visualizar más de cerca el proceso y ver esos cambios de transformación en el desempeño de sus conocimientos y que puedan compartir y apoyar a los demás compañeros en deficiencias que se presenten ya que el conocimiento adquirido es potencial valioso. De la ejecución del presente proyecto de mejoramiento educativo se lograron valiosos resultados donde todos los involucrados formaron parte y contribuyeron con lo esencial para alcanzar las metas propuestas y dar solución al problema encontrado y que sea una herramienta de apoyo en general a la comunidad educativa tomando en cuenta cada una de las debilidades del centro Educativo.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutó en la en la EODP anexa a EORM. Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz actualmente se cuenta con un docente que imparte los 6 grados de educación primaria y un único docente en el nivel preprimaria

Debido a las deficiencias que se encontraron en el área de destrezas de aprendizaje que es una área del currículo que abarca múltiples conocimientos la cual debe ser muy práctica y por el nivel preprimaria debe ser creativo e innovador a través del diagnóstico realizado en el año 2019 se llevó a la conclusión que dentro del nivel se diagnosticó el mejoramiento de las actividades curriculares para que los niños aprendan de una manera más eficiente y eficaz fue elemental priorizar las técnicas y herramientas de aprendizaje-enseñanza para aumentar el nivel de conocimientos adquiridos en el proceso.

Elemento fundamental es identificar el insuficiente material de apoyo específico y serie de juegos para el docente ni para los alumnos, por lo que el docente tiene que elaborar su propio material para desarrollar las clases cada día; principalmente en

el área de destrezas de aprendizaje que es un área completa, como aspecto importante en el indicador de recursos.

En efecto, en preprimaria, los indicadores que fueron más relevantes son los de recursos, toda vez que, para ello, no existen grandes cantidades de asignaciones presupuestarias para la elaboración de materiales didácticos y menos para la elaboración de juegos, por lo que cada docente se las ingenia para adquirirlos de sus propios recursos.

También se tomaron en cuenta los datos obtenidos de los siguientes indicadores. La tasa de conservación de la matrícula escolar es de 83% si se compara en años anteriores ha estado bajando debido a la poca población que existe en la comunidad y que también las familias de las comunidades ya no son numerosas y otras han viajado a Estados Unidos.

Como antecedentes de la Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM caserío Cabrera, Granados, Baja Verapaz en el año 2009 tomó posesión la maestra Aura Isabel Córdova Morales en el nivel pre-primario, tiempo en que se fundó el establecimiento. En el año 2007 esta comunidad Educativa tuvo la necesidad de dividirse por sectores ya que había población dispersa y a algunos niños les quedaba muy lejos o porque tenía que pasar una quebrada y era un peligro. En ese año se contaba con una matrícula de 46 alumnos, actualmente el caserío está dividido como sector uno y dos. Se ha desarrollado el proceso de enseñanza aprendizaje de manera activa y participativa, tomando en cuenta las corrientes pedagógicas conductistas, cognoscitivistas y constructivistas.

De la epistemología educativa se consideran los aspectos históricos, en cuanto a las bases de la educación en los inicios en el centro educativo. No se puede negar que antes, el sistema de enseñanza era tradicional, memorístico y repetitivo. La forma de Educar estaba visiblemente enfocado a trasladar conocimientos y una conducta disciplinada. Por lo tanto, en este tipo de educación no se enseñaba a pensar, el trabajo era individualizado.

En la parte psicológica, la escuela era para un sector de la sociedad, el dominante. El dominado, era discriminado y separado en algunos casos. Otros casos dignos de imitación son las escuelas que educaban con amor. Por otra parte, es visible la discriminación hacia la cultura Maya ya que la comunidad cuenta con 90% de población ladina y un 10% de la cultura Maya. Esto, no es nada nuevo porque desde tiempos de la colonización se vivió la marginación hacia la cultura Maya. El extremo del tipo de educación es que hasta 1985 estaba orientada solo a la cultura ladina, después hubo modificaciones donde ya se reconoce el carácter multicultural, plurilingüe y multiétnico. Habría que considerar también los castigos como parte de la disciplina escolar, a Dios gracias ya está erradicado por las nuevas leyes y protocolos.

Cabe mencionar acá dentro del aspecto social indicios en la comunidad, se habla el idioma achí, derivado del dialecto del municipio de Cubulco, B.V. ya que, en tiempo del enfrentamiento armado interno, algunas personas emigraron hacia Granados, algunos se asentaron en lo que hoy es Cabrera, comprando terrenos. Es por eso que hay personas que hablan el idioma achí y en la escuela el 10% es bilingüe, pero los educandos no lo hablan por que los `padres no se los enseñaron.

En cuanto a su forma de organización, la comunidad cuenta con autoridades locales, como el Comité de Desarrollo Comunitario; COCODE, la máxima autoridad es el Alcalde Comunitario o Presidente a quien se le consulta todo tipo de actividades que vayan en beneficio de la comunidad. Estas autoridades han sido los gestores juntamente con la maestra.

Cuando se refiere al aspecto sociológico de la comunidad se observó que en tiempos antiguos la familia estaba organizada de una manera patriarcal donde el padre de familia se desempeñaba como el jefe del hogar la madre de familia no podía tomar decisiones sin el consentimiento del padre de familia además de los diferentes recursos que se tenían eran administrados por él.

Aspecto cultural. La cultura de la comunidad era reconocida, las familias porque conservaban el círculo familiar porque se reconocían hasta la tercera y cuarta generación y se respetaban como si fueran parte del núcleo familia,

Sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida e inválida que explique las condiciones actuales de los indicadores escolares que averiguaron.

En efecto, en preprimaria, los indicadores que fueron más relevantes son los de recursos, toda vez que para ello, no existen grandes cantidades de asignaciones presupuestarias para la elaboración de materiales didácticos y menos para la elaboración de juegos, por lo que cada docente se las ingenia para adquirirlos de sus propios recursos.

También se tomaron en cuenta los datos obtenidos de los siguientes indicadores. La tasa de conservación de la matrícula escolar, los antecedentes elementos importantes del diagnóstico.

Cualquier investigación debe referirse a las políticas que sustenta una actividad, en todo caso, lo que atañe, es educación y por lo mismo se abordarán las políticas educativas. De manera que dentro de ellas se mencionan los que están contenidas en la Constitución Política de la República, como derecho a la educación gratuita, laica y obligatoria, Decreto Legislativo 12-91. Ley de Educación Nacional, en la misma, están las políticas de cobertura, calidad, modelo de gestión, recurso humano, Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural, aumento a la inversión educativa, equidad, fortalecimiento institucional y descentralización.

Entre las políticas educativas se encuentra la cobertura en el centro educativo se ha tomado en cuenta la permanencia y el ingreso de todos los niños sin discriminación, tomando en cuenta las diferencias individuales Existe todos los programas que el MINEDUC implementa.

La calidad educativa es primordial en la escuela porque se brinda la atención necesaria a todos los alumnos, no importando las diferencias que haya entre ellos, todos los alumnos son diferentes y por lo tanto tienen diferencias en aprender porque unos aprenden viendo, otros manipulando, otros escribiendo entre otros en la escuela se busca darle oportunidades a todos para que se logre una educación de calidad.

Es importante mencionar que el personal docente que labora en el establecimiento se prepara cada día para en cuanto a los avances que tiene el proceso educativo, se buscan las estrategias y las técnicas necesarias para que se logre un aprendizaje de calidad, prueba de ello es que los alumnos que continúan sus estudios en otro nivel superior han logrado sus objetivos y alcanzado sus metas, se realizan evaluaciones continuas para comprobar el aprendizaje de los alumnos.

Los modelos de gestión: garantizan la calidad educativa en el centro educativo, se cuenta con ello ya que se hicieron las gestiones necesarias y se cuenta con un establecimiento amplios con todos los espacios correspondientes para garantizar la educación siguiendo con las políticas en el recurso humano se ve reflejado en cuanto a la calidad docente que el establecimiento cuenta con los y las maestras con una actualización docente.

La multicultural e intercultural se marca muy bien dentro del salón de clase donde al niño respetar las diferentes culturas, costumbres y tradiciones que existen en la comunidad y el país. En este aspecto se tiene una riqueza incontable que se debe aprovechar para sembrar en las nuevas generaciones utilizando la gran variedad fortalezas que se tienen como son las costumbres, gastronomía, lugares representativos, marimba, cosmovisión maya, turismo, artesanía de la comunidad y como del país.

Nadie más que el investigador puede identificar problemas en el ámbito educativo, porque es él o ella es quien convive con sus alumnos y por ende sabe de la

problemática educativa. Los problemas en la escuela son diversos, sin embargo, se pueden utilizar técnicas o métodos para priorizar los mismos para resolverlos uno por uno.

Se puede señalar que los principales problemas del entorno educativo, que afectan el aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Oficial de Párvulos son los siguientes:

Los alumnos tienen dificultad en cuanto a la lectura interpretativa ya que les dificulta relacionar la secuencia de imágenes.

La inasistencia de los niños en centro educativo. Lo toman como algo normal sin ninguna preocupación por la edad cronológica con la que cuentan los niños del nivel preprimaria.

No se cuenta con suficientes recursos como juegos educativos y materiales adecuados para desarrollar cada una de las competencias de acuerdo al CNB, muchas veces hay alumnos que por la edad se distraen con facilidad y distraen a los demás. Al padre de familia les interesa poco verificar si sus hijos e hijas llevan tareas para realizar en casa, así mismo, se puede comprobar que a causa de la desintegración familiar hay poco apoyo en la atención y educación de los hijos, son problemas visibles en los alumnos del nivel pre-primario.

Después de identificar los problemas se hizo la priorización a través de la matriz según criterios de Hanlon, luego a través del árbol de problemas se definió el problema de la siguiente manera: Dificultad de los aprendizajes por la falta de material didáctico y juegos es consecuencia de la inexistencia de asignación presupuestaria. Se aplicó la técnica DAFO, mediante la cual se identificaron las principales debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del centro educativo en mención, siendo las dos primeras de carácter intrínseco y las dos segundas de carácter extrínseco. Posteriormente a este procedimiento se hizo una vinculación con técnica MINIMAX, la cual consiste en vincular estratégicamente cada uno de los componentes del DAFO formando parejas con los mencionados componentes a continuación se desarrolló el análisis de las vinculaciones, identificando cinco líneas

de acción cuyo enfoque principal consiste en atacar el problema detectado para erradicarlo o al menos, minimizarlo.

Al haber elaborado las cinco líneas de acción antes mencionadas después de haber sido analizadas y socializadas y cotejadas de las cuales surgieron cinco posibles proyectos para cada uno, elaborados con el mismo fin que consiste en buscar soluciones a las deficiencias encontradas en el área de Destrezas del aprendizaje mediante estrategias basadas en juegos que refleja la investigación de campo y bibliográfica, antes mencionada.

Finalmente, a través del mapa de soluciones se elige el proyecto: Implementación de una guía con materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

3.3. Concepto

Se construyó el concepto medular del PME quedando de la siguiente manera: Juegos y materiales del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes es importante mencionar que concepto se determinó porque se realizaron una serie de pasos para fortalecer los contenidos a través de juegos, unificado a se implementaron estrategias para desarrollar el proyecto fuera de la escuela con la ayuda de personas cercanas a los alumnos como padres de familia como parte fundamental del mismo.

De los objetivos planteados previamente se han logrado alcanzar a satisfacción los objetivos siguientes:

3.4. Objetivos

A. General

Implementar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

B. Especifico

Indagar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes.

Planificar la Implementación de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Elaborar materiales para los juegos lúdicos y didácticos para mejorar el aprendizaje

Implementar una guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Monitorear las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativa en la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Evaluar los resultados de la implementación de materiales didáctico de los juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

3.5. Justificación.

Los beneficios que aportaron en el proyecto de mejoramiento educativo fue un instrumento de planificación estratégica que le permitió al establecimiento educacional organizar de manera sistémica e integrada los objetivos, metas y acciones para el mejoramiento de los aprendizajes de todos los alumnos.

Las líneas de acción contribuyeron a elevar la calidad de la educación para que los alumnos mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.

Las líneas de acción también permitieron actuar como ejes alrededor de la organización de las estrategias que se implementaron para dar respuesta al problema ya identificado generando ideas creativas las líneas de acción se desprenden del diagnóstico focalizado dándole respuesta con la construcción de estrategias pertinentes

El proyecto propuso utilizar juegos pedagógicos para motivar e incentivar a los niños pequeños, siendo una herramienta del docente como estrategia didáctica para el mejoramiento del aprendizaje, motivando las clases con diferentes actividades lúdicas mediante la observación, descubrir y experimentar utilizando los dos hemisferios del cerebro.

Las clases lúdicas fueron fundamentales para que los educandos, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera del centro educativo.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

El proyecto fue diseñado con antelación, se hizo el cronograma para su ejecución y por razones ajenas a la buena voluntad del investigador se fueron manifestando atrasos en su ejecución, pero para facilitar la culminación satisfactoria del proyecto se tuvo que tomar en cuenta el diseño emergente “Estrategia de culminación del PME en el marco de la emergencia nacional por la pandemia del covid-19”, se declaró de parte de las autoridades correspondientes el decreto gubernativo de la declaración de estado de calamidad pública, lo que implicó el cierre total de todos los establecimientos educativos, la cual fue acatada por la EODP Anexa EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz, decisiones que también fueron consideradas por el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, PADEP/D, Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media,

Universidad de San Carlos de Guatemala. A continuación, se presenta las acciones realizadas:

El proceso inicio y se desarrolló empleando la estrategia de Aprendizaje basado en juegos en donde se realizó todo el material con la finalidad de llevar a la práctica cada uno de los juegos con los niños dentro y fuera del salón de clases pero a causa del Covid-19 se suspendieron las clases empleando una nueva estrategia de cómo hacer llegar esta metodología a los niños, estando uno de los medios de comunicación masivos como es el teléfono y el internet en donde se filmó las clases de manera creativa y clara, luego de estar aprobados fueron subidos al canal de You tube PM PADEP Licenciatura sede Granados Baja Verapaz compartiendo el Link de las clases a la red social de WhatsApp como un enlace al canal creado de You Tube para que todas las familias lo poseen en casa y como docente se brindaron las instrucciones necesarias y exactas del manejo de las actividades así como la ejecución y las dudas que tengan los niños estando pendiente de que su desarrollo sea el correcto., se hace entrega de los folder de trabajo a los padres de familia aprovechando el momento en que ellos recogen la alimentación en el establecimiento Educativo para que junto a sus hijos desarrollen todas las actividades descritas en el material desde la comodidad de su casa se publican las clases compartiéndose el Link el cual los llevara a visualizar la clase y ubicarse en su folder de trabajo

Ilustración 2 entrega de folder de trabajo a padres de familia



Fuente: Elaboración propia

Se elaboraron cinco actividades y su respectivo material que está grabado como clase virtual, entregándose completo para la cantidad de nueve niños del nivel preprimaria en donde ella se encargó de llevarlo a dejar en su comunidad para que los padres de familia lo recogieran llevándolo a sus hogares para que los niños lo ejecuten resguardando la vida como ente primordial.

A continuación, se describen cada una de las actividades.

Actividad No. 1 Jugando con grafo motricidad.

De acuerdo a la investigación realizada en el proyecto se determinó que se necesitaba poner en práctica la grafo motricidad para desarrollar habilidades de motricidad gruesa y fina realizando una planificación de acuerdo al Currículo Nacional Base en donde se desarrollan todos los puntos para llevar a cabo la actividad realizando un folder de trabajo con cada material que se llevara a cabo utilizando materiales didácticos y pedagógicos se llevó a la ejecución manualmente contextualizados luego se llegó al punto de realizar una clase virtual en donde se utilizó la actividad la emisión del contenido de manera clara y precisa posteriormente estando autorizados y aprobados se comparten al canal de YouTube para obtener el link el cual se necesita compartir con los padres de familia vía una red social como lo es WhatsApp apoyado de internet en teléfonos inteligentes porque es el medio

masivo que poseen la mayoría de hogares y así poder hacer llegar las clases hasta la comodidad del hogar del niño. En donde como docente mantuve una buena comunicación de manera constante de los proceso y puntos a tratar en las clases solucionando dudas velando por la aplicación correcta de los juegos en donde me compartían sus experiencias de los nuevos aprendizajes que han adquirido.

Actividad No. 02 Jugando con el Avioncito es una actividad del Curricular Nacional Base la cual se llevó a cabo de acuerdo a la necesidad e importancia de su implementación en los niños se realizó una investigación del juego para poder realizarla con una planificación sistemática determinado los conocimientos previos siendo un juego que se juega en el contexto en donde se adquiere el aprendizaje de manera adaptada de derecha e izquierda haciendo múltiples juegos para una buena cimentación en la adquisición y asimilación permanente del nuevo conocimiento empleando materiales como tempera, cartulina, impresiones entre otros en donde la creatividad docente fue lo que floreció luego de culminar la elaboración del materia. Se realizó una presentación de Power Paint la cual se describe con un video para que la claridad del tema sea mayor se grabó una clase de manera virtual acompañada de múltiples materiales que fueron incluidos en el folder de trabajo individual del niño. Luego de estar autorizadas las clases y compartidas en el medio de navegador You tube se obtiene el Link y se comparte en el medio masivo teléfono inteligente con internet y se entra para poder ver el video y recibir la clase desde casa resguardando la vida del niño estando al pendiente del avance y dudas o experiencias creadas a través de la educación a distancia.

Actividad No. 03 Aprendo con los Colores

Es una actividad de un gusanito en donde se reforzó el aprendizaje y asimilación de los colores primario y secundarios en donde se empleó la seriación de colores empleando materiales didácticos y pedagógicos para su ejecución luego de la investigación e importancia del tema se realizó una planificación de acuerdo al contenido del CNB beneficiando la estructura para impartir la clase correctamente

luego de elaborar el material para la explicación y el material para mandarle a los niños en su folder de trabajo se ejecutó una presentación de Power Paint en donde preparo y grabo una clase de manera virtual luego de estar aprobada se comparte a YouTube en donde se adquiere un link de clase que fue compartida con los padres de familia en vía WhatsApp con internet para que el pudiese realizar sus actividades desde casa como docente mantuve una comunicación eficiente en la aplicación de la actividad para que el conocimiento sea adquirido de una manera agradable, escuchando opiniones del aprendizaje a distancia.

Actividad No.04 Caja de sorpresas.

Es una actividad creativa en donde se utiliza el sentido del tacto encontrando las formas de las figuras geométricas dentro de una caja en donde aplicaran otras técnicas y juegos para el conocimiento exacto y llegar a una evaluación que determine los conocimientos adquiridos del niño este material fue realizado con materiales de cajas de cartón, impresiones, fieltro, construcción entre otros materiales coloridos para lograr la motivación en el niño luego de la elaboración del material se llevó a cabo la preparación de la clase con el apoyo del CNB en donde se realizó una planificación clara y se grabó un video con el desarrollo de la clase el cual fue compartido en el medio You tube obteniendo un Link el cual se comparte con los padres de familia los cuales están enterados de su función y visualizados en su medio de comunicación celular vía internet estando entregados los materiales se ejecuta el proceso de la clase a distancia estando en contacto telefónico con los alumnos para saber sobre sus ideas, dudas o comentarios de la actividad.

Actividad No. 05 Tubería Sumativa

Los números en la etapa de preprimaria son un tema elemental en esta etapa el cual se debe desarrollar de manera creativa para que el niño logre adaptar estos conocimientos con una aceptación exacta consistió en aprender a sumar con una tubería matemática y pelotas de papel china de colores fue ejecutado con materiales de fieltro, cajas de cartón, tubos, fieltros esto se llevó de acuerdo a una investigación fundamentada con el CNB planificada y dirigida a los niños luego de completado el

material para la explicación de la clase y el folder de trabajo se realizó una presentación y se adornó un espacio para grabar una clase virtual la cual estuvo aprobada para poder ser subida a You Tube y poder compartir el link con los padres de familia a su celular en WhatsApp y que el niño de esta manera pueda visualizar el video y trabajar con el folder de trabajo, estando en constante comunicación de los mismo escuchando su interés y opiniones de los niños.

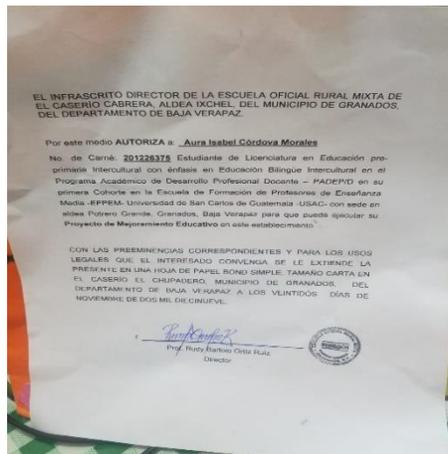
3.7. Plan de actividades

3.7.1. Fases del Proyecto

A. Fase Inicio

Se realizó una la solicitud dirigida al director del establecimiento educativo para que aprobara la implementación del PME con los alumnos del nivel pre primaria y el calendario de actividades que se realizarían durante la ejecución del mismo, también se le pidió el apoyo dentro del proceso de ejecución del proyecto el cual fue tomado con interés y armonía, desde entonces este proceso se dio inicio.

Ilustración 3 Solicitud para realización del proyecto



Fuente elaboración propia

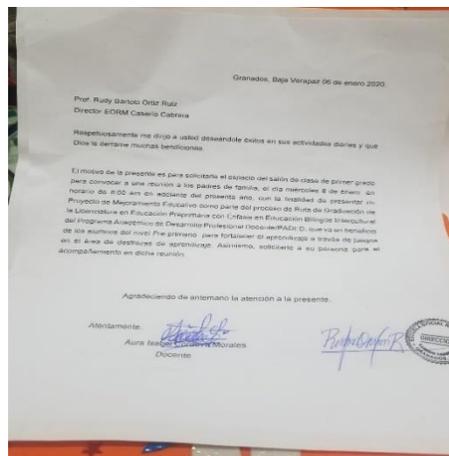
Socializar el proyecto con padres de familia y director dándole un aval positivo al proyecto que se realizara a beneficio de los niños de preprimaria en esta actividad

fue necesario realizar una planificación de los horarios para la realización de cada una de las actividades.

Se realizó la solicitud dirigida al director del establecimiento para la aprobación del calendario de actividades las cuales se tomaron en cuenta positivamente dándole prioridad al proyecto para que se llevara a cabo en las fechas establecida

Socialización del Proyecto Mejoramiento Educativo con Padres de familia para la presentación del mismo sobre las actividades a través de juegos a realizar con alumnos de la etapa 6 en la dicha reunión se explicó la importancia de los juegos para mejor la forma de impartir los contenidos utilizando técnicas y estrategias innovadoras.

Ilustración 4 solicitud de convocatoria a padres de familia



Fuente elaboración propia

Los padres de familia agradecieron por compartir el proyecto y se comprometieron a ayudar a los niños en las tareas asignadas para el hogar. A continuación, se muestran fotografías de la reunión y firma de asistencia a la misma.

Ilustración 5 Presentación del proyecto



Fuente de elaboración propia.

B. Fase de Planificación

Se realizó una segunda convocatoria para los padres de familia para que asistieran a la EODP para tratar asuntos importantes sobre la ejecución de un proyecto de aprendizaje basado en juegos el cual beneficio a los niños del nivel preprimaria a desarrollar sus habilidades motoras y motricidad fina y gruesa, siendo de importancia en el desarrollo de la formación académica de los alumnos para mantener y lograr un desarrollo en la motivación y desenvolvimiento en la creatividad del niño demostrando la eficiencia y eficacia del proceso educativo.

Así mismo se hicieron las recomendaciones necesarias por mantener y mejorar el proyecto así como mantener la sostenibilidad del mismo en el establecimiento haciéndole mejoras de acuerdo a los avances, cambios y exigencias educativas o sociales para que este proyecto continúe y permanezca de una manera que transmita calidad en la educación y que los niños obtengan conocimientos innovadores en el nivel porque es una necesidad y responsabilidad de los padres de familia velar por el buen desempeño de los conocimientos.

Ilustración 6 Información del PME del proyecto



Fuente elaboración propia

Se investigó material adecuado para los alumnos del nivel pre-primario en la etapa 6 con la finalidad de motivar a los niños en el aprendizaje basado en juegos, también se clasificaron 13 actividades diversas quedando de la siguiente manera.

1. Caja de sorpresas
2. Camino de sensaciones
3. Jugamos con los numeremos (memoria de números)
4. Jugando con opuestos
5. Juegos de pensamiento lógico y percepción visual
6. Manitas y piecitos.
7. Juego del avioncito
8. Cosiendo aprendo
9. Jugando aprendo (memoria de las figuras geométricas)
10. Sensación numérica
11. Aprendo con grafo motricidad
12. Gusanita de colores (seriación)
13. Tubería Sumativa

Esperando el aprendizaje de todos los involucrados en dicho proyecto.

Ilustración 7 Investigación y selección de estrategias



Fuente: Elaboración propia

Se elaboraron folderes de trabajo para todos los alumnos de del nivel pre-primario que pertenecen al establecimiento así como para alumnos de otros establecimientos cercanos, además se realizó para la directora y para la escuela para utilidad de cualquier docente que se interese en utilizarla con el fin de despertar el interés por aprender a través de juegos en los alumnos.

Ilustración 8 impresión de las guías



Fuente: Elaboración propia

C. Fase de ejecución

Se logró realizar en un porcentaje del 40% de las actividades planificadas del proyecto 2019-2020 el cual esta denominado como Aprendizaje basado en juegos

del área de destrezas de aprendizaje para el aprendizaje de los alumnos después de su aceptación y aval se planifica las actividades ya estando aprobadas se manifiesta un problema que es el COVID-19 y por órdenes presidenciales se suspende el proceso que se había planificado empleando una nueva estrategia que es la elaboración del material que se iba a impartir dentro del salón de clases a una clase de manera virtual las cuales fueron grabadas de acuerdo a una planificación orientada y fundamentada con el CNB cada una de manera innovadora, creativa, eficientemente y eficaz para lograr el aprendizaje competitivo del alumno posteriormente se realizó mejoras de acuerdo a las exigencias educativas o avances tecnológicos, se hace entrega de los folder de trabajo a los padres de familia aprovechando el momento en que ellos recogen la alimentación en el establecimiento Educativo para que junto a sus hijos desarrollen todas las actividades descritas en el material se publican las clases compartiéndose el Link el cual los llevara a visualizar la clase y ubicarse en su folder de trabajo.

Ilustración 9 entrega de folder a padre de familia



Fuente elaboración propia

Creando nuevas experiencias en proceso educativo y formativo como docente se logró la comunicación con los padres de familia y los alumnos vía telefónica donde se recibieron comentarios positivos sobre el nuevo proceso y a su vez resolviendo dudas que surgieron durante el proceso de ejecución de las actividades propuestas

para realizar en casa además se informó que se va a seguir el proceso vía telefónica.

A continuación, se describen las actividades realizadas en esta etapa.

Ilustración 10 ejemplo de plan de micro clase

ESTABLECIMIENTO: ESCUELA OFICIAL DE PARVULOS ANEJA A ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA		COMUNIDAD: CASERIO CABRERA, ALDEA NUCHE	MUNICIPIO: GRANADOS	DEPARTAMENTO: BAJA VERAPAZ
ÁREA: DESTREZAS DE APRENDIZAJE		UNIDAD: BLONIE	ETAPA: 6	CICLO ESCOLAR: 2020
FECHA: 10/05/2020		DOCENTE: TITULAR: ALBA ISABEL CORDOVA MORALES		
COMPETENCIA DE ÁREA: No. 5. Aplica, en su expresión oral y escrita, elementos básicos de la estructura de la palabra y de la oración.				

Competencia	Indicador de logro	Contenido	Actividad de aprendizaje	Recursos	Evaluación
1. Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y táctiles, según sus rasgos distintivo	1.1. Establece relaciones entre las sensaciones que perciben con objetos o imágenes del ambiente que lo rodea	1.1.1. Diferenciación de objetos con formas geométricas por medio del tacto	Conocimientos previos. Se hacen preguntas sobre el tema. Nuevos conocimientos. Se describen las figuras geométricas y se reproducen por medio un video. Generalización. Se ejemplifican en hojas de trabajo las figuras geométricas. Ejercitación. Se pide que realicen una actividad gracias las figuras geométricas. Evaluación. Se realiza una exposición sobre	HUMANOS Maestros Alumnos MATERIALES Hojas Impresiones Internet Lápiz Carpita Tijera Pegamento	Se evaluará con una lista de cotejo la exposición de las figuras geométricas. Calificando varios aspectos como: Puntualidad Dedicación Calidad para recortar

Fuente elaboración propia

La fotografía del plan que se encuentra anteriormente se puede observar que las clases fueron planificadas a través de un plan donde se realizó cada actividad planificada con anterioridad para poder seguir los pasos y poder desarrollar de una mejor manera las micro clases siguiendo los caminos correspondientes. Es importante mencionar que las micro clases fueron planificadas de acuerdo a Currículo Nacional Base de educación inicial haciendo énfasis en las competencias, los indicadores de logro y principalmente los contenidos.

Se presentaron las trece actividades que comprenden el folder de hojas de trabajo que fueron entregados a los padres familia con el fin de que los niños aprendan desde la comodidad de su hogar a través de hojas de trabajo con sus respectivas instrucciones, además se cuenta con el apoyo de los padres de familia, para realizar las actividades con responsabilidad además se puede mencionar que cinco fueron grabadas en video y subidas como evidenciadas a través de YouTube, todo esto se hizo con la finalidad de que los alumnos cuenten con material audio visual en sus

hogares además del folder que se les envió con anterioridad. Efectivamente las micro clases se describen a continuación.

Micro clase No. 01 “Estrategia la caja de sorpresa”

Con esta actividad fue necesario realizar o decorar una caja de cartón con colores llamativos y luego se recicló cartón, se recortaron las diferentes figuras geométricas y se pintaron con temperas de diferentes colores para que los niños puedan observar los colores primarios y secundarios por medio de los mismos, también dentro de esta actividad se puede aprovechar dentro de esta caja colocar diferentes objetos, con texturas para aprovechar esta actividad, pero sin perdernos que su función fue enseñar las figuras geométricas las cuales son esenciales en la lectura de imágenes, así como en el desarrollo de la vida cotidiana.

La clase se inicia con los conocimientos previos haciendo preguntas del tema como ¿Conoces las figuras geométricas?

¿Cuáles son las figuras geométricas?

¿En dónde has visto las figuras geométricas?

Seguidamente se dan los nuevos conocimientos del tema que luego de ya saber los nombres de las figuras los niños lo describieron usando solamente el sentido del tacto. Posteriormente se proyectó un video para seguir aprendiendo más sobre las figuras geométricas y los colores primarios y secundarios y mantener tener motivada la clase realizó también una hoja de trabajo para que el niño identifique dentro de varias figuras, luego colorear siguiendo las instrucciones este material fue entregado anterioridad y luego fue enviado el link del video, se mantuvo un monitoreo a través llamada telefónica y fotografías como evidencia de la elaboración de las hojas de trabajo.

El objetivo principal de esta clase es que el niño identifique las figuras geométricas dentro de un grupo de objetos y que la pueda distinguir por medio del tacto esta actividad fue realizado con éxito con la colaboración de padres de familia. El mismo se encuentra disponible en la dirección de You Tube <https://www.youtube.com/watch?v=-ajfMclg68I>

Ilustración 11 Evidencia de la grabación primera micro clase



Fuente elaboración propia

Actividad No. 02 Juego del Avioncito

Se da inicio con video invitándolos a que cataran y bailaran haciendo las posiciones o lateralidades, también se les realizo una seria de preguntas como la finalidad de indagar el aprendizaje previo.

¿Cuál es nombre de nuestras manos?

¿Para que utilizan la mano derecha?

¿Con cuál mano que utilizamos hacer el saludo uno cuando se canta el himno?

Los nuevos conocimientos se dieron por medio de la estrategia del juego del avioncito, siendo este un juego tradicional el cual aporta múltiples benéficos que ayudaran como lateralidades que es el objetivo principal de esta actividad, también se trabaja equilibrio, liderazgo y muchos beneficios más, por medio de esta actividad los se le hizo la invitación a los padres de familia para que se ponga en práctica los juegos tradicionales que en la actualidad se han dejado de practicar y que durante este tiempo es de aprovechar el que los niños están en cas bajo el resguardo de sus padres. La aplicación se llevó a cabo por medio de una hoja de trabajo donde los niños identificaron derecha e izquierda siguiendo las flechas con su color correspondiente. Como medio de monitoreo se emplean las fotografías de los resultados de las hojas hechas por los niños y videos cortos donde los niños practican juegos tradiciones en compañía de sus padres y hermanos. El mismo se

encuentra disponible en la dirección de You Tube
<https://www.youtube.com/watch?v=5pxdZ8v7W9k>

Ilustración 12 Evidencia de la grabación segunda micro clase



Fuente elaboración propia

Actividad No. 03 Aprendiendo con grafo motricidad

Se inició explorando los conocimientos previos sobre grafo motricidad

¿has trabajado la grafo motricidad?

¿te gusta la grafo motricidad?

¿Qué trazos has aprendido en grafo motricidad?

Continuando con la exploración de conocimientos se proyectó un video para hacer más placentera la actividad, seguidamente se trabajaron los nuevos conocimientos se les explico que dentro de esta actividad el niño tendrá la oportunidad de jugar aprendiendo repasando las fichas de grafo motricidad y la vez aprenderá trazos correctos de números y letras siguiendo las flechas o puntos indicados en las instrucciones de cada hoja de trabajo.

La ejercitación es la actividad que se realizó por medio de la hoja de trabajo donde se le dio instrucciones a través del folder tomando como base las flechas señalando los trazos correctos de izquierda a derecha, arriba-abajo, de adentro hacia afuera, y de afuera hacia adentro, seguidamente la aplicación de la actividad se evidencio por medio de las hojas de trabajo realizadas en casa evidenciadas por medio

fotografías tomadas a los niños realizando los trazos con el apoyo de los padres de familia El mismo se encuentra disponible en la dirección de You Tube <https://www.youtube.com/watch?v=KwhXivrpevc>

Ilustración 13 Evidencia de la tercera grabación micro clase



Fuente elaboración propia

Actividad No.04 Aprendo con los colores.

La realización de esta actividad se inició explorando los conocimientos previos sobre los colores primarios y secundarios.

- ¿Menciona los colores primarios?
- ¿Dime el nombre de los colores secundarios?
- ¿Qué objetos has visto en casa de color rojo?
- ¿Has comido alguna fruta de color amarillo?
- ¿Conoces alguna verdura de color anaranjado?

Continuamos explorando el conocimiento de los estuantes a través de un video donde se tuvo la oportunidad de bailar y cantar la canción del gusanito.

Por medio del juego del gusanito formado de colores se le dio a conocer a los niños los nuevos conocimientos haciendo un repaso de cada uno de los colores primarios y secundarios posterior a ello se fue formando el gusanito con una secuencia de los rojo, amarillo, azul, verde, morado y anaranjado estos se fueron repitiendo utilizando círculos de los colores antes mencionados también se sugirió a los niños

que lo realizaran en casa con tapones, para que desde casa se pudiera formar una secuenciación de colores, la aplicación de esta técnica se realizó junto a ellos dando instrucciones de cada color correspondiente.

La aplicación de dicha actividad se llevó a cabo con la realización de dos hojas de trabajo en casa con ayuda de sus padres el monitoreo se realizó por medio de fotografías de las cuales fueron tomadas por los padres de familia. El mismo se encuentra disponible en la dirección de You Tube <https://www.youtube.com/watch?v=P3OJRPIruUY>.

Ilustración 14 Evidencia de la cuarta grabación de micro clase



Fuente elaboración propia

Actividad No 05 Tubería Matemáticas

La presente micro clase da inicio con los conocimientos previos de la suma

¿Has sumado alguna vez?

¿Has practicado la suma en alguna oportunidad la cual hayas ido a la tienda?

¿Alguna vez, has contado las flores de mamá?

Para realizar esta actividad requirió a la proyección de un video de la suma como parte de los conocimientos previo de dicha actividad.

Se le fue explicando al niño la forma de como poder sumar cantidades menores a diez utilizando como estrategia la caja de tubería Sumativa utilizando bolitas de colores elaboradas de papel periódico forradas con papel china y sellador con ayuda

de los padres de familia en casa se fue realizando las sumas de cantidades pequeñas de objetos conocidos como tres flores de color amarillo de jardín de mamá más dos flores rojas de su hermana cual será el total de flores, esta se llevó a cabo con la ayuda de las bolitas colocándolas en caja de la tubería Sumativa dentro de la ejecución los niños con ayuda de los padres de familia realizaron la suma de varias cantidades que encuentran plasmadas en las hojas de trabajo del folder el objetivo principal de la misma fue realizar sumas menores de 9 en la tubería matemática el cual beneficio la enseñanza de la suma es una técnica creativa y de practica en donde el niño se emociona jugando y aprendiendo. La manera de monitoreo es a través de fotografías que evidencian los resultados enviadas por los padres de familia. El mismo se encuentra disponible en la dirección de You Tube <https://www.youtube.com/watch?v=-ajfMclg68I>

Ilustración 15 Evidencia de la grabación de la quinta micro clase



Fuente elaboración propia

A. Fase de monitoreo

Desde que se inició el proyecto de mejoramiento Educativo se comenzó a monitorear por parte de docente encargado del mismo como por parte del director quien juega un papel importante en el proyecto. También se incluyó a la licenciada Alberta Tahuico como parte de esta fase ya que en su momento ella fue la facilitadora del curso que se proporcionó en las distintas fases del Proyecto por parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con sede en el municipio de

Granados Baja Verapaz. Es preciso mencionar que a través de clases virtuales por motivo del COVID-19 se han realizado instrucciones precisas por parte de la licenciada en la realización de actividades que han permitido desarrollar todas las fases propuestas dentro del plan.

Por motivos ajenos a la propia voluntad fue precisó hacer un cambio en el cronograma de actividades pero esto no significa que se haya dejado en suspenso el proyecto se dio seguimiento y acompañamiento, además se monitorearon constantemente a todas las actividades planificadas para la ejecución del mismo, así mismo es importante mencionar que las autoridades de educación local, como director del establecimiento, y autoridades institucionales saben los motivos por los que fueron cambiadas algunas actividades en el cronograma las mismas fueron aprobadas por dichas autoridades, lo importante fue concluir con el proyecto y lograr los resultados que se esperaban del mismo desde el momento de su planificación

También dentro de esta fase se monitoreo cada una de las actividades realizadas en la ejecución por medio de fotografías y llamadas telefónicas para ver el avance de cada una de las actividades, se verificó que los alumnos realizaron las actividades indicadas en la guía.

Actividad No. 01 Aprendiendo con grafo motricidad

En esta actividad el niño tendrá la oportunidad de jugar repasando las fichas de grafo motricidad y la vez aprenderá trazos correctos de números y letras siguiendo las flechas o puntos indicados en las instrucciones de cada hoja de trabajo

Actividad No.02 Caja de Sorpresas

Ejercitación de diferentes objetos, figuras geométricas y texturas por medio del tacto esta es una actividad que su función fue enseñar las figuras geométricas las cuales son esenciales en la lectura de imágenes, así como en el desarrollo de la vida cotidiana. Luego de entregar el material y el link del video se mantuvo un monitoreo a través llamada telefónica y fotografías como evidencia de la elaboración de las hojas de trabajo.

Actividad No. 03 Juego con el avioncito

Descripción de la relación entre izquierda y derecha fortalece las habilidades físicas y motoras, así como aprende a identificar cuál es su izquierda y cuál es su derecha se realiza el monitoreo a través de fotografías solicitadas al padre de familia

Actividad No.04 El gusanito de colores.

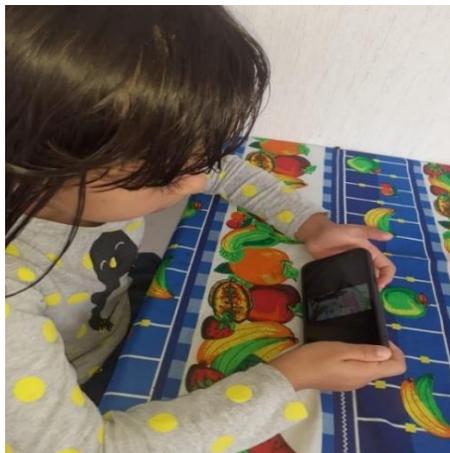
Identificación de las figuras que es diferente a las demás según forma color y tamaño es una seriación de colores que ayuda al aprendizaje de colores primarios y secundarios a través de un gusanito aplicando técnicas que están en su folder de trabajo. Estando monitoreado por fotografías de las cuales tomará el padre de familia y compartirá

Actividad No 05 Tubería Matemática

Realizar sumas menores de 9 en la tubería matemática beneficio la enseñanza de la suma es una técnica creativa y de práctica en donde el niño se emociona jugando y aprendiendo. La manera de monitoreo es a través de fotografías que evidencian los resultados enviadas por los padres de familia

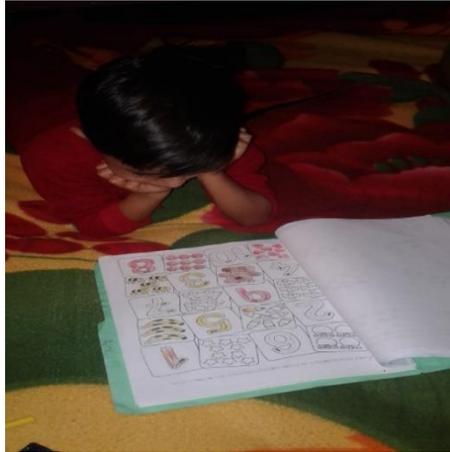
Dentro de este proceso se monitoreò las actividades propuestas en el folde de trabajo que se evidenciaran por medio de fotografías a los alumnos y la verificación de los videos en YouTube.

Ilustración 16 Visualización de YouTube en el hogar del alumno



Fuente elaboración propia

Ilustración 17 evidencia de las tareas de la micro clase



Fuente elaboración propia

E. Fase de evaluación

En la escuela Oficial de Párvulos a anexa a Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Cabrera, del municipio de Granado Baja Verapaz, a través del diagnóstico y análisis a través de observaciones como entrevistas, encuestas, cuestionarios y observaciones dirigidas se logró apreciar la participación de los padres de familia en la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo el cual consistió en la implementación de Juegos y materiales del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes, la misma fue diseñada para mejorar la motivación la motricidad fina y gruesa.

Se pudo comprobar que se trabajó conforme a las instrucciones, y conforme a las tareas conformadas dentro del folder de trabajo, también se realizaron monitoreo a través de llamadas a cada uno de los alumnos involucrados, cabe mencionar que los padres de familia y hermanos fueron fundamentales en este proceso porque apoyaron a sus hijos en la realización de actividades que tenían algún grado de dificultad como bien sabemos que en este nivel los niños todavía no pueden leer las instrucciones necesarias.

En esta actividad fue notable cuantificar el alcance y el cumplimiento de los objetivos planeados durante el proceso de planificación, los resultados obtenidos durante el proceso de ejecución fueron satisfactorios, además es de mencionar que fue de mucha utilidad la ejecución de este Proyecto de Mejoramiento Educativo llamado.” Implementar Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en el área Destrezas de Aprendizajes en los alumnos de pre-primaria. Por qué se implementaron nuevas metodologías de enseñanza y aprender la forma cooperativa involucrando a los padres, de familia y hermanos en el mismo, para desarrollar las actividades descritas en el folder que se realizó para el PME.

También se pudo mostrar que los alumnos tomaron interés por los juegos y cambiaron Educativos involucrando a padres y hermanos.

Las evaluaciones de las micro clases de las actividades fueron evaluadas por medio del folder trabajo dando cumplimiento a los objetivos propuestos.

También se pudo detectar que los alumnos tomaron interés por la lectura y cambiaron hábitos como desperdiciar el tiempo en acciones negativas por tomar un libro, una revista o incluso hasta la propia guía que se les fue asignada para leer es sus hogares y desarrollar actividades con los parientes cercanos quienes fueron efectivamente partícipes en este proceso que se llevó a cabo para mejorar el mismo aprendizaje.

El trabajo del alumno se evaluó a través de evidencias como fotografías donde se encuentran trabajando en base a lo que está escrito en los fólderes realizando cada una de las actividades, ya sea solos o con la ayuda de personas mayores, también la evaluación se realizó por medio de llamadas telefónicas resolviendo las dudas que se tenían al momento de realizar las actividades propuestas en las mismas.

Ilustración 18 Evidencia de la evaluación de la micro clase



Fuente elaboración propia

Por fuerzas mayores que se están viviendo en que afecta al mundo entero se adquirió un cambio en el cronograma de actividades, pero esto no significa que se quedó en suspenso el proyecto, se fue dando seguimiento y acompañamiento para su realización, se monitoreo constantemente todas las actividades planificadas en el diseño del proyecto. Cabe mencionar que este proceso se realizó desde un teléfono celular para verificar que cada una de las actividades propuestas en el folder de trabajo se obtuvo un éxito por medio de llamadas a los padres de familia para preguntarles sobre el avance de sus hijos en cuanto a la realización de las actividades descritas en la misma, como también con evidencia enviadas a través de la aplicación de WhatsApp.

En la fase de ejecución se hizo material audiovisual como videos con micro clases para que los alumnos lo vieran en su casa a través de un teléfono inteligente o cualquier otro dispositivo como está descrito en la fase de ejecución, entonces se monitoreó esta actividad y se logró verificar que efectivamente los alumnos hicieron uso del mismo, es importante mencionar que la motivación fue grande al darse cuenta que sin asistir al establecimiento aprendieron de manera divertida y diferente a la que están acostumbrados.

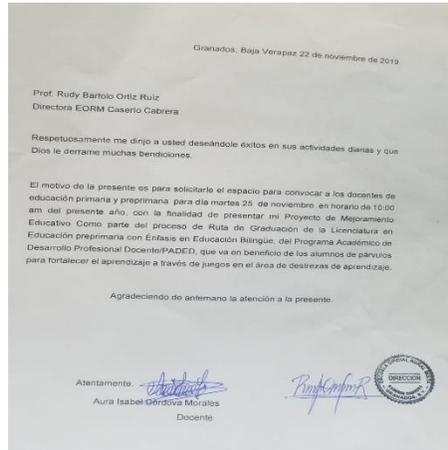
Entre las actividades se preguntó a los alumnos a través de llamadas telefónicas sobre cómo les pareció la implementación de dicho proyecto desde sus hogares por lo que respondieron que fue una experiencia bonita porque trabajaron con ayuda de los padres las actividades de la guía y sobre los videos opinaron que fue algo nuevo aprender desde un dispositivo y que ya tenían conocimiento porque han recibido clases desde uno de los canales nacionales, es importante mencionar que no todos tienen la oportunidad de hacerlo

Además es importante mencionar que se contó con el apoyo de los actores potenciales jugaron un papel importante durante el proceso de planificación y ejecución del mismo, especialmente a Librería GABY quien colaboró con una resma de hojas tamaño carta para la impresión de las hojas correspondientes los fólder de trabajo, también agradecerle a variedades vista valle por la colaboración en la impresión de las diez fólder de conteniendo las hojas de trabajo de cada niño, para el director del establecimiento Supervisora Educativa y en materiales que se utilizaron para realizar todos los recursos didácticos utilizados en la filmación de los videos.

También agradecerle a la profesora Haydee Amarilis Reyes Mayen por el apoyo en asesoría de los videos de micro-clase virtual, así como el apoyo emocional en momentos de dificultad.

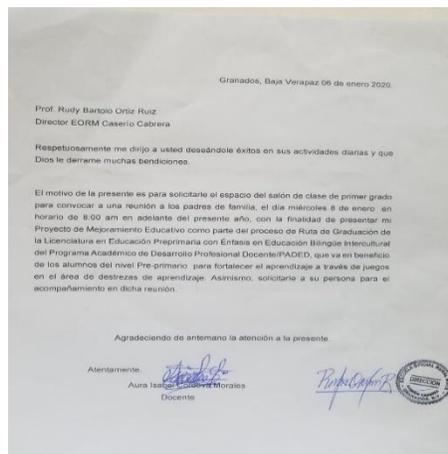
Para los personajes que fueron parte de la participación para llevar a cabo este proceso mi más grandes agradecimientos a la Directora del establecimiento educativo por la aprobación y apoyo al proyecto así como a los padres de familia que dieron una aprobación favorable en la asistencia y colaboración en la aplicación del proyecto evidenciando mi grato cariño para los alumnos de preprimaria con quienes se ejecutó positivamente el proyecto estando feliz con lo realizado en este bello proceso de mejoramiento educativo de la comunidad educativa.

Ilustración 19 Evidencia de solicitud al director



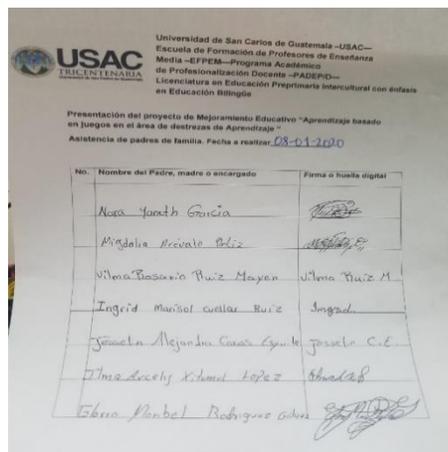
Fuente elaboración propia

Ilustración 20 Solicitud al director para presentar el PME



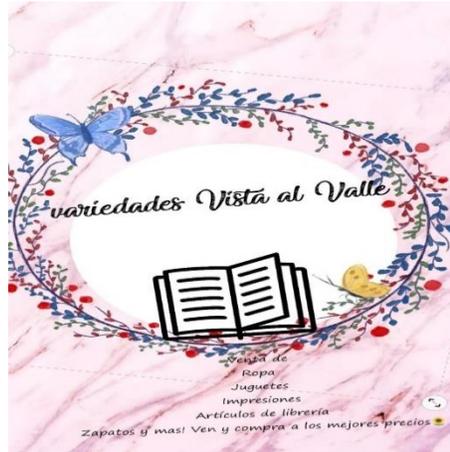
Fuente elaboración propia

Ilustración 21 Evidencia de la asistencia a la presentación del PME



Fuente elaboración propia

Ilustración 22 Evidencia de logo de uno de los patrocinadores de PME



Fuente elaboración propia.

F. Fase de cierre del proyecto.

Al finalizar todo el proceso de la ejecución de proyecto. Se entregó el proyecto al director del establecimiento, a la comunidad educativa, a los actores potenciales, a través de un informe final del proyecto y la entrega de un poster académico a las autoridades del establecimiento, autoridades municipales departamentales, Nacionales y la Universidad san Carlos de Guatemala para ser objeto de graduación.

CAPITULO IV.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La institución seleccionada es la Escuela Oficial de Párvulos Anexa a Escuela Oficial Rural Mixta, jornada matutina, que se ubica a la región norte, queda a veintidós kilómetros de la cabecera, el Caserío Cabrera, aldea Ixchel del Municipio de Granados, del Departamento de Baja Verapaz, es una escuela en la cual se atienden todos los grados del nivel primario, el maestro habla el idioma castellano por lo que las clases las facilitan en dicho idioma.

Es una escuela pequeña, también de manera anexa se tiene el nivel de pre-primaria, donde se atiende las etapas 5 y 6 se cuenta con todos los grados de primaria atendido por un maestro debido a la población escolar que suma la cantidad de veintidós alumnos.

De la misma forma en el establecimiento se cuenta con una dotación de libros de cuentos de los diferentes temas que se dan según el CNB: especialmente en los grados de kínder y prepa; además también se cuenta con libros de Descubro y Aprendo para las etapas de 4,5 y 6 estos aprendizajes son directamente para el área de Medio Social y Natural y Comunicación y Lenguaje. En el área de Destrezas de Aprendizaje, Expresión Artística y Educación Física, no existe ningún material de apoyo específico por lo que el docente tiene que elaborar su propio material para desarrollar su clase cada día principalmente en el área de destrezas del aprendizaje que es un área básica que debe desarrollar de acuerdo a las competencias.

Estas características forman parte del diagnóstico institucional Según (Directores que Hacen Escuela, 2015) p2” el diagnostico da pistas para elegir qué problema enfrentar cada vez y aporta información para entender las causas del mismo.” Cuando manifiestan que se ha trabajado sobre el diagnóstico de dicha escuela para detectar los problemas que se han venido observando desde años anteriores por tal motivo se realizó un diagnóstico para detectar las causas de los mismos.

Además, los Indicadores según población de rango por edades. En el nivel preprimaria se atienden las etapas de 5 años haciendo un total de 3 niños y niñas, en la etapa 6 comprenden los niños de 6 años con un total de 3 niños. por lo que se tiene la confianza que dicho indicador durante este año ha de mejorar a través nuevas estrategias para mejor cada uno de los contenidos descritos en las áreas curriculares propuestas para el Nivel pre primario por el ministerio de Educación, también se cuenta dentro salón de clases con una aula letrada, enfoque constructivista donde el alumno construye su propio aprendizaje y aprende haciendo dentro de su propio contexto explorando los conocimientos que el alumno posee desde su propia perspectiva reforzando ese aprendizaje que él tiene perfeccionándolo con los nuevos conocimientos adquiriendo nuevas características como fomentar el dialogo y la colaboración entre los alumnos y docentes.

Por lo tanto, también se pone en práctica el aprendizaje cooperativo es donde los alumnos trabajan en equipo y se ayudan mutuamente donde haya equidad de género. También el aprendizaje cooperativo tiene mucha relevancia para que cada uno de los alumnos pueda solidarizarse con los demás compañeros y unificar criterios sobre la realidad actual. El personal docente y administrativo se ha enfatiza en el cambio y transformación del proceso Enseñanza Aprendizaje, métodos y técnicas en el cual el alumno desarrolla sus habilidades y destrezas para la construcción de su aprendizaje.

Es importante mencionar que el personal docente se encuentra preparado académicamente para desarrollar un enfoque activo en las diferentes competencias

que cada materia propone a través del CNB aunque hay indicadores que no sustentan lo que se quiere lograr en cuanto a la enseñanza aprendizaje en la etapa inicial de educación, entonces se hace una investigación sobre las causas y efectos que provocan los mismos a través de indicadores educativos de años anteriores se puede concluir que los indicadores educativos son importantes para calificar el trabajo que se realiza en una institución educativa.

se constató que dentro de la deficiencia se pueden mencionar el poco conocimiento sobre lateralidad, falta de interpretación a través de imágenes, falta de interés en los juegos lúdicos, poco apoyo de los padres de familia, se puede afirmar que los recursos son indispensables en cada uno de los establecimientos como lo indica ciertos problemas como lo dice Colima, (2020) Afirma

Los indicadores de recursos agrupados en este tipo contribuyen a identificar y valorar los recursos disponibles, ya sean humanos, materiales o financieros, por lo tanto, cuantifican los recursos utilizados por las entidades públicas para llevar a cabo sus actividades. Estos indicadores sirven como referencia para dar cuenta de los recursos necesarios para lograr un determinado producto o la realización de un servicio en particular. (p. 4)

Como se indica anteriormente que el recurso humano es fundamental dentro de una institución educativa como se puede constatar que el docente es el encargado de desarrolla los contenidos establecidos dentro del Currículo Nacional Base y el responsable de los materiales didácticos que sirven para un mejor desempeño de los alumnos del establecimiento Educativo se puede fortalecer las áreas determinas y grados en el nivel correspondiente para lograr mejorar resultados que se han reflejado deficiencia al respecto. Acosta, (2002) indica que:

Los indicadores de procesos son los más recientes e informan sobre la organización y funcionamiento de los centros, práctica educativa y clima escolar. Están más relacionados con aspectos cualitativos que cuantitativos, de ahí que sean los más difíciles de utilizar. Los indicadores de resultados manifiestan los logros del sistema educativo a través del éxito escolar de los alumnos mediante las pruebas de evaluación, certificados y títulos que consiguen y su inserción en el mercado del trabajo. (p.5)

Asimismo, al tomar en cuenta los indicadores orientan al docente a tomar decisiones para incidir ante las dificultades que presenta en el centro Educativo el indicador debe o tiene que ser relevante para la toma de decisiones.

Al conocer cada uno de los indicadores educativos en el proceso de diagnóstico se realiza un análisis a fondo de los problemas que afectan a los alumnos durante el proceso enseñanza aprendizaje de esta manera se toma las decisiones entre las necesidades más factibles así como Insuficiente material didáctico y juegos educativos especialmente en el área de destrezas de aprendizaje siendo esta una de las áreas más amplias a trabajar uno de los problemas que afecta a los alumnos es la falta de material didáctico y juegos educativos por lo mismo los niños no tienen motivación y falta mucho al centro educativo, también es notable que a los niños les cuesta distinguir los números y no pueden interpretar para ello es necesario incidir en esta situación buscando con ello una propuesta de mejoramiento educativo.

Al respecto los antecedentes de centro educativo tienen una historia las cuales es importante recordar y darle un valor importante para ir recordando los acontecimientos del pasado, como también el presente. año 1987 inició a funcionar el centro Educativo siendo su primer maestro Felipe Córdova, en el año 2009 toma posesión la maestra Aura Isabel Córdova Morales en el nivel pre-primario en el reglón 011 donde labora. En el año 2007 esta comunidad Educativa tuvo la necesidad de dividirse por sectores ya que había población dispersa y a algunos niños les quedaba muy lejos o porque tenía que pasar una quebrada y era peligro en ese año se contaba con una matrícula de 46 alumnos actualmente el caserío está dividido como sector uno y dos. Toda institución cuenta un antecedente los cuales hacen más relevantes o interesante su historia también se puede mencionar Arias, (2006) Afirma

Son los estudios previos y tesis de grado relacionadas con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el problema en estudio. Debe evitarse confundir los antecedentes de la investigación con la historia del objeto de estudio en cuestión. (p.7)

Como se indica anteriormente toda Institución Educativa cuenta con antecedentes señalan los avances que ha tenido y los aportes que ha dado a la comunidad Educativa teniendo una Visión; de ser una institución que mediante la formación de principios y valores integrando al niño y a la niña ante la sociedad, respondiendo a las necesidades, y que, mediante el desarrollo de habilidades, destrezas e

iniciativas puedan contribuir al desarrollo de un país multiétnico, plurilingüe y multicultural y su Misión que es ser una institución comprometida al fortalecimiento de habilidades y destrezas, brindando al alumno la oportunidad de una educación con valores éticos y morales para formar parte de una sociedad, con armonía, convivencia e igualdad.

Entonces se puede entender que la epistemología estudia las circunstancias históricas, es decir todas las situaciones pasadas, también psicológicas que el ser humano desarrolla de acuerdo a la edad y sociológicas porque vivir en comunicación con los demás con las cuales conllevan a la obtención del conocimiento positivo y los razonamientos por los cuales se entiende y se mejora la comprensión de todo el marco que lo rodea también se puede decir que es un recorrido por la historia de la institución las causas, así como también analiza y estudiar las diferentes problemáticas. EFPEM, (2019) Afirma que indica que:

La “epistemología”, como la “lógica”, es un método, una disciplina, un camino o un orden que se ha de seguir para investigar, conocer y establecer cómo se genera y se valida el conocimiento científico de las ciencias, partiendo de un riguroso, crítico y reflexivo examen avalado por medio de tus sentidos físicos de las circunstancias históricas, psicológicas, sociológicas y culturales sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida o inválida del conocimiento o tema que se desea conocer y profundizar, hasta establecer, confrontar y estructurar una definición intelectual clara, precisa, concisa y razonable de todo aquello que se desea conocer. (p. 7)

Entonces se puede entender que la epistemología estudia las circunstancias históricas, es decir todas las situaciones pasadas, también psicológicas que el ser humano desarrolla de acuerdo a lo sociológicas porque vivir en comunicación con los demás con las cuales conllevan a la obtención del conocimiento positivo y los razonamientos por los cuales se entiende y se mejora la comprensión de todo el marco que lo rodea.

Al igual que el contexto educacional se establecen varios actores que participan en el mismo tal como lo expresa el autor citado a continuación Antonio,(2012) Según

el autor identifica a diversos autores y sus líneas de pensamiento que sirven como base teórica que sustenta, el desarrollo del conocimiento educativo desde una visión global integradora, llenando de contenido la síntesis conceptual y el pensamiento reflexivo de la actividad investigadora y docente en relación a las premisas señaladas de carácter ontológico, epistemológico y metodológico. (p.5)

Todo proyecto educativo ha de articularse en la estrecha relación que se establece con el entorno en el que se ubica y en el que interactúan diversos agentes educativos: la familia, siendo una de las principales dentro de un contexto educativo, también se debe mencionar a los medios de comunicación quienes difunden la información para que llegue a todos y en muchas ocasiones de manera gratuita. Sin dejar de mencionar a las instituciones escolares que son las encargadas de implementar programas que permitan una educación de calidad.

La cobertura es una de las principales políticas del MINEDUC que han fortalecido a la educación ya dentro del contexto se tiene una cobertura al cien por ciento de la población estudiantil en el nivel pre primario y primario los niños y jóvenes de esta comunidad han sido beneficiados ya que en la aldea se cuenta con el nivel básico donde los jóvenes tienen oportunidad de superarse aunque el caserío no es de gran extensión y por la cantidad de habitantes tienen acceso a la educación si tener que caminar muchos kilómetros desde su casa hasta el establecimiento escolar, es importante mencionar que se tiene cobertura en el nivel pre primario como en el primario en todas los grados y etapas cuando se habla de calidad se tiene la certeza y la oportunidad de contar con instrumento como lo es el currículo Nacional Base esto ha venido a fortalecer y garantizar la calidad sistema, los modelos de gestión garantizan la calidad educativa en el centro educativo, se cuenta con ello ya que se hicieron las gestiones necesarias para tener un establecimiento más amplio con todo los espacios correspondientes para que garantice la educación siguiendo con las políticas en el recurso humano se ve reflejado en cuanto a la calidad docente que el establecimiento cuenta con los y las maestras actualizados.

Una de las políticas que se enmarca dentro del salón de clase es multicultural e intercultural donde se respeta las diferentes culturas, costumbres y tradiciones que existen en la comunidad y el país. En este aspecto se tiene una riqueza incontable que se debe aprovechar para sembrar en las nuevas generaciones utilizando la gran variedad fortalezas que se tienen como son las costumbres, gastronomía, lugares

representativos, marimba, cosmovisión maya, turismo, artesanía de la comunidad y como del país.

Las políticas educativas permiten que la educación funcione de una mejor manera garantizando aspectos importantes a cada uno de los ciudadanos guatemaltecos dándole cobertura a todo el país, calidad en su ejecución, gestionando aspectos de educación y recurso humano, así como prioridad a la educación bilingüe multicultural e intercultural con respecto. MINEDUC, (2010) indica que:

Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación. Trabajo en el que se ha tomado como base lo expuesto en el Diseño de Reforma Educativa de 1998, el cual contiene políticas y estrategias para resolver los desafíos educativos del país y que después de más de diez años siguen vigentes; las diferentes propuestas de políticas educativas formuladas por diversas instituciones nacionales e internacionales. (p.16)

Por lo tanto, estas propuestas son importantes que se deben cumplir para cambiar el sistema educativo del país para hacer cumplir la reforma educativa como parte de los acuerdos de paz firme y duradera donde se hace valer el derecho a la educación con igualdad y equidad de género sin discriminación alguna a cuál de los cuatro pueblos pertenezca,

Las políticas públicas también juegan un papel importante porque son las que permiten orientar la administración de un gobierno para alcanzar las metas propuestas en un periodo de tiempo son fundamentales su aplicación para lograr lo propuesto como lo menciona con respecto. Segeplan, (2015) Afirma

Estas políticas son de interés nacional y de aplicabilidad para el sector público y privado. Tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras, para la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de la persona a través de un Sistema Nacional de Educación. El gobierno de la república implementa nuevas políticas que tienen como objetivo orientar líneas de trabajo para las generaciones que se encuentran presentes y para las que aún no están en vida, siempre se va un paso adelante para lograr la sostenibilidad de una nación, es importante mencionar que dentro de las políticas también se cuenta con un plan estratégico que tiene como finalidad velar para que se cumplan a cabalidad las mismas. (p.9)

Dicho en otras palabras, son todos los recursos útiles para que se lleve a cabo para cumplir con todo lo propuesto por el Sistema Nacional de Educación y cabe mencionar acá que el profesor y los materiales didácticos también juegan un papel

fundamental siendo este el soporte de la sociedad sabiendo que los profesores tienen que estar a la vanguardia de las nuevas Políticas del Estado.

Se puede mencionar que el análisis situacional es el estudio que se realiza en determinados momentos con las investigaciones que se realizan durante el proceso de la ejecución del proyecto. Los problemas en la educación siempre surgen, pero los docentes con su creatividad e innovación crean una solución al análisis del problema se da cuando se hace un diagnóstico a profundidad viendo sus ángulos en donde se determina la magnitud del caso para dar una solución. Santoyo, (1990) afirma

Considera en esta fase el objetivo es analizar el problema y dividirlo en sus partes componentes, examinando cómo es que van juntas. Es necesario comprender el contexto del problema y como unas partes afectan a otras. Esta es una etapa preparatoria para la generación de soluciones potenciales y elaboración de planes de acción, pero se sabe que las decisiones no son mejores que la información sobre la que se basan. Por lo que es necesario verificar continuamente si se poseen los datos necesarios para continuar, de no ser así es mejor parar y pensar en cómo obtener los datos antes del siguiente paso (p.25)

Se puede analizar que la priorización de problemas es saber que luego de realizar una lista de problemas y obtener un diagnóstico se tomara mayor importancia a uno que será el más útil e importante en el proceso al cual se le buscara una solución Molina, (2005) Afirma

Priorización de proyectos es una acción sumamente importante en cualquier compañía, ya que establece un orden en modo jerárquico de los proyectos. Establecer prioridades es fundamental porque garantiza que los proyectos más importantes tendrán los recursos (monetarios, humanos, materiales, etc.) necesarios para su correcta ejecución, la priorización aumenta las tasas de éxito de los proyectos estratégicos, incrementa la alineación y el enfoque de los equipos de alta dirección en torno a los objetivos estratégicos. (p.8)

Dentro de esto se puede señalar que los principales problemas del entorno educativo, que afectan el aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Oficial de Párvulos, tienen dificultad en cuanto a la lectura interpretativa ya que les dificulta relacionar la secuencia de imágenes, hay alumnos que faltan mucho al centro educativo y lo toman como algo normal sin ninguna preocupación por la edad cronológica con la que cuentan los alumnos del nivel preprimaria, no se cuenta con los recursos como juegos educativos y materiales adecuados para desarrollar cada una de las competencias de acuerdo al CNB, muchas veces. Hay alumnos que por la edad se distraen con facilidad y distraen a los demás. A los padres de familia les

interesa poco verificar si sus hijos e hijas llevan tareas para realizar en casa, así mismo se puede comprobar que a causa de la desintegración familiar hay poco apoyo en la atención y educación de los hijos, son problemas visibles en los alumnos del nivel pre-primario.

Asimismo, se pudo realizar una jerarquización de problemas es una estrategia que se utiliza para dar prioridad al problema que se tratara de solucionar es la raíz de donde se inicia y se descubre a través de un análisis que da resultados. EFPEM, (2019) “Luego de asignar los puntos a cada problema en cada criterio y realizados los cálculos, el problema que resulte con mayor puntuación total será considerado y seleccionado como el prioritario.” p.39 todo problema que se desee resolver tiene su propia jerarquización y se toman en cuenta de acuerdo al grado de importancia que tenga cada uno de los mismos, siempre es importante tomar en cuenta el origen de los mismos.

Por otro lado para se prioriza en problema por medio de la técnica de La matriz de Hanlon es funcional para obtener un punto de acuerdo a los problemas antes diagnosticados y dar prioridad a uno y esta es la herramienta que se emplea para dar priorización Pineault , (1989) “El método Hanlon es un instrumento que clasifica los problemas y los recursos con los que se cuenta, priorizando la problemática con base a la magnitud del problema, severidad, eficacia de la solución y factibilidad de la intervención”. Es una herramienta donde se enlistan los diversos problemas de una determina institución sometiéndolo a una ponderación para seleccionar de una manera jerárquica cada problema tomando en cuenta los aspectos de la magnitud de la situación a resolver.

Estos se pueden resolver por medio del árbol de problemas es una herramienta que permite determinar las causas y efectos encontrados en un tema o área con la finalidad de realizar cambios o llegar a la elaboración de un proyecto o beneficio se realiza para determinar una prioridad en alguna área social, educativa entre otros

es importante para conocer a profundidad el tema a tratar como lo dice Hernandez, (2015) Afirma que:

El árbol de problemas es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única. (p.20)

Todo árbol de problemas tiene que tener un problema central para poder derivar todos los casos conociéndolos a través de sus causas y sus efectos para encontrar las soluciones más viables y que permitan llegar con mayor rapidez a la solución del mismo. Por lo que se determina entonces el problema queda planteado siguiente manera: La dificultad en los aprendizajes es consecuencia de la insuficiente cantidad de materiales y juegos educativos después de haber estudiado causa y efecto.

Para seguir analizando el problema de un proyecto se debe tener en cuenta las demandas sociales, institucionales y poblacionales, de acuerdo a las investigaciones se procede a realizar el análisis de los actores directos, indirectos y potenciales para determinar la situación y verificar las opciones que apoyan El Proyecto de Mejoramiento Educativo.

También dentro de ello se también se habla de necesidades sociales según EFPEM, (2020) Lo que “debe demandarse, es construido desde perspectivas que interpretan las necesidades sociales y su función en la conservación o cambio del orden instituido.” p.39 Todas las necesidades que demanda una sociedad debe de ser solucionada de acuerdo a las posibilidades que se tengan, una sociedad padece de muchos inconvenientes ya sea educacionales, de salud, políticos entre otros, pero se debe tener la certeza de buscar los mecanismos para poder encontrarle las vías más accesibles en cuanto a la solución de las mismas. Toda sociedad tiene sus propias demandas las cuales son fundamentales para solucionar problemas que los aquejan, vale la pena mencionar que las demandas de la actualizad no son como las demandas de las décadas anteriores ahora son totalmente diferentes.

Dentro de este proceso las demandas institucionales también ayudan a determinar las necesidades con las que cuenta el centro educativo tal como lo expone Abrile, (2011) “Tanto el gobierno como el individuo demandan educación. La educación conjunta de aspiraciones, deseos y necesidades de los ciudadanos en cuestión de educación como lo establece.” (p.56) es importante mencionar que las demandas educacionales son todas las necesidades que un centro educativo tiene de tal manera en todos los establecimientos ya sea privados o públicos hay demandas que no permiten desarrollar las labores educativas a un máximo provecho en mejoramiento.

Otro aspecto importante son las demandas poblacionales se puede mencionar la falta de empleo las personas tienen que viajar a otros lugares para subsistir, además por la falta del recurso económico los padres no envían a sus hijos a estudiar se concluye que las demás afectan o ayudan a todo tipo de población no importando la cultura ni la equidad según Schuttter, (2014)

Presenta que la demanda institucional es definida como cualquier intervención que tiene como objetivo la coordinación de agricultores de escala pequeña en mercados a través de la adquisición de comida para distribución regional. En las últimas dos décadas, ha habido un aumento repentino en políticas de demanda institucional reflejado en programas domésticos y un crecimiento significativo en soporte de donadores internacionales para adquirir ayuda de comida localmente y/o regionalmente. Es meramente una política inter-sectorial que se dirige a abordar las preocupaciones de poblaciones marginales. Pero el diseño importa cuando se considera el grado al cual la demanda institucional puede ser más efectiva. (p.15)

No es la excepción en todo tipo de sociedad existen demandas de diferentes tipos de problemas que hay que buscarles soluciones apegadas a los diferentes actores directos, indirectos y potenciales quienes podrían darles una esperanza alentadora en una mínima parte darles soluciones mínimas a las diferentes demandas en toda la población (salud, educación, infraestructura, v

Durante este proceso la comunidad educativa forma parte fundamental por los padres de Docentes, y alumnos como lo dice. proyectos, (2020) afirma “en esta columna se debe identificar a los principales involucrados en el proyecto, trátase de beneficiarios, ejecutores y demás instituciones que, de uno u otro modo participan en el proyecto” (p.19 como lo indica de esta forma ellos será las principales

beneficiadas dentro del proyecto de mejoramiento Educativo como lo es el proyecto de aprendizaje basado en juegos el cual va hacer un cambio en la forma de impartir las clases.

Los actores sociales son unas entidades que ayudan en el proceso para lograr solución inmediata de lo propuesto como lo expresa. Mortimore, (2008) expresa:

Los actores sociales indirectos son las personas que contribuyen a lograr los propósitos en diferentes ámbitos de la sociedad, es el caso de enfermeras, psicólogos, conferencistas, cuerpo de bomberos y otros, es decir, todos ellos concebidos como personas interdependientes en el logro de una misma tarea. (p.34)

En la actualidad en la situación que está viviendo el país los actores indirectos involucrados en este proceso de prevención de la pandemia se puede mencionar que esta involucrados todo el Ministerio de Salud, El Ministerio de Defensa, El Ministerio de Gobernación y Cuerpo de Bomberos (bomberos voluntarios, Municipales, municipales Departamentales y Cruz roja.) los están bajo el resguardo de toda la población y especialmente de la niñez guatemalteca.

Los actores sociales potenciales funcionan como figuras públicas las cuales apoyan y coadyuvan al desarrollo social en distintos aspectos los cuales están fundados y a su vez legalizados que poseen una función y finalidad que es apoyar y lograr avances en el pueblo cada tiene una identidad ya sea lucrativa o no lucrativa, sindicatos que defiendes los derechos de los empleados Aristizábal, (2010) afirma

Entre los actores potenciales están las empresas con fines de brindar apoyo, las organizaciones no gubernamentales ONGs y otras organizaciones sociales como asociaciones de productores, sindicatos, comités de ayuda, etc., que realizan actividades sin fines lucrativos están también ¿Quiénes tienen la responsabilidad política alcaldes y alcaldesas, representantes de las concejalías, otros niveles de autoridad? ¿Quiénes tienen los recursos financieros fondos públicos y privados ¿Quiénes tienen la autoridad por dominio o territorio? ¿Quiénes tienen las habilidades y las experiencias administraciones públicas, expertos centros de investigación, universidades, sector privado? (p.18)

Dentro de estos actores se puede observar que hay lucrativos los cuales su interés es financiero y los no lucrativos los que brindan sus servicios gratuitamente en beneficio, vivienda, servicios básicos)

Otro de los aspectos fundamentales que se toman en cuenta dentro del Proyecto de Mejoramiento Educativo es el análisis de la técnica DAFO, debido que desde este punto se identifica las debilidades, amenazas, fortalezas, y oportunidades, que tiene la institución, estos aspectos establecen las partes positivas, negativas con las que cuenta la institución en el momento de diseñar el proyecto como lo afirma Thompson, (1998) y dice:

Funciona como un instrumento que ayuda a realizar un diagnóstico de cómo funciona la empresa determina la situación y el estado de la empresa funcionando como diagnostico velando por las deficiencias y amenazas como primer parte y la segunda son las fortaleces y oportunidades. (p.9)

DAFO 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. Es una estrategia que ayuda al desarrollo de un proyecto y a ver que funcione correctamente en un proceso de tiempo.

Posterior a ello El Proyecto de Mejoramiento Educativo ya cuenta con el análisis estratégico DAFO, entonces se procede a realizar la técnica del MINI-MAX es uno de los procedimientos en los cuales se especifica el proyecto ya que desde este punto permite identificar las estrategias y líneas de acción, por ello se hace necesario realizar las vinculaciones para evaluar cada cruce de fortalezas con oportunidades, fortalezas con amenazas, debilidades con oportunidades, y debilidades con amenazas de esta manera se va obteniendo mayor información para intervenir en el problema y con ellos se realiza el diseño del proyecto. A ejecutar según BATZ, (2020)

“El F.O.D.A. es un instrumento que permite analiza el problema de intervención, seleccionado en un área determinada, este instrumento permite trabajar con toda la información en el área a desarrollar, lo cual permite identificar sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.” Es una estrategia que se emplea para llevar a cabo el diagnostico o control para saber las cosas que se poseen a favor y en contra. (p. 13)

Tal como lo dice el autor citado el FODA es una técnica que permite evaluar todos los aspectos positivos como también los negativos desde perspectivas diferentes

que al final proporcionan un diagnóstico para ejecutar una acción en beneficio de la institución que se desea mejorar, entonces al hacer un análisis FODA se puede comenzar desglosar los problemas tomando en cuenta uno de ellos para darle solución.

MINIMAX es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con la oportunidad, 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 resultado o solución a determinada problemática existente.

El aprovechamiento de la actualización docente del programa PADEP/D propicia que se apliquen estrategias que permiten involucrar a los padres de familia en la ejecución de actividades y la elaboración de recursos didácticos con el apoyo de las diferentes instituciones que se encuentran presentes en la comunidad.

En seguida de una serie de reflexiones y análisis se determina cada una de las vinculaciones aplicadas en la técnica MINI-MAX, para determinar las líneas de acción y los posibles proyectos y poder incidir en el problema que está afectando el proceso educativo de los alumnos de la etapa 6 en relación al área de destrezas de aprendizaje, por ello se efectúa el análisis de las vinculaciones realizada en el MINI-MAX.

Como resultado se establecen cinco líneas de acción que dan origen a los posibles proyectos y de acuerdo al análisis busca orientar al docente para intervenir y buscar estrategias más apropiadas para solucionar o disminuir el problema diagnosticados y el priorizado. Plan Nacional de desarrollo, (2018) afirma que:

Los objetivos estratégicos y las líneas de acción definen el marco estratégico de desarrollo en coherencia con el cual deben definirse los planes de las unidades conforme a las especificidades de cada una de ellas. Las líneas de acción son la expresión más concreta de cómo el Gobierno de la República se proponen alcanzar metas propuestas. (p.20)

Por esta razón es decir que la vinculación estratégica es una obra colectiva creada por un equipo de profesionales expertos en la materia, de esta manera se llega

hasta la identificación del problema central que se identificó desde el diagnóstico institucional, indicadores, marco epistemológico, el marco del contexto educacional, el marco de las políticas, análisis situacional, listado de problemas, matriz de Hanlon, priorización del problema, árbol de problemas, las demandas y los actores, análisis estratégico, hasta llegar a las líneas de acción y posibles proyectos del cual se trabaja en el mapa de soluciones estas fundamentales para analizar y sacar como una lluvia de ideas plasmadas al problema con la finalidad de alcanzar el proyecto o propuesta quedara táctil a un suceso como lo afirma: Watzlawick, (1995) afirma que

Se requiere de un cambio y una reestructuración para lograr solucionar los problemas, no se necesita un talento especial sino más bien ver con claridad las ideas y acciones que entran en juego los mapas de solución de problemas. La reestructuración supone cambiar el marco conceptual, la manera como pensamos acerca del problema y cambiar así mismo, la manera como nos sentimos en relación al problema. Este cambio de sentido con respecto al problema abre posibilidades para nuevas alternativas de respuesta. (p.21)

Este es un esquema que facilita la organización de las líneas de acción que generan una diversidad de proyectos como posible solución de las que se selecciona uno que vinculan en su mayoría para buscar la solución acertada en beneficio de lo que se requiere alcanzar como proyecto de esta manera se llega hasta la solución del problema central del que se desea trabajar.

Así mismo el título del proyecto es fundamental ya que desde el momento que se lee debe indicar el proyecto en pocas palabras, según Restrepo, (1987) “El título es muy importante para el proyecto de investigación, Es como el nombre que lo identifica y le da carácter. El título del proyecto es directo y preciso”. (p.8) Por lo que se decide que el Proyecto de Mejoramiento Educativo a diseñar combinó algunos proyectos identificados, quedado de la manera siguiente, “Implementar una guía con materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en el área de Destrezas de Aprendizaje, para lo cual se pensó tomar en cuenta la participación de los niños y niñas del nivel pre primario y así obtener la colaboración de los padres y madres de familia. Teniendo cada uno de los indicadores los cuales dieron origen al proyecto titulado “Juegos y materiales del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes lo que incluye la elaboración de

los siguientes juegos: juguemos con grafo motricidad, el avioncito, manitas y piecitos, caja de sorpresas, camino de sensaciones, juguemos con los números, aprendo jugando opuestos, juego de pensamiento lógico y percepción visual, cocinando aprendo.

El aprendizaje a través del juego es el de asociar las distintas esferas de la vida del niño el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones tal como lo establece UNICEF, (2018)

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (p.7)

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad, aprenden a vivir y practican el liderazgo. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo como lo dice. Freud, (1920) como lo afirma en su teoría del juego.

El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales. (p.5)

Entonces uno de los factores principales para que el alumno desarrolle las destrezas y las habilidades es a través del juego, porque cuando el alumno juega lo hace inconscientemente no más por pura diversión, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. Asimismo, el juego proporciona a los niños múltiples beneficios como habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante

las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. (Piaget, 1946). Citado por Moreano, (2016) establece que.

El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño. (p.12)

Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas las cuales permiten que el alumno desarrolle la imaginación. Es por ello que la descripción del proyecto se enfoca en todos los aspectos que se obtienen durante la investigación con brevedad posible para contar con el panorama general.

Otro de los aspectos importantes en el Proyecto Educativo es el diseño de las actividades ya que indica el ordenamiento de las actividades que contemplan para la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, el diseño según. Carrión 2010) Indica “Conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de detectar necesidades o resolver problemas”. (p.23) Es por ello que la descripción del proyecto se enfoca en todos los aspectos que se obtienen durante la investigación con brevedad posible para contar con el panorama general.

Otro de los aspectos importante para llevar a cabo el diseño del proyecto de Mejoramiento Educativo es tomar en cuenta los objetivos, esto indica lo que se pretende alcanzar por lo que se toma en cuenta el objetivo general y objetivos específicos que son los que orientan las acciones a determinar el alcance de logros y llegar hasta culminar las metas del proyecto, Según Tamayo y Tamayo (2000) citado por. Martínez, (2006) “El objetivo es el enunciado claro y preciso de las metas que persiguen en razón de la solución de un problema mediante el proceso científico”.

Al respecto. PADEP/D, (2019) indica que los objetivos del proyecto es lo que se desea obtener y cambiar para llegar alcanzar las metas y producir cambios para

solucionar o minimizar el problema de la investigación, por ello es fundamental el objetivo en el proceso de la ejecución del proyecto porque concreta las acciones de manera que indica lo que se requiere alcanzar

En este proyecto se decide elaborar los objetivos que persigue producir cambios siendo el objetivo general Implementar Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en Destrezas de Aprendizajes en los alumnos de pre-primaria en la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz. Este objetivo busca solucionar el problema que afecta a los alumnos en el proceso de aprendizaje, al área de destrezas de aprendizaje, el bajo rendimiento escolar, la inasistencia y el insuficiente material didáctico y juegos educativos, según lo que establece en los indicadores educativos.

En relación a los objetivos específicos indica que con ello se alcanza los procesos del proyecto, que a continuación se detallan: En relación a los objetivos específicos indica que con ello se alcanza los procesos del proyecto, que a continuación se detallan: Indagar materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes. Planificar la Implementación de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria. Elaborar material para juegos lúdicos y didácticos para, el aprendizaje dirigida a los niños de pre-primaria de 6 años de la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz. Implementar una guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria. Monitorear las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativa la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos. Evaluar los resultados de la implementación de materiales didáctico de los juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Es fundamental dentro de este proceso la justificación está formada por partes que la definen y que la caracterizan describiendo parte del proyecto que en pocas palabras se da a conocer que es una justificación en el cual se prueba porque se va a dar a conocer ese proyecto como se va lograr, para que y quienes serán los involucrados. Méndez, (1995) afirma que:

Describe por justificación se entiende probar el fundamento de algo; es decir, es la fundamentación con argumentos convincentes o razones suficientes para la realización de una investigación. Toda investigación se realiza con propósitos bien definidos, dichos propósitos deben ser lo suficientemente persuasivos para mostrar las causas, motivos o razones que justifiquen su realización.

En la justificación de un proyecto se dan a conocer múltiples cosas en donde se determina el problema el por qué la justificación del por qué se va justificar, la propuesta del para que servirá. (p.21)

Cumpliendo con las actividades programadas y sub-tareas, se cuenta con el apoyo del director y padres de familia durante la ejecución del proyecto, debido de la implantación de un aprendizaje basado en juegos. El plan de actividades está estructurado con un cronograma de actividades las cuales se van a desarrollar con periodo de tiempo marcado en donde los pasos serán importantes a seguir en un orden cronológico para que nada vaya ser olvidado especificando fechas semanas o años dependiendo de la magnitud del proyecto sabiendo que cada actividad es una estrategia alcanzable en el proyecto como lo afirma. Perez, (1988)

Aporta que la planificación de actividades de un proyecto consiste en organizar y racionalizar aquello que quieres hacer, con el propósito de alcanzar determinados objetivos. La planificación es, en definitiva, puro sentido común. Antes de ponerte a redactar un proyecto es muy recomendable que te tomes tu tiempo en planificar las actividades de un proyecto estratégico. Tomate tu tiempo para proponer buenas ideas o descubrir inconvenientes que no te habías planteado. Otra técnica que se utiliza en ocasiones es la llamada lluvia de ideas que consiste en tratar de describir en un papel el mayor número posibles ideas, aunque no estén bien desarrolladas, tengan el objetivo de poder decidir luego entre las diversas propuestas las prometedoras. (p.17)

Las actividades que se realizan en el proceso de un proyecto educativo deben ser planificadas con anterioridad para no improvisar y realizar una ejecución conforme al cronograma que se establece con anterioridad, además es importante porque todo lo planificado se ejecuta a cabalidad.

Por otra parte, en las sub-tareas se tiene las actividades del proceso del proyecto, Presentar los juegos lúdicos a los alumnos que están involucrados en el proyecto los cuales están adaptados para la eta 6 asimismo cuenta con un calendario de las

actividades de los juegos. (PADEP/D, 2019) indica “que un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objeto concreto”. (Pág. 20), es por ello que estas actividades esta diseñadas para solucionar el problema de los alumnos de la etapa “6”

Por otra parte, el Proyecto de Mejoramiento Educativo cuenta con un cronograma que organiza las actividades del proyecto y que orienta al docente con facilidad la ejecución de la misma, este cronograma es el de Gantt. Leon, (2014) Un diagrama de Gantt es una representación gráfica y simultánea esto significa que contiene la planificación de las actividades de manera programada concreta por procesos, en el proyecto que se desarrolla, este cronograma es elaborado por Henry L. Gantt a principios del siglo XX. Con este cronograma se desarrollan de manera ordenada con la aplicación fácil y rápida, ya que las fases de las actividades son claras para la ejecución del Proyecto, esto es una guía de proceso en la ejecución del proyecto permitiendo llevar un orden correlativo de un proyecto y sin él sería casi imposible lograr los objetivos que se quieren alcanzar en un determinado tiempo.

Los monitoreos son primordiales e indispensables realizarlos constantemente por actores las cuales estén involucrados en el proceso para que sea más fácil y estos conozcan exactamente cada punto de los que se está trabajando, el monitoreo demuestran las fallas y los avances que se han alcanzado en el determinado tiempo viendo que si los resultados son los esperados como lo afirma. Pérez, (2008)

El objetivo de las actividades de monitoreo involucra la recolección de información, su análisis, la comunicación y empleo de esta información en la evaluación del avance físico y financiero del proyecto y el logro de los resultados buscados. El monitoreo debe enfatizar fortalezas y debilidades en la implementación del proyecto permitiendo que los responsables se hagan cargo de los problemas, mejoren el desempeño, construyan resultados y se adapten a condiciones cambiantes. Se trata de un procedimiento tendiente a medir la eficiencia y efectividad del proceso de ejecución de un proyecto, para identificar los logros y debilidades y recomendar medidas correctivas para optimizar los resultados deseados. (p.32)

El monitoreo del proyecto es fundamental para que cada paso funcione de una mejor manera, así como los participantes se estén activos o inmersos dentro del proceso.

El proyecto se diseña con antelación, se realiza el cronograma para su ejecución y por razones ajenas a la buena voluntad del investigador se fue manifestando atrasos en su ejecución, pero para facilitar la culminación satisfactoria del proyecto se determina diseñar un plan emergente estrategia de culminación del PME en el marco de la emergencia nacional por el covid-19”, a continuación, se presenta las acciones realizadas.

El proceso se desarrolla empleando la estrategia de Aprendizaje basado en juegos en donde se realizó todo el material con la finalidad de llevar a la práctica cada uno de los juegos y la utilización de materiales didácticos con los niños dentro y fuera del salón de clases pero a causa del Covid-19 se suspendieron las clases empleando una nueva estrategia de cómo hacer llegar esta metodología a los niños, estando uno de los medios de comunicación masivos como es el teléfono y el internet en donde se filman las clases de manera creativa y clara, luego de estar aprobados fueron subidos al canal de You tube PM PADEP Licenciatura sede Granados Baja Verapaz compartiendo el Link de las clases a la red social de WhatsApp como un enlace al canal creado de You Tube para que todas las familias lo poseen en casa y se brindaron las instrucciones necesarias y exactas del manejo de las actividades, así como la ejecución y las dudas que tengan los niños, estando pendiente de que su desarrollo sea el correcto.

Se hace entrega de los folders de trabajo a los padres de familia aprovechando el momento en que ellos recogen la alimentación en el establecimiento Educativo para que junto a sus hijos desarrollen todas las actividades descritas en el material desde la comodidad de su casa se publican las clases compartiéndose el Link el cual los llevara a visualizar la clase y ubicarse en su folder de trabajo.

Creando nuevas experiencias en el proceso educativo y formativo como docente se logró la comunicación con los padres de familia y los alumnos vía telefónica donde se reciben comentarios positivos sobre el nuevo proceso y a su vez resolviendo dudas que surgieron durante el proceso de ejecución de las actividades propuestas

para realizar en casa además se informó que se va a seguir el proceso vía telefónica.

Las clases fueron planificadas a través de un plan donde se realizó cada actividad planificada con anterioridad para poder seguir los pasos y poder desarrollar de una mejor manera las micro clases siguiendo los caminos correspondientes. Es importante mencionar que las micro clases fueron planificadas de acuerdo a Currículo Nacional Base de educación inicial haciendo énfasis en las competencias, los indicadores de logro y principalmente los contenidos.

Se presentaron las trece actividades que comprenden el folder de hojas de trabajo que fueron entregados a los padres familia con el fin de que los niños aprendan desde la comodidad de su hogar a través de hojas de trabajo con sus respectivas instrucciones, además se cuenta con el apoyo de los padres de familia, para realizar las actividades con responsabilidad además se puede mencionar que cinco fueron grabadas en video y subidas como evidenciadas a través de YouTube, todo esto se hizo con la finalidad de que los alumnos cuenten con material audio visual en sus hogares además del folder que se les envió con anterioridad. Efectivamente las micro clases se describen a continuación.

Los alumnos entusiasmo realizan las actividades de las hojas de trabajo aprendo en casa, se utiliza el medio de You tube y WhatsApp de esta manera se cuenta con la folder de hojas de trabajo , por lo que se cuenta con el apoyo de los padres de familia y de esta manera se observa la participación activa en la realización de en cada una de las actividades de para alumnos de la etapa "6", el Proyecto de Mejoramiento Educativo se finaliza de manera exitosa debido a las actividades que realizan los alumnos se evidencia.

Otro de los aspectos importantes son los beneficios que proporciona los juegos a los niños como habilidades y destrezas que les permiten explorar situaciones nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones,

destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones, crea niños con liderazgo y fortalece el trabajo en equipo. Según (Piaget, 1946). Citado por Moreano, (2016) establece que:

El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño.(p.12)

Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas las cuales permiten que el alumno desarrolle la imaginación y creatividad. Otro elemento importante en este nivel son los materiales creados por los niños y niñas dirigidos por la docente, el juego es espontaneo de manera que se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros como lo afirma (Montessori, 2016) afirma que:

Daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. (p. 23)

Durante procesos de los alumnos que en este nivel se facilitan cuando los padres se interesan por el aprendizaje de los niños sabiendo que el juego es una estrategia que el docente de hoy utiliza dentro y fuera del aula el cual le ayuda como una herramienta muy útil y funcional aprovechando cada uno de los materiales creados por los alumnos.

Entre las actividades se preguntó a los alumnos a través de llamadas telefónicas sobre cómo les pareció la implementación de dicho proyecto desde sus hogares por lo que respondieron que fue una experiencia bonita porque trabajaron con ayuda de los padres las actividades de la guía y sobre los videos opinaron que fue algo nuevo aprender desde un dispositivo y que ya tenían conocimiento porque han recibido clases desde uno de los canales nacionales, es importante mencionar que no todos tienen la oportunidad de hacerlo

Desde que se inició el proyecto de mejoramiento Educativo se comenzó a monitorear por parte de docente encargado del mismo como por parte del director quien juega un papel importante en el proyecto es decisivo, el papel de la asesora en la orientación de los pasos que se debían de ejecutarse. Es preciso mencionar que a través de clases virtuales por motivo del Covid 19 se han realizado instrucciones precisas por parte de la licenciada en la realización de actividades que han permitido desarrollar todas las fases propuestas dentro del plan.

Por motivos ajenos a la propia voluntad fue precisó hacer un cambio en el cronograma de actividades pero esto no significa que se haya dejado en suspenso el proyecto se dio seguimiento y acompañamiento, además se monitorearon constantemente a todas las actividades planificadas para la ejecución del mismo, así mismo es importante mencionar que las autoridades de educación local, como director del establecimiento, y autoridades institucionales saben los motivos por los que fueron cambiadas algunas actividades en el cronograma las mismas fueron aprobadas por dichas autoridades, lo importante fue concluir con el proyecto y lograr los resultados que se esperaban del mismo desde el momento de su planificación.

Tambien dentro de esta fase se monitoreo cada una de las activades realizadas en la ejecucion por medio de fotografias y llamadas telefonicas para ver el avanse de cada una de las actividades.

Al finalizar todo el proceso de la ejecución de proyecto. Se entregó el proyecto al director del establecimiento, a la comunidad educativa, a los actores potenciales, a través de in informe final del proyecto y la entrega de un poster académico a las autoridades de establecimiento, autoridades municipales departamentales, Nacionales y la Universidad san Carlos de Guatemala para ser objeto de graduación Otro aspecto importante es la evaluación del proceso de lo que se realizó en un proyecto verificando de que todo lo planifico se hubiese llevado a cabo para que cuando el proyecto se ponga en marcha funcione eficiente y eficaz mente en todos

los sentidos velando por su sostenibilidad y que todos estén satisfechos con los resultados obtenidos. Garmendia (2008) considera que:

La evaluación de proyectos es una valoración y reflexión sistemática sobre el diseño, la ejecución, la eficiencia, la efectividad, los procesos y los resultados de un proyecto en ejecución o completado. Su meta es determinar la relevancia del proyecto a través del logro de los objetivos planteados, los impactos logrados y la sustentabilidad de los mismos. Se produce durante todo el ciclo del proyecto y normalmente es desarrollada por personas no involucradas directamente con la operación del mismo. Cuando se trata de evaluaciones de impacto y/o sustentabilidad, la evaluación se efectúa aún varios años después de completada la ejecución. (p.11)

La evaluación de los proyectos es indispensable para medir su desarrollo, la funcionalidad y el beneficio que el brinda, así como se ve la calidad de los resultados obtenidos por lo que se evaluó a los alumnos a través de evidencias como fotografías donde se encuentran trabajando en base a lo que está escrito en los fólderres realizando cada una de las actividades, ya sea solos o con la ayuda de personas mayores, también la evaluación se realizó por medio de llamadas telefónicas resolviendo las dudas que se tenían al momento de realizar las actividades propuestas en las mismas

Se concluyó que todas las actividades realizadas fueron de éxitos, por el apoyo recibido de parte de los actores directos alumnos, padres de familia, director y docentes, estuvieron anuentes en todas las actividades realizadas.

Conclusiones

Efectivamente, investigar sobre materiales didácticos y juegos lúdicos del contexto para mejorar el aprendizaje permite tener una buena base para desarrollar herramientas para mejorar procesos educativos.

La planificación de proyectos de implementación de materiales didácticos y juegos del contexto prevé la optimización de tiempo y recursos.

La elaboración de materiales didácticos y juegos garantiza el logro de objetivos en proyectos de mejora de los aprendizajes.

La implementación de guías de materiales didácticos y juegos apropiados al contexto efectivamente favorece el mejoramiento de los aprendizajes.

El monitoreo de actividades garantiza la obtención de buenos resultados en la ejecución de Proyectos de Mejoramiento Educativo.

Los resultados efectivos en la implementación de proyectos de Mejoramiento Educativo dependen de la realización de evaluaciones constantes y permanentes.

Plan de sostenibilidad

Parte Informativa:

Nombre del Plan de sostenibilidad: Aprendizaje basado en juegos del área de Destrezas de Aprendizaje

Centro de Influencia: Escuela Oficial de Párvulos anexa a EORM Caserío Cabrera Aldea Ixchel, Municipio de Granados, departamento de Baja Verapaz

Actores directos: Alumnos, Padres de Familia, docentes

Fecha: Mayo en adelante 2021

Introducción

La educación a través del aprendizaje basado en juegos es un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a fines educativos, porque es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje el Proyecto de Mejoramiento Educativo “Aprendizaje basado en juegos del área destrezas de aprendizaje y materiales didáctico busca contribuir al fortalecimiento de las capacidades de los niños en cuanto al área de destrezas de Aprendizaje.

Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo.

El juego es una actitud que caracteriza cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos: se siente bien y se expresa con libertad se relaciona socialmente con otros y en grupo adquiere responsabilidades el trabajo en equipo y capacidad de juicio se integra en el mundo adulto. conoce características de su propia cultura. Transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.

Desarrolla la imaginación y la creatividad. Motiva al alumno. Una de las principales ventajas del es su capacidad para captar la atención de los alumnos, porque les

proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador. El juego dinamiza la clase, despierta el interés previamente y lo mantiene durante todo el desarrollo.

El juego plantea al alumno situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, solventar fallos y reponerse de las derrotas. Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando conceptos de la asignatura o del tema en el que se centre el juego, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas.

El proyecto obtiene sostenibilidad, así como la funcionalidad en la etapa 6 del nivel pre primario siendo muy provechoso en la comunidad para generar el desarrollo adecuado en la formación sistemática.

Objetivos del Plan de sostenibilidad

Objetivo general:

Implementar un plan de sostenibilidad que produzca efectos positivos para la ejecución de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes en el área Destrezas de Aprendizajes en los alumnos de pre-primaria en la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel Granados, Baja Verapaz.

Indagar el plan de sostenibilidad para la Implementación de Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

Elaborar un plan de sostenibilidad encaminado hacia la ejecución de materiales para los juegos lúdicos y didácticos para, el aprendizaje dirigida a los niños de pre-primaria de 6 años de la EODP anexa a EORM Caserío Cabrera, Aldea Ixchel, Granados, Baja Verapaz.

Implementar un plan de sostenibilidad para realizar la guía con Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de Preprimaria.

monitoreo el plan de sostenibilidad para verificar el cumplimiento de las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo y la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Evaluar los resultados del plan de sostenibilidad en cuanto a la implementación de materiales didáctico y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

Justificación.

El propósito del presente plan es para llevar a cabo el proceso de ejecución y aplicación, así como la sostenibilidad del proyecto siendo necesario su significación en el establecimiento de Escuela Ofician de Párvulos anexa a Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Cabrera, Aldea Ixchel siendo un nuevo desafío en el avance de la educación sistemática de los niños y niñas, se debe ir aplicando y experimentando la importancia de la innovación de los aprendizajes, así como la responsabilidad y compromiso de los transmisores de estos saberes.

Es de importancia la aplicación de los aprendizajes basados en juegos que está dirigido a la etapa 6 en el área de destrezas de aprendizaje con la finalidad de aplicar trece actividades que fueron investigadas y plasmadas que si despiertan el interés del alumno en aprender y asistir a clases.

Con este proyecto el aprendizaje llega al niño de una manera más fácil y creativa siendo una herramienta docente sostenible y acompañada, respaldada por el CNB. La sostenibilidad en este proyecto está basada en compromisos porque el material está elaborado con materiales de calidad y otros que con el deterioro son de fácil acceso a obtenerlo.

Las actividades con que cuenta este proyecto sostenible consisten en desarrollar habilidades en el niño como las siguientes Facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades cognitivas superiores dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales, favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima, permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad, motiva al alumno captando su atención y proporcionándole un entorno atractivo, interesante y además lúdico este tipo de metodología empodera al alumnado, le motiva en la adquisición de desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento, siendo autónomo.

Actividades específicas realizadas, procesos y productos implementados, desarrollados y relevantes

Tabla 18 Actividades del plan de monitoreo

Productos procesos implementados	Actividades específicas realizadas	Indicadores de logro	Estrategias utilizadas que dieron buenos resultados.	Responsables	Recursos	Mecanismos control ejecución	Fecha de ejecución	
Elaborar un plan de sostenibilidad orientado hacia la implementación de estrategias para el mejoramiento de las actividades a través de juegos Socialización del PME con la comunidad educativa a través de reuniones con los actores directos.	Planificar actividades sustanciosas para mantener la sostenibilidad del proyecto	Reuniones con director para la planificación de actividades	Convocatoria al presidente a través de una solicitud Verificación del cumplimiento de las actividades descritas en el cronograma	Maestro Director Alumnos Padres de familia	Humanos Maestro Director Alumnos Padres de familia Materiales Hojas de papel bond Cartulina Marcadores	Rubrica para realizar un chequeo de las actividades realizadas	Nov. 2020	
	Elaboración de un cronograma de actividades para ejecutar este plan	Plasmar en el cronograma actividades y fechas de ejecución Reuniones coordinadas y realizadas	Convocatoria de comunidad educativa a través de una circular. Presentación de un video de reflexión sobre la importancia de los juegos	El maestro Alumnos Padres de familia. Líderes comunitarios	Humano Docente Padres de familia Alumnos CTA. Papel Computadora	Asistencia de los padres de familia, docentes, coordinador técnico administrativo	Nov. 2020	
	Coordinación y programación de reuniones iniciales con el director del establecimiento para presentar el PME.	Presentación del proyecto a alumnos y directora. Presentación del proyecto a los actores directos.	Reuniones con la comunidad. Reuniones con la comunidad	Reuniones con la comunidad. Reuniones con la comunidad				
	Reunión con los alumnos y directora para presentar el proyecto	Aprobación del plan por	Reunión con la comunidad educativa.			Elaboración de un PNI		

	<p>Reunión con los actores indirectos para presentar el proyecto educativo.</p> <p>Aprobación del plan de sostenibilidad por parte de la comunidad educativa.</p>	<p>parte de la directora.</p> <p>Aprobación del plan de sostenibilidad por parte de los padres de familia.</p>		Actores directos	Humanos Materiales	<p>Control de asistencia de padres de familia y actores participantes</p> <p>Calendario de programación de actividades</p>	2021.
Planificación y organización del plan de Sostenibilidad del PME con los miembros involucrados directamente.	Realizar el plan de sostenibilidad para el PME	Programación del plan de sostenibilidad con los actores involucrados.	<p>Reuniones de trabajo con padres de familia, docentes y alumnos.</p> <p>Realización del plan de sostenibilidad.</p> <p>Organización de la comunidad educativa</p> <p>Participación de los actores directos en las actividades del plan.</p>	Maestro. Padres de familia. Alumnos.	Humano Docente Padres de familia Alumnos	<p>Control de asistencia</p> <p>Cuadro PNI</p> <p>Fotografías</p>	
Ejecución de un plan de sostenibilidad sobre los juegos	Introducir a la comunidad en el plan de ejecución Implementación de una guía metodológica para el mejoramiento de la comprensión lectora.	Comunidad organizada Guía metodológica efectuada	<p>Reuniones de trabajo con la comunidad</p> <p>Charlas.</p> <p>Capacitaciones</p> <p>Organizar a la comunidad lectora en comisiones</p>	Humanos Comunidad educativa. Personas de la comunidad	Materiales Pizarrón marcadores Almohadilla Computadora Fotocopias Manuales de instrucciones	<p>Fotografías</p> <p>Instrumento de control</p> <p>Control de asistencias</p> <p>Rubrica para calificar la participación de los padres de familia.</p>	Febrero 2021
Evaluación los resultados	Elaborar instrumentos de evaluación en la	Comprobación de la efectividad	Programación tiempo para realizar la evaluación	Humanos Comunidad	Materiales. Instrumentos de evaluación	Control de asistencia	Agosto 2021

obtenidos en el plan de sostenibilidad.	ejecución del plan. Evaluar a través de herramientas de valoración Aplicar evaluación a sobre los resultados del PME Analizar los resultados para hacer enmiendas.	del plan de sostenibilidad Indicadores de mejoramiento o sobre el PME	Preparación de instrumentos de evaluación para el PME Ejecución de la evaluación en forma periódica Presentación de los resultados obtenidos en la evaluación	educativa involucrada en el PME	Herramientas de evaluación	Libro de conocimientos del plan de ejecución	
---	---	--	---	---------------------------------	----------------------------	--	--

Estrategias de sostenibilidad

Realización de actividades para organizar y animar situaciones de aprendizaje sobre la comprensión e interpretación lectora, motivando la participación de los alumnos de acuerdo a un aprendizaje significativo y cooperativo en beneficio de los alumnos involucrados.

Se aplican estrategias un día por semana, estableciendo horarios, organizando a los alumnos para su lectura haciendo relación a los contenidos de aprendizaje por área.

Ubicación de un espacio idóneo para una mejor comprensión e interpretación de los alumnos.

Crear un cronograma de actividades para llevar efectivamente el plan de sostenibilidad

Monitorear y evaluar los procesos, y a los alumnos en situaciones de aprendizaje con un enfoque formativo en conocimiento

1.1.6. Presupuesto

Tabla 20 Presupuesto de plan de sostenibilidad

Tipos de Recursos	Recursos	Cantidad/tiempo	Costo unitarios	Costo total
Materiales		500 impresiones	Q.1,00	Q.500.00
		25 pliegos de papel arcoíris de colores	Q.4.00	Q.100.00
		20 yardas de Nylon adhesivo	Q.5.00	Q.100.00
		5 hojas de papel piedra	Q12.00	Q.72.00
		25 Pliegos Papel china de colores	Q0.50	Q.12.50
		4 yardas Filtro	Q.8.00	Q.32.00
		3 bote de Silicón frío	Q.10.0	Q.30.00
		1 pistola de silicón	Q.35.00	Q.35.00
		10 hojas de lija	Q.5.00	Q.50.00
		40 refacciones	Q.10.00	Q.400.00
		2 cajas de temperas	Q.25.00	Q. 50.00
Humanos		Autoridades educativas, docentes alumnos		
		Padres de familia		
		Comunidad educativa		
Equipo		mobiliario, computadora, cañonera, impresora		
		Cañonera		
Total				Q.1,381.50

Fuente de financiamiento

Ministerio de Educación, padres de familia, actores directos, actores potenciales.

Evaluación

Se llevará a cabo la recolección de datos (monitoreo) análisis y valoración, para la aumentar la comprensión a través de juegos en los alumnos explicitando las suposiciones y ayudando a probarlas para obtener mejores resultados encaminados a mejorar la sostenibilidad del proyecto de mejoramiento educativo para que proporciones resultados excelentes. Proporcionar representación a las metas aumentando la comprensión e interpretación como un plan que facilite y mejore las decisiones sobre las acciones y ejecuciones en el mismo,

proporcionando información más útil y determinando los impactos positivos que produce dicho proyecto de mejoramiento.

Recomendaciones

Con el fortalecimiento de las competencias de las autoridades educativas y los docentes de la escuela, se implementa una guía de materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes, tomando en cuenta el apoyo de los padres de familia en el desarrollo de la misma.

Realizar todas las actividades descritas en la guía de materiales didácticos y juegos educativos para lograr un mejor aprendizaje y el desarrollo de las competencias que se requieren alcanzar en los alumnos del nivel pre primario tomando en cuenta el apoyo de las personas cercanas para ayudar a resolver las inquietudes que se den al momento de trabajar.

Monitorear todas las actividades del Proyecto de Mejoramiento Educativo en la implementación de los Materiales didácticos y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos. Tomando en cuenta resolver todas las acciones descritas en la misma y con la certeza que todas sean realizadas de forma efectiva.

Evaluar los resultados obtenidos en la implementación de la guía de materiales didáctico y juegos del contexto para el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos verificando las competencias alcanzadas por los alumnos, asimismo cumplir con la continuidad del plan de sostenibilidad del PME en los años posteriores para valorar el aprendizaje y avances obtenidos.

Referencias Bibliografía

(s.f.).

EFPEM. (2020). *Proceso de Análisis Situacional en los proyectos de Mejoramiento Educativo*. Guatemala: EFPEM.

Laredo. (2005). *Minimax*. Nuevo Laredo. Recuperado el 20 de septiembre de 2019, de http://www.itnuevolaredo.edu.mx/takeyas/Apuntes/Inteligencia%20Artificial/Apuntes/tareas_alumnos/Minimax/Minimax.pdf

Abrile, M. y. (2011). *TEORÍAS QUE SUSTENTAN LAS DEMANDAS*. Caracas.

Acosta, C. R. (11 de 03 de 2002). Los indicadores educativos.Estado de la cuestión y usos en Geografía. *Revista de Geografía de geografía y Ciencias Sociales*. Obtenido de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm>

Adolescentes. (2019). *adolescentes/adolescentes-y-medios-de-comunicacion*. Obtenido de [adolescentes/adolescentes-y-medios-de-comunicacion](http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm)

Anibal Arismendy, M. E. (2013). *Legislacion Básica Educativa* (corregida y aumentada ed., Vol. decima tercera). (R. Ramirez, Ed.) Huehuetenango, Guatemala , Guatemala : IMPRESION LITOGAFICA. Recuperado el 20 de mayo de 2020

ANTECEDENTES. (29 de 5 de 2020). *Significado que Antecedentes*. Obtenido de Significado que Antecedentes: <https://www.significados.com/antecedentes/>

Antonio, M. J. (2012). *Teoría y política de la educación*. Madrid, España. Recuperado el 29 de agosto de 2019, de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v11n33/art24.pdf>

Arias. (2006). *Proyectos Educativos*. Colegio Cristo Rey Valencia, Venezuela.

BATZ, L. E. (28 de 04 de 2020). *DAFO*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/04/06/Xajil-Lisbeth.pdf>

Boni Aristizábal, A. (2010). *"El Sistema de Cooperación Internacional al Desarrollo: evolucion historia y retos actuales"*. Universalit Politecnica de Valencia.

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

Carrera, B., & mazzarella, C. (2001). *Vygotsky:enfoque sociocultural*. Merida, Venezuela : Educere.

- Carrión Iñigo . (2010). *Guía para la elaboración de proyectos*. Obtenido de https://www.pluralismoyconvivencia.es/upload/19/71/guia_elaboracion_proyectos_c.pdf
- Castro Rubilar, C. R. (2013). *Manual para el diseño de Proyectos de gestión educativa*. Chile. Recuperado el 09 de octubre de 2019, de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>
- Cempro planes y proyectos . (2020). *Guía de diseño* . Obtenido de <https://sites.google.com/site/disenodeproyectosociales/>
- Chile. (2012). *Guía para el Diagnostico Institucional*. Chile.
- Cohen, E y R. Franco. (2001). *Evaluacion de Proyectos Sociales*. Mexico: Siglo XXI.
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (2010). *Guía para el Diseño de Indicadores Estratégicos*. Mexico.
- D.Ausubel. (2007). *Psicología Educativa* . En *Significado de aprendizaje Significativo* (pág. 1). Mexico: Trillas, Mexico .
- Directores que Hacen Escuela. (2015). *Diagnostico Institucional*. Buenos Aires .
- DNP, D. N. (2011). *Guía metodológica para la elaboración de Documentos CONPES*.
- EFPEM. (2019). *Anàlisis Situacional en los Proyectos de mejoramiento Educativo*. Guatemala .
- EFPEM. (2019). *Proceso de Analisis situacional en los proyectos de Mejoramiento Educativo*. Guatemala.
- El Glosario de la Reforma Educativa*. (28 de mayo de 2020). Obtenido de <https://cead.pressbooks.com/chapter/a-2-que-es-un-entorno-de-aprendizaje/>
- federacion de la enseñanza . (2009). *La importancia del contexto en el proceso de enseñanza aprendizaje . temas para la Enseñanza* , 1.
- Fernandez, D. (1997). *Conceptos de Administracion*. Mexico: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.

- Freud, S. (1915). *Teorías del juego como recurso educativo*.
- Freud, S. (1920). *Obras completas Tomo VIII*. Madrid.
- García, R. (2006). *Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Barcelona, Gedisa.
- Garmendia M., J. (2008). *Centro de Estudios para la Preparación y Evaluación Socioeconómicas de Proyectos*. Mexico.
- Gonzalez, G. (28 de 04 de 2020). *Constructivismo: origen, contexto histórico, teoría y autores*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/constructivismo/>
- Hernández, A. (2015). Historia de la Educación Latinoamericana. *Carlos González Orellana, 7*.
- Hernandez, G. (28 de 04 de 2015). Técnicas de investigación. En G. Hernandez, *Técnicas de investigación*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/%20cultural-diversity/diversity-of-cultural%20expressions/tools/policy-guide/planificar/diagnosticar/arbol-de-problemas/>
- Joan, J. T. (28 de 04 de 2020). *Proyectos educativos: enfoques y algunos ejemplos*. Obtenido de <https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/proyectos-sociales/proyectos-educativos-enfoques-y-algunos-ejemplos>
- LARREA. (27 de 05 de 2020). *PAREDRO* . Obtenido de PAREDRO : <https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>
- Leon, C. I. (2014). *Planificación estratégica II Diagrama de Gantt*. Obtenido de <https://www.enp.edu.uy/images/libros/Diagrama%20de%20Gantt.pdf>
- Libro de Diseño. (2014). En J. Lavalle, *Libro de Diseño* (pág. 4). Arusha .
- Martínez, R. A. (2006). *Manual para la elaboración de proyectos* . Bolivia. Obtenido de <https://es.slideshare.net/mrojas/diseo-de-proyectos>
- Matos, J. (1985). *El Paradigma sociocultural de L.S. Vigotsky y su aplicación en la educación*. Heredia Costa Rica: Universidad Nacional.
- Méndez, C. A. (1995). *Metodología, guía para elaborar diseños de investigación*. Bogotá.

- Mendoza, F. d. (2015). *Juegos tradicionales guatemaltecos como herramienta didáctica*. Guatemala: s.f.
- MINEDUC. (2010). *Políticas Educativas*. Guatemala .
- MINEDUC, U. (2010). *Consejo Nacional de Educacion*. Guatemala.
- Molina, A. d. (2005). *Universidad ESAN*. Lima, Perú.
- Montessori, M. (2016). El juego en el nivel inicial. En M. Montessori, *El juego en el nivel inicial*.
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula*, 12.
- Moreira, M. A. (1994). *El Aprendizaje Significativo*. Porto Alegre, RS, Brasil: Instituto de Física.
- Mortimore, J. (2008). *Educacion y Sociedad*. España: Falcon Hive.
- Navarro, M. G. (2009). *Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva*. España : Comunicar.
- PADEP/D. (2019). *PADEP/D. Proceso de Análisis Estratégico en lo Proyectos Educativos de Mejoramiento Educativo, Documento Guía del curso de Proceso de Análisis Estratégico en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Segunda parte Licenciaturas PADEP/D, EFFEM-USAC*. Guatemala.
- Pérez C., M. A. (2008). *Centrom de Estudios para la Preparacion de Proyectos*. Mexico .
- Perez Quirante, F. (1988). *Planificacion y Elaboracion de Proyectos*. España.
- Pineault R, D. C. (1989). *Conceptos, métodos y estrategias*. España.
- Plan Nacional de desarrollo. (2018). *Líneas de Acción*. México.
- PNUD. (2016). <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>.
Obtenido de <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>: <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>
- Porto, J. P. (23 de mayo de 2020). *definiciones*. Obtenido de definiciones: (<https://definicion.de/politica/>
- Prof. Fancy Castro Rubilar, P. J. (2013). *Manual para el diseño de Proyectos de gestión educativa*. Chile. Recuperado el 09 de octubre de 2019, de

<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%20C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%20C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>

Restrepo, E. (1987). *Elaboración de un proyecto de investigación*. Obtenido de <http://www.ram-wan.net/restrepo/documentos/elaboracion-proyecto.pdf>

Rosa, D. A. (2002). REVISTA BIBLIOGRÁFICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES. *Los Indicadore Educativos* , 1.

Sánchez, M. I. (2012). Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y. *Mª Isabel Blanco Sánchez*, 5. Recuperado el 21 de mayo de 2020, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf;jsessionid=0E8EFBEBB43078E96A8AC67ADEE346E4?sequence=1>

Sanchez, S. I. (2015). *Introducción a la Investigacion*. Mexico.

Santoyo, C. A. (1990). *La consultoria como proceso de Solucion de Problemas*. Cuba: Universidad de la Habana.

Segeplan . (2015). *Guia para formulacion de politas públicas* . Guatemala : Servi prensa.

SEPULVEDA, M. S. (28 de 04 de 2020). *Análisis FODA como herramienta para la dirección de Proyectos*. Obtenido de <https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2013/12/14/tecnica-o-herramienta-util-en-la-direccion-de-proyectos-foda/>

SIRE Mineduc. (3 de abril de 2019). *SIRE-Sistema de registros educativos*. Recuperado el 24 de mayo de 2020, de <https://sire.Mineduc.gob.gt/SREW/>

Suelves, D. M. (28 de 04 de 2020). *Rincones para un aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/rincones-para-un-aprendizaje-significativo>

Teacher. (28 de 04 de 2020). *Aprendizaje cooperativo*. Obtenido de <http://www.teacherspro.com/es/desafios-de-aprendizaje-docente/aprendizaje-cooperativo/>

TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO . (s.f.). En A. DAVID, *TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO* (pág. 1983). Mexico.

- Teorías de los juegos* . (14 de 11 de 2012). Obtenido de Teorías de los juegos : <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Thompson, S. (1998). *Dirección y administración estratégicas*. México : Hill Interamericana.
- Trueba, I. e. (1982). *Teorías de proyectos*. Madrid: UPV.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.
- Universidad de Chile. (2004). *Manual de Proyectos y Presentación de Proyectos de Memoria y Memoria de títulos*. Santiago, Chile . Recuperado el 08 de octubre de 2019, de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/159469/Manual-de-redaccion-y-presentacion-de-proyectos-de-memoria-y-memorias-de-titulo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad de Colima. (29 de 05 de 2020). *Glosario SIIUC*. Obtenido de Glosario SIIUC: <http://planeacion.ucol.mx/indicadoresinstitucionales/publicaciones/glosario/>
- Watzlawick, P. &. (1995). *Cambio Formacion y Solución de Problemas Humanos*. Barcelona: Heder 9ª Edicion.
- Zabala, T. M. (28 de 04 de 2020). *LA IMPORTANCIA DEL AMBIENTE LETRADO*. Obtenido de <http://innovando.blogspot.com/2016/11/la-importancia-del-ambiente-letrado.html>
- (s.f.).
- EFPEM. (2020). *Proceso de Análisis Situacional en los proyectos de Mejoramiento Educativo*. Guatemala: EFPEM.
- Laredo. (2005). *Minimax*. Nuevo Laredo. Recuperado el 20 de septiembre de 2019, de http://www.itnuevolaredo.edu.mx/takeyas/Apuntes/Inteligencia%20Artificial/Apuntes/tareas_alumnos/Minimax/Minimax.pdf
- Abrile, M. y. (2011). *TEORÍAS QUE SUSTENTAN LAS DEMANDAS*. Caracas.

- Acosta, C. R. (11 de 03 de 2002). Los indicadores educativos.Estado de la cuestión y usos en Geografía. *Revista de Geográfica de geografía y Ciencias Sociales*. Obtenido de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm>
- Adolescentes. (2019). *adolescentes/adolescentes-y-medios-de-comunicacion*. Obtenido de [adolescentes/adolescentes-y-medios-de-comunicacion](http://www.ub.edu/geocrit/b3w-354.htm)
- Anibal Arismendy, M. E. (2013). *Legislacion Básica Educativa* (corregida y aumentada ed., Vol. decima tercera). (R. Ramirez, Ed.) Huehuetenango, Guatemala , Guatemala : IMPRESION LITOGAFICA. Recuperado el 20 de nayo de 2020
- ANTECEDENTES. (29 de 5 de 2020). *Significado que Antecedentes*. Obtenido de Significado que Antecedentes: <https://www.significados.com/antecedentes/>
- Antonio, M. J. (2012). *Teoría y política de la educación*. Madrid, España. Recuperado el 29 de agosto de 2019, de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v11n33/art24.pdf>
- Arias. (2006). *Proyectos Educativos*. Colegio Cristo Rey Valencia, Venezuela.
- BATZ, L. E. (28 de 04 de 2020). *DAFO*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/04/06/Xajil-Lisbeth.pdf>
- Boni Aristizábal, A. (2010). "*El Sistema de Cooperación Internacional al Desarrollo: evolucion historia y retos actuales*". Universalit Politecnica de Valencia.
- C.N.E. (2010). *Políticas Educativas*. Guatemala.
- Carrera, B., & mazzarella, C. (2001). *Vygotsky:enfoque sociocultural*. Merida, Venezuela : Educere.
- Carrión Iñigo . (2010). *Guía para la elaboración de proyectos*. Obtenido de https://www.pluralismoyconvivencia.es/upload/19/71/guia_elaboracion_proyectos_c.pdf
- Castro Rubilar, C. R. (2013). *Manual para el diseño de Proyectos de gestión educativa*. Chile. Recuperado el 09 de octubre de 2019, de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%20C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%20C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>

- Cempro planes y proyectos . (2020). *Guía de diseño* . Obtenido de <https://sites.google.com/site/disenodeproyectossociales/>
- Chile. (2012). *Guía para el Diagnostico Institucional*. Chile.
- Cohen, E y R. Franco. (2001). *Evaluacion de Proyectos Sociales*. Mexico: Siglo XXI.
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (2010). *Guía para el Diseño de Indicadores Estratégicos*. Mexico.
- D.Ausubel. (2007). Psicología Educativa . En *Significado de aprendizaje Significativo* (pág. 1). Mexico: Trillas, Mexico .
- Directores que Hacen Escuela. (2015). *Diagnostico Institucional*. Buenos Aires .
- DNP, D. N. (2011). *Guía metodológica para la elaboracion de Documentos CONPES*.
- EFPEM. (2019). *Anàlisis Situacional en los Proyectos de mejoramiento Educativo*. Guatemala .
- EFPEM. (2019). *Proceso de Analisis situacional en los proyectos de Mejoramiento Educativo*. Guatemala.
- El Glosario de la Reforma Educativa*. (28 de mayo de 2020). Obtenido de <https://cead.pressbooks.com/chapter/a-2-que-es-un-entorno-de-aprendizaje/>
- federacion de la enseñanza . (2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza aprendizaje . *temas para la Enseñanza* , 1.
- Fernandez, D. (1997). *Conceptos de Administracion*. Mexico: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Freud, S. (1915). *Teorias del juego como recurso educativo*.
- Freud, S. (1920). *Obras completas Tomo VIII*. Madrid.
- García, R. (2006). *Conceptos, método y fundamentación epistemologica de la investigacion interdisciplinaria*. Barcelona, Gedisa.
- Garmendia M., J. (2008). *Centro de Estudios para la Preparacion y Evaluacion Socioeconomicas de Proyectos*. Mexico.
- Gonzalez, G. (28 de 04 de 2020). *Constructivismo: origen, contexto histórico, teoría y autores*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/constructivismo/>

- Hernández, A. (2015). Historia de la Educación Latinoamericana. *Carlos González Orellana*, 7.
- Hernandez, G. (28 de 04 de 2015). Técnicas de investigación. En G. Hernandez, *Técnicas de investigación*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/%20cultural-diversity/diversity-of-cultural%20expressions/tools/policy-guide/planificar/diagnosticar/arbol-de-problemas/>
- Joan, J. T. (28 de 04 de 2020). *Proyectos educativos: enfoques y algunos ejemplos*. Obtenido de <https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/proyectos-sociales/proyectos-educativos-enfoques-y-algunos-ejemplos>
- LARREA. (27 de 05 de 2020). *PAREDRO* . Obtenido de PAREDRO : <https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>
- Leon, C. I. (2014). *Planificación estratégica II Diagrama de Gantt*. Obtenido de <https://www.enp.edu.uy/images/libros/Diagrama%20de%20Gantt.pdf>
- Libro de Diseño. (2014). En J. Lavalle, *Libro de Diseño* (pág. 4). Arusha .
- Martínez, R. A. (2006). *Manual para la elaboración de proyectos* . Bolivia. Obtenido de <https://es.slideshare.net/mrojas/diseo-de-proyectos>
- Matos, J. (1985). *El Paradigma sociocultural de L.S. Vigotsky y su aplicación en la educación*. Heredia Costa Rica: Universidad Nacional.
- Méndez, C. A. (1995). *Metodología, guía para elaborar diseños de investigación*. Bogotá.
- Mendoza, F. d. (2015). *Juegos tradicionales guatemaltecos como herramienta didáctica*. Guatemala: s.f.
- MINEDUC. (2010). *Políticas Educativas* . Guatemala .
- MINEDUC, U. (2010). *Consejo Nacional de Educación*. Guatemala.
- Molina, A. d. (2005). *Universidad ESAN* . Lima, Perú.
- Montessori, M. (2016). El juego en el nivel inicial. En M. Montessori, *El juego en el nivel inicial*.
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula*, 12.

- Moreira, M. A. (1994). *El Aprendizaje Significativo*. Porto Alegre, RS, Brasil: Instituto de Física.
- Mortimore, J. (2008). *Educacion y Sociedad*. España: Falcon Hive.
- Navarro, M. G. (2009). *Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva*. España : Comunicar.
- PADEP/D. (2019). *PADEP/D. Proceso de Análisis Estratégico en lo Proyectos Educativos de Mejoramiento Educativo, Documento Guía del curso de Proceso de Análisis Estratégico en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Segunda parte Licenciaturas PADEP/D, EFFEM-USAC*. Guatemala.
- Pérez C., M. A. (2008). *Centrom de Estudios para la Preparacion de Proyectos*. Mexico .
- Perez Quirante, F. (1988). *Planificacion y Elaboracion de Proyectos*. España.
- Pineault R, D. C. (1989). *Conceptos, métodos y estrategias*. España.
- Plan Nacional de desarrollo. (2018). *Líneas de Acción*. México.
- PNUD. (2016). <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>.
Obtenido de <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>: <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/calculo-de-idh/>
- Porto, J. P. (23 de mayo de 2020). *definiciones*. Obtenido de definiciones: (<https://definicion.de/politica/>
- Prof. Fancy Castro Rubilar, P. J. (2013). *Manual para el diseño de Proyectos de gestión educativa*. Chile. Recuperado el 09 de octubre de 2019, de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/378/MANUAL%20PARA%20EL%20DISE%C3%91O%20DE%20PROYECTOS%20DE%20GESTI%C3%93N%20EDUCACIONAL.compressed.pdf>
- Restrepo, E. (1987). *Elaboración de un proyecto de investigación*. Obtenido de <http://www.ram-wan.net/restrepo/documentos/elaboracion-proyecto.pdf>
- Rosa, D. A. (2002). REVISTA BIBLIOGRÁFICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES. *Los Indicadore Educativos* , 1.
- Sánchez, M. I. (2012). Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y. *Mª Isabel Blanco Sánchez*, 5. Recuperado el 21 de mayo de 2020, de

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf;jsessionid=0E8EFBEBB43078E96A8AC67ADEE346E4?sequence=1>

Sanchez, S. I. (2015). *Introducción a la Investigación*. Mexico.

Santoyo, C. A. (1990). *La consultoría como proceso de Solución de Problemas*. Cuba: Universidad de la Habana.

Segeplan . (2015). *Guía para formulación de políticas públicas* . Guatemala : Servi prensa.

SEPULVEDA, M. S. (28 de 04 de 2020). *Análisis FODA como herramienta para la dirección de Proyectos*. Obtenido de <https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2013/12/14/tecnica-o-herramienta-util-en-la-direccion-de-proyectos-foda/>

SIRE Mineduc. (3 de abril de 2019). *SIRE-Sistema de registros educativos*. Recuperado el 24 de mayo de 2020, de <https://sire.Mineduc.gob.gt/SREW/>

Suelves, D. M. (28 de 04 de 2020). *Rincones para un aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/rincones-para-un-aprendizaje-significativo>

Teacher. (28 de 04 de 2020). *Aprendizaje cooperativo*. Obtenido de <http://www.teacherspro.com/es/desafios-de-aprendizaje-docente/aprendizaje-cooperativo/>

TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO . (s.f.). En A. DAVID, *TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO* (pág. 1983). Mexico.

Teorías de los juegos . (14 de 11 de 2012). Obtenido de Teorías de los juegos : <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Thompson, S. (1998). *Dirección y administración estratégicas*. México : Hill Interamericana.

Trueba, I. e. (1982). *Teorías de proyectos*. Madrid: UPV.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.

Universidad de Chile. (2004). *Manual de Proyectos y Presentación de Proyectos de Memoria y Memoria de títulos*. Santiago, Chile . Recuperado el 08 de

octubre de 2019, de
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/159469/Manual-de-redaccion-y-presentacion-de-proyectos-de-memoria-y-memorias-de-titulo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad de Colima. (29 de 05 de 2020). *Glosario SIIUC*. Obtenido de Glosario SIIUC:

<http://planeacion.ucol.mx/indicadoresinstitucionales/publicaciones/glosario/>

Watzlawick, P. &. (1995). *Cambio Formacion y Solución de Problemas Humanos*. Barcelona: Heder 9^a Edicion.

Zabala, T. M. (28 de 04 de 2020). *LA IMPORTANCIA DEL AMBIENTE LETRADO*. Obtenido de <http://innovando.blogspot.com/2016/11/la-importancia-del-ambiente-letrado.html>