



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en
clase**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Rural
Mixta, del Cantón Llanos de la Cruz del municipio de Quetzaltenango y
departamento de Quetzaltenango**

Silvia Patricia Alvarez Rojas
Carné 8830054

Lic. Marco Tulio Molina Salguero
Asesor

Guatemala, noviembre de 2020



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

**Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en
clase**

**Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Rural
Mixta, del Cantón Llanos de la Cruz del municipio de Quetzaltenango y
departamento de Quetzaltenango**

Silvia Patricia Alvarez Rojas
Carné 8830054

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

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Presidente	Anleu Benavente	Luz Elena Mirelle
Examinador 1	Najarro Gudiel	Katelin Julissa
Examinador 2	Martin Car	Pedro Alfonso



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

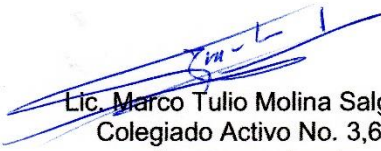
Guatemala, 27 de junio 2020


Licenciado
Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesor del trabajo de graduación denominado: **Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase**, correspondiente a la estudiante: **Silvia Patricia Alvarez Rojas**, carné: **8830054**, CUI: **2369173070901**, de la carrera: **Licenciatura en Educación 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.

Atentamente,


Lic. Marco Tulio Molina Salguero
Colegiado Activo No. 3,690
Asesor nombrado


Vo. Bo.
M.A. Aura Lissette Rodríguez Velásquez
Coordinadora Departamental

c.c. Archivo



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_3001

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: *Aplicación De Técnicas Ludopedagógicas Para Reducir El Sedentarismo En Clase* Realizado por el (la) estudiante: *Alvarez Rojas Silvia Patricia* Con Registro académico No. 8830054 Con CUI: 2369173070901 De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

78_81_8830054_01_3001



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_3001

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: *Aplicación De Técnicas Ludopedagógicas Para Reducir El Sedentarismo En Clase* Realizado por el (la) estudiante: *Alvarez Rojas Silvia Patricia* Con Registro académico No. *8830054* Con CUI: *2369173070901* De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

78_81_8830054_01_3001

DEDICATORIA

A Dios:

Por la bendición de la vida y el conocimiento; y por darme las fuerzas para poder alcanzar uno de mis sueños más deseados.

A mis Padres:

Félix Alvarez y Julia Emperatriz Rojas Chávez

Quienes han sabido darme su ejemplo de trabajo y honradez.

A mi esposo e hijos:

Luis Andrés Guzmán, Luis Fernando, Silviamaría Emperatriz, Julia Andrea, y Emmely Diana Isabel.

Con mucho amor; por su paciencia, comprensión y apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria y a lo largo de mi vida.

A mis hermanos:

Ana Isabel, Cesar Fernando, Thelma del Rosario

Con amor y respeto

A usted:

Que Dios le bendiga

AGRADECIMIENTOS

A: Dios supremo Creador. Quien es el dador de la sabiduría y que ha sido la luz en el sendero de mi vida.

Agradezco a la Tricentenario Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media EFPEM, al Programa Académico Profesional Docente PADEP/D por brindarme la oportunidad de prepararme profesionalmente dentro de tan prestigiosa casa de estudios.

A los facilitadores de cursos, coordinador de Sede y Coordinadora de PADEP/D por su compromiso, esfuerzo, colaboración, apoyo y cariño brindado durante el proceso.

A la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón Llanos de la Cruz, Jornada Matutina, del municipio y departamento de Quetzaltenango, a la directora Evelyn Cifuentes por su apoyo incondicional en el desarrollo de cada una de las actividades requeridas en los cursos de la carrera, por brindarme la oportunidad de desarrollarlas dentro del establecimiento. A mis compañeros docentes, por su colaboración y apoyo en la realización de las diversas actividades.

A los niños quienes con sus experiencias o conocimientos previos estuvieron listos y dispuestos para colaborar con el proyecto.

A mi equipo de trabajo Maravillas, amigas, compañeras a quienes admiro y quiero, gracias por esos momentos inolvidables, por sus enseñanzas y consejos, y brindarme su apoyo incondicional, me hicieron crecer.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma me apoyaron y contribuyeron en la consecución de esta meta profesional muchísimas gracias.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta, Jornada Matutina del Cantón Llanos de la Cruz del Municipio y Departamento de Quetzaltenango. Se refiere a la Aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula, como medio para contribuir a la mejora de la calidad educativa en relación a minimizar el sedentarismo en el aula y elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Debido a que existen bajos resultados en las pruebas que aplica el MINEDUC en las áreas de Matemáticas y Lectura.

Se seleccionó como proyecto: Aplicación de técnicas ludopedagógicas en clase porque la metodología lúdica responde a la necesidad de juego de los niños, desarrolla el pensamiento, la imaginación y creatividad, la capacidad de decisión, resolución de conflictos, entre otros, favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo, estimula al niño para aprender de manera positiva y acercarse con agrado a los temas que se desarrollan en clase, en un ambiente agradable, ameno y placentero.

Los docentes agentes de cambio y transformación son los responsables de la aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula para transformar la forma de enseñar, para salir de la monotonía del sedentarismo tradicional que tanto ha influenciado a la educación.

Las actividades que se realizaron permitieron a los estudiantes estimular la atención, memoria, concentración, la comunicación, la cognición la motricidad y se pudo obtener resultados favorables, ya que los estudiantes demostraron un avance significativo en el nivel de aprendizaje. Los docentes están dispuestos a continuar apoyando el proyecto para lograr mejores resultados.

Unit'zal Uchibaxik

Le chak'unem re suqumanik' q'utunem p'atak l'e q'utubal kaman. Aquab' p'a le kamon Llanos de la Cruz p'a le tinamit r'e Xelaju.

Are le j'un chak'unem q'utunik et'zanem p'a le tijob'al, xa rumal eta'manik ut'z q'a b'an che' le kutunem k'a suqui'k p'a le tijob'al le kutunem chique a'j tijoxel.

Rumal retaq ri nit'z eta'manik'k rumal le pajanik'xcano l'e nim tijobal re parmita p'a le etamabal' re ajilab'al chucked le rilik'wuj.

Xchallik' ri chak'unem' xcojik ri et'zanem kutunik' p'a le q'utubal rumal ri ucholiq ri et'zanem. Kutub'al q'uq ri ak'alap, k'a ton che le chomaniq', k'a mayajonik' y k'a chomaniq', q'u t'zuj ub'eal q'u bano, k'a resaj rip' riman ut'ztaj, jujun chik', k'a t'on che le etamanik p'a le tijob'al, q'u bochij le ak'al p'ale etamanik pa le tijobal a're k'a kiqotic.

Riaj ta'j k'u bano ri ut'z chak'unem etamanik y kutunem p'a le tijob'al rech ut'z k'a quextaj le k'utunem p'a laj le tijobal rechut'z q'ujel p'ale man ut'zaj katunik'. R'i chak' xb'anik xu k'atu l'eaj tijoxel k'a t'oniq ch'e le q'u t'o, choma'j, chawem, q'u chak'aj rumal r'i ut'z, r'itijoxel k'atu ri etamanik'.

Ri ajt'ijonel xkibaj k'e t'onik'ch'e l'e chak'unem xa rumal k'a suqui'q' le etamanik'.

ABSTRAC

The Educational Improvement Project carried out at the Official Rural Mixed School, morning session of the Llanos de la Cruz Canton of the Municipality and Department of Quetzaltenango. It refers to the Application of educational pedagogical techniques in the classroom, as a means to contribute to improving educational quality in relation to minimizing sedentary lifestyle in the classroom and raising the level of student learning. Because there are low results in the tests applied by MINEDUC in the areas of Mathematics and Reading.

The following was selected as a project: Application of educational pedagogical techniques in class because the playful methodology responds to the children's need for play, develops thought, imagination and creativity, decision-making capacity, conflict resolution, among others, favors the learning of all areas of development, stimulates the child to learn in a positive way and to approach with pleasure to the topics that are developed in class, in a pleasant, pleasant and pleasant environment.

Teachers agents of change and transformation are responsible for the application of educational pedagogical techniques in the classroom to transform the way of teaching, to get out of the monotony of traditional sedentary lifestyle that has influenced education so much.

The activities that were carried out allowed the students to stimulate attention, memory, concentration, communication, cognition, motor skills ... and

Favorable results could be obtained, since the students demonstrated a significant advance in the level of learning. Teachers are willing to continue supporting the project to achieve better results.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPÍTULO I.....	3
PLAN DE TRABAJO.....	3
1.1. Marco organizacional.....	3
1.2. Análisis Situacional.....	23
1.3. Análisis estratégico.....	30
1.4. Diseño de proyecto.....	41
CAPÍTULO II.....	53
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	53
1.1. Corrientes pedagógicas.....	53
1.2. Técnicas de administración educativa.....	58
1.3. Componentes del diseño del proyecto.....	63
CAPÍTULO III.....	79
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	79
3.1. Título.....	79
3.2. Descripción de proyecto de mejoramiento PME.....	79
3.3. Concepto de proyecto de mejoramiento educativo PME.....	82
3.4. Objetivos.....	83
3.5. Justificación.....	83
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente.....	85
3.7. Plan de actividades.....	85

CAPITULO IV	115
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	115
4.1. Análisis y discusión de resultados	115
4.2. Conclusiones.....	135
4.3. Plan de sostenibilidad	136
REFERENCIAS	139
ANEXO.....	145

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Ficha escolar EORM Llanos de la Cruz	7
Gráfica 2. Resultados SERCE de 3º Y 6º Lectura y Matemáticas	13
Gráfica 3. Indicadores de eficiencia interna 2016-2020	13
Gráfica 4. Educación bilingüe intercultural	16
Fotografía 1. Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz.....	96
Fotografía 2. Presentación de PME a docentes de la Escuela Llanos de la Cruz Quetzaltenango	97
Fotografía 3 Taller a docentes de la Escuela Llanos de la Cruz	97
Fotografía 4 Técnicas compartidas en el taller de: aplicación de técnicas	98
Fotografía 5. Aplicación del manual	99
Fotografía 6. Interaula	99
Fotografía 7. Aplicación de técnicas lúdicas	100
Fotografía 8. Dinámica, carrera de globos	101
Fotografía 9. Ejercicio físico en el aula	101
Fotografía 10. Paisajes en el geoplano.....	102
Gráfica 5 . Guía de observación	104
Gráfica 6 Guía de desempeño sobre la aplicación del manual, evaluación del segundo ciclo.....	108
Gráfica 7. Nivel de aprendizaje, al aplicar el Manual de técnicas Ludo pedagógicas.	109

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población por Rango de Edades	5
Cuadro 2. Población por Rango de Edades	6
Cuadro 3. Distribución de la cantidad de alumnos	7
Cuadro 4. Cantidad de docentes y su distribución	8
Cuadro 5. Relación alumno/docente	9
Cuadro 6. Asistencia de los alumnos	10
Cuadro 7. Disponibilidad de textos y materiales	11
Cuadro 8. Matriz de priorización	24
Cuadro 9. Tabla de actores	27
Cuadro 10. Guía de observación	104
Cuadro 11. Boleta de evaluación de desempeño del inter aula.	105
Cuadro 12. indicadores de guía de observación del desempeño de la aplicación del manual en el aula.....	106
Cuadro 13. Indicadores de guía de observación del desempeño de la aplicación del manual en el aula, todos los grados del segundo ciclo.....	107
Cuadro 14. Evaluación de desempeño, sobre la aplicación del manual de técnicas ludopedagógicas.....	109

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo. Esta opción de graduación tiene mucho sentido, pues le permite al estudiante devolverle al entorno educativo que lo apoyó para graduarse, un granito de arena para mejorar la educación de este país.

A continuación, se presenta el Proyecto de Mejoramiento Educativo, el cual gira alrededor de la aplicación de técnicas ludo pedagógicas para reducir el sedentarismo en clase. El trabajo se presenta de la siguiente manera: El capítulo I conformado por el Plan de trabajo, el Marco Organizacional, el Análisis situacional y estratégico y el diseño del proyecto, el en capítulo II se encuentra la fundamentación teórica, capítulo III conformado por la presentación de resultados, el desarrollo del plan de actividades con sus evidencias y el capítulo IV Análisis y discusión de resultados, conclusiones, plan de sostenibilidad.

El PME se realizó en la Escuela Oficial de Rural Mixta, jornada matutina, del Cantón Llanos de la Cruz del Municipio, y Departamento de Quetzaltenango.

En lo referente al contexto, la población a la que el establecimiento brinda cobertura, es al grupo maya y ladino, el idioma utilizado para el desarrollo de proceso educativo es el español, muy pocos niños hablan su idioma materno, debido al problema de la exclusión. La mayoría de familias de la comunidad saben leer, pero no escribir y otras son analfabetas. Muchos de los padres de familia son albañiles y hay un alto porcentaje que ha emigrado a los Estados Unidos, dejando a los niños a cargo de parientes como tíos y abuelos.

Al realizar un estudio sobre los indicadores de la institución, se detectó el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes debido al sedentarismo, al ambiente

estático, a la falta de protagonismo de los estudiantes, a la práctica de actividades como copiar, repetir, reproducir, memorizar, entre otras que realizan los estudiantes en el aula. Evidenciándose la falta de técnicas y estrategias lúdicas por parte de algunos docentes. Por lo que se eligió desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo que responda a la línea estratégica No. 7 de las propuestas en el Plan Estratégico 2016-2020: Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación.

Por lo que se elaboró un plan de actividades, en el cual se involucró a la dirección, personal docente, niños y padres de familia, Las actividades planificadas y desarrolladas fueron: Taller a docentes, elaboración de un manual de técnicas ludopedagógicas, socialización y demostración de técnicas de aula en aula con estudiantes del II ciclo, Implementación del manual en el aula, y un concurso de técnicas ludopedagógicas, con las cuales se logró un avance significativo en cuanto a mejoras en el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

La Ludopedagogía : Es una metodología, que propone la implicación total de la persona (física, neural, mental, emotiva social, cultural) es una actividad agradable con la que cuenta el ser humano, se utiliza como enlace para desarrollar los contenidos, permitiendo al estudiante ser protagonista a través de la interacción directa con el tema de estudio, fortaleciendo sus experiencias, reafirmando los conocimientos previos para así obtener nuevos conocimientos y que estos aprendizajes sean significativos.

Los entornos lúdicos mejoran el aprendizaje cuando el ser humano se involucra completamente en el proceso porque se estimula todos sus sentidos y se potencia la capacidad para el aprendizaje.

Muy importante, por lo tanto, la acción el movimiento, el hacer, porque el estudiante involucra todo su ser, es el actor principal, logra la armonía entre los aspectos emocionales, físicos, mentales y sociales entre otros, mejorando la atención, la concentración, memoria, la observación de los niños y su predisposición para los aprendizajes.

CAPÍTULO I

PLAN DE TRABAJO

1.1. Marco organizacional

1.1.1. Diagnóstico Institucional

A. Nombre de la escuela

Escuela Oficial Rural Mixta

B. Dirección

Cantón Llanos de la Cruz, municipio y departamento de Quetzaltenango

C. Naturaleza de la institución

Escuela Oficial Rural Mixta, Sector oficial, área rural, plan diario, tipo mixta, modalidad bilingüe, jornada matutina, ciclo anual.

D. Gobierno Escolar

Si, cada año la comisión de Gobierno escolar, hace la convocatoria para elecciones, y se proponen dos planillas, con estudiantes representantes de cada grado y sección.

E. Visión

Ser una institución educativa líder en el campo de la formación integral de niños, aplicando metodologías innovadoras, inspirada en la cultura, que garantice a los estudiantes una educación de calidad y con pertinencia a partir de un enfoque por competencias académicas, para desempeñarse eficientemente en las etapas académicas posteriores y responder a las necesidades que la sociedad guatemalteca les plantea.

Misión: Somos una institución que promueve y desarrolla una educación integral en los estudiantes a partir de los valores, principios

y la formación académica que se exige en cada maestro; lo que pretendemos es hacer de los niños y niñas sujetos reflexivos, críticos, creativos; desarrollarles los procesos mentales elevados, lo cual les permitirá resolver problemas esenciales en su vida, contribuir al desarrollo socioeconómico y ambiental de su comunidad.

F. Estrategias de abordaje

En Escuela Oficial Rural Mixta Llanos de la Cruz, cada docente tiene una metodología para responder a las necesidades que se presentan en el aula basándose especialmente en CNB. En relación a los procedimientos de evaluación se realizan de acuerdo a lo establecido por el MINEDUC- EL CNB-ODEC

G. Modelos educativos

Constructivista, aprendizajes significativos neuro psicopedagógico, conductual, tecnológico holístico, cognitivo (eclectico) basados en competencias y estándares educativos.

H. Programas que actualmente están desarrollando

Leamos juntos, Contemos juntos, Vivamos juntos en armonía, Gobierno escolar, Alimentación escolar, Gratuidad.

I. Proyectos desarrollados

Remodelación y construcción de la escuela, gestión para un laboratorio de computación, uso y manejo de tabletas con el programa de Profuturo, techado de la cocina de la escuela, tambos de Rotoplas, depósito de agua.

1.1.2. Indicadores educativos

A. De contexto

a. Población por rango de edades

El Sistema Nacional de Indicadores Educativos reporta para el departamento de Quetzaltenango en el año 2019 el siguiente: rango de edades de 5 a 9 años en hombres un total de 10,746 y en mujeres 10,540. El rango de 10 a 14 años en hombres 10,263 y mujeres 10,099. El rango de 15 a 19 en hombres 8, 918 y mujeres 9,018.

Población por Rango de Edades.
Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”
Quetzaltenango

Cuadro 1. Población por Rango de Edades

GRADO/EADES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
PRIMERO 7/11 años	27	38	65
SEGUNDO 8/12	34	39	73
TERCERO 9//12	25	28	53
CUARTO 10/13	26	27	53
QUINTO 11/ 14 +	39	34	73
SEXTO 12/ 14 +	18	31	49
TOTAL	169	197	366

Fuente: Propia

b. Índice de desarrollo humano

El Informe presentado ubica a Quetzaltenango en un nivel de desarrollo humano arriba del promedio nacional, con un Índice de Desarrollo Humano (IDH) de 0.529, pero, “cuando se consideran las desigualdades, saltan a la vista amplias brechas de desarrollo entre sus municipios”, manifestó Gustavo Arriola Quan, Coordinador del Informe. “A pocos kilómetros de la ciudad altense, hay dos municipios que se cuentan entre los de menor índice de desarrollo humano (IDH) y mayor pobreza como Cajolá y Sigüilá”, destacó.

El hecho de que Quetzaltenango tenga un nivel alto que otros departamentos no significa que no haya privaciones, pues el informe detalla que seis de cada diez habitantes viven en condiciones de pobreza multidimensional, el 54% de la población no cuenta con ingresos suficientes para cubrir la canasta básica y el 34% vive en condiciones de hacinamiento.

Otros indicadores preocupantes son que el 78% de la población no posee cobertura en salud, y que el 38% tiene acceso limitado al agua y el 9% no se beneficia con ese servicio. (PNUD, 2015/2016).

La desnutrición es uno de los problemas que los docentes observan en las escuelas, niños y niñas que no logran el peso y la estatura de acuerdo a su edad. El desempleo, la migración, la desintegración familiar el trabajo informal de las familias de la comunidad provoca a que vivan en pobreza.

Cuadro 2. Población por Rango de Edades

	IDH salud		IDH educación		IDH ingresos		IDH				Ver
	2006	2014	2006	2014	2006	2014	2000	2006	2011	2014	
Total	0.391	0.397	0.416	0.461	0.685	0.651	0.421	0.481	0.483	0.492	Ver
Departamento											
Guatemala	0.56	0.524	0.595	0.582	0.817	0.759	s.d.	0.648	0.629	0.614	Ver
El Progreso	0.416	0.428	0.428	0.515	0.662	0.631	s.d.	0.49	0.502	0.518	Ver
Sacatepéquez	0.488	0.484	0.489	0.54	0.706	0.699	s.d.	0.553	0.547	0.567	Ver
Chimaltenango	0.412	0.416	0.432	0.472	0.609	0.589	s.d.	0.477	0.459	0.487	Ver
Escuintla	0.438	0.435	0.388	0.471	0.66	0.671	s.d.	0.482	0.528	0.516	Ver
Santa Rosa	0.354	0.362	0.372	0.468	0.641	0.614	s.d.	0.439	0.446	0.47	Ver
Sololá	0.346	0.402	0.32	0.424	0.539	0.552	s.d.	0.391	0.428	0.455	Ver
Totonicapán	0.313	0.35	0.313	0.401	0.548	0.572	s.d.	0.378	0.409	0.432	Ver
Quetzaltenango	0.412	0.449	0.442	0.494	0.665	0.666	s.d.	0.495	0.479	0.529	Ver
Suchitepéquez	0.369	0.386	0.364	0.429	0.627	0.633	s.d.	0.438	0.45	0.471	Ver
Retalhuleu	0.369	0.371	0.402	0.454	0.649	0.64	s.d.	0.458	0.437	0.476	Ver
San Marcos	0.328	0.353	0.377	0.426	0.593	0.61	s.d.	0.418	0.41	0.451	Ver
Huehuetenango	0.317	0.329	0.292	0.371	0.581	0.522	s.d.	0.377	0.397	0.399	Ver
Quiché	0.281	0.341	0.256	0.39	0.506	0.572	s.d.	0.332	0.376	0.424	Ver

Fuente: Elaboración con datos de ecovi, Banguat, BM, FMI

B. De recursos

a. Cantidad de alumnos matriculados

La Ficha Escolar del Ministerio de Educación de Guatemala año 2020, reporta cuatrocientos siete estudiantes matriculados.

Gráfica 1. Ficha escolar EORM Llanos de la Cruz

Ficha escolar
Ministerio de Educación de Guatemala

09-01-0109-43 09-01-0109-43 - EORM JORNADA MATUTINA DE PRIMARIA. QUETZALTENANGO, QUETZALTENANGO

usqueda avanzada

Mi establecimiento

ABIERTA
Información 2020*
407 Estudiantes
15 Servicios docentes

Nombre: EORM
Dirección: CANTON LLANOS DE LA CRUZ, QUETZALTENANGO, QUETZALTENANGO
Director(a): EVELYN XIOMARA CIFUENTES LÓPEZ AVILA
Teléfono: 77572247 **Correo:** eormdelacruz@gmail.com

Departamental: QUETZALTENANGO **Departamento:** QUETZALTENANGO **Municipio:** QUETZALTENANGO

Nivel: PRIMARIA **Sector:** OFICIAL **Área:** RURAL
Plan: DIARIO(REGULAR) **Jornada:** MATUTINA **Ciclo:** ANUAL
Modalidad: BILINGUE **Tipo:** MIXTA **Categoría:** PURA

Gobierno Escolar: . **Posee OPF:** SI EORM CANTON LLANOS DE LA CRUZ **Más**

Supervisor(a): 09-004 - DINA RUBI GONZALEZ DE LEON **Más**
Sede: 14 AVENIDA 2-13 ZONA 1, QUETZALTENANGO.
Teléfono: 77554072 **Correo:** dina1520@hotmail.com **Más**

De click sobre el mapa para abrir en Google Maps o Waze

* datos preliminares a Mayo 2020 sujetos a revisiones y modificaciones
Fuente: Datos del establecimiento a Mayo 2020, mapa y fotografía correspondientes al censo de infraestructura 2005
Elaboración: Dirección de Planificación, Ministerio de Educación v. 0.02

Fuente: datos del establecimiento a mayo 2020, mapa y fotografía correspondientes al censo de infraestructura 2005

- b. Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles
- Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”
Quetzaltenango
- Cuadro 3. Distribución de la cantidad de alumnos
por grados o niveles

GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
PRIMERO	27	38	65
SEGUNDO	34	39	73
TERCERO	25	28	53
CUARTO	26	27	53
QUINTO	39	34	73
SEXTO	18	31	49
TOTAL	169	197	366

Fuente: Propia

- c. Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles
Escuela Oficial Rural Mixta "Cantón Llanos de la Cruz"
Quetzaltenango

Cuadro 4. Cantidad de docentes y su distribución
por grados o niveles

GRADOS	DOCENTES
PREPRIMARIA	3
PRIMERO	2
SEGUNDO	3
TERCERO	2
CUARTO	2
QUINTO	2
SEXTO	2
TOTAL	13

Fuente: Propia

d. Relación alumno/docente

Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”

Quetzaltenango

Cuadro 5. Relación alumno/docente

GRADO	SECCIÓN	N.º DE ESTUDIANTES
PRIMERO	A	33
PRIMERO	B	32
SEGUNDO	A	27
SEGUNDO	B	25
SEGUNDO	C	21
TERCERO	A	27
TERCERO	B	26
CUARTO	A	27
CUARTO	B	26
QUINTO	A	36
QUINTO	B	37
SEXTO	A	24
SEXTO	B	25
TOTAL, DE ESTUDIANTES		366 (2019)

Fuente: Propia

C. De proceso

a. Asistencia de los alumnos

Se puede observar que el 94% de los estudiantes asisten diariamente a clase, lo cual demuestra el interés de los estudiantes y de los padres de familia por la responsabilidad y el cumplimiento de educar a sus hijos.

Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”
Quetzaltenango

Cuadro 6. Asistencia de los alumnos

GRADO	ASISTENCIA	INASISTENCIA	TOTAL, DE ESTUDIANTES
1º A	31	2	33
1º B	30	2	32
2ºA	24	3	27
2ºB	23	2	25
2º C	19	2	21
3º A	26	1	27
3º B	24	2	26
4ºA	24	3	27
4ºB	24	2	26
5º A	35	1	36
5º B	36	1	37
6º A	24	0	24
6º B	23	2	25
Total	343	23	366

Fuente: Propia

- b. Porcentaje de cumplimiento de días de clase
Índice que mide el número de días hábiles en el año. Para el año 2019 se establecen 206 días.
- c. Idioma utilizado como medio de enseñanza
El castellano o idioma español, lo cual facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.
- d. Disponibilidad de textos y materiales
En el establecimiento cada docente cuenta con los textos necesarios para el desempeño de su labor docente. Lamentablemente los textos que envía el gobierno no llegan a tiempo y muchas veces no alcanzan para todos los estudiantes. En

relación a guías docentes y el CNB, no todos los docentes cuentan con estos en físico, sin embargo, a través de medios electrónicos el 100% lo lleva en su teléfono celular o computadora.

Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”

Quetzaltenango

Cuadro 7. Disponibilidad de textos y materiales

GRADO	Matemáticas	Comunicación y Lenguaje	Medio Social y Natural	Leo y escribo	Valores	Ciencias sociales	CC. Tecnología	TOTAL, DE EST.
1º A	33	33	15	33				35
1º B	32	32	6	32				35
2º A	27	27	25					27
2º B	24	24	10					24
2º C	20	20	0					20
3º A	18	16	18					27
3º B	28	28	26					27
4º A	26	26			26	26	26	27
4º B	26	26			26	26	26	26
5º A	20	22				22	23	36
5º B	23	23				23	23	35
6º A	24	24				24	24	24
6º B	24	24				24	24	24
Libros	325	325	100		52	145	145	366

Fuente: Propia

e. Organización de los padres de familia

OPF Organización de padres de familia, quienes son electos en asamblea. Y se encarga de administrar el programa de Alimentos con la comisión de refacción del establecimiento. Cada docente organiza a los padres de familia por grado y sección para conformar las directivas de aula, quienes se encargan de apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

D. De resultados de escolarización

a. Escolarización oportuna

Noventa y nueve de cada cien estudiantes

b. Escolarización por edades simples

El Sistema Nacional de Indicadores Educativos reporta que cuatro de cada diez ingresan al nivel en edad adecuada

c. Sobre edad

20% reportados especialmente 2º y 3 en EORM Llanos de la Cruz

d. Tasa de promoción anual

En el Sistema Nacional de Indicadores Educativos reporta 89%

e. Fracaso escolar

En el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se reporta 11% de fracaso escolar.

f. Conservación de la matrícula

En el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se reporta 122%

g. Finalización de nivel

8 de cada 10 estudiantes promueve al finalizar el ciclo escolar (81.5%)

h. Repitencia

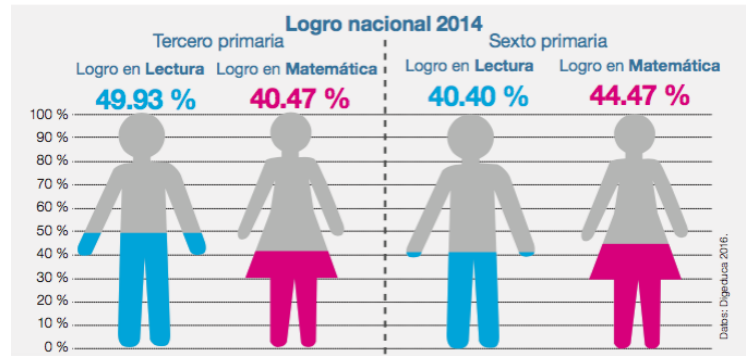
En el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se reporta un 6% de repitencia

i. Deserción 3%

j. Resultados de aprendizaje:

Resultados SERCE: 3º y 6º -lectura y Matemáticas:

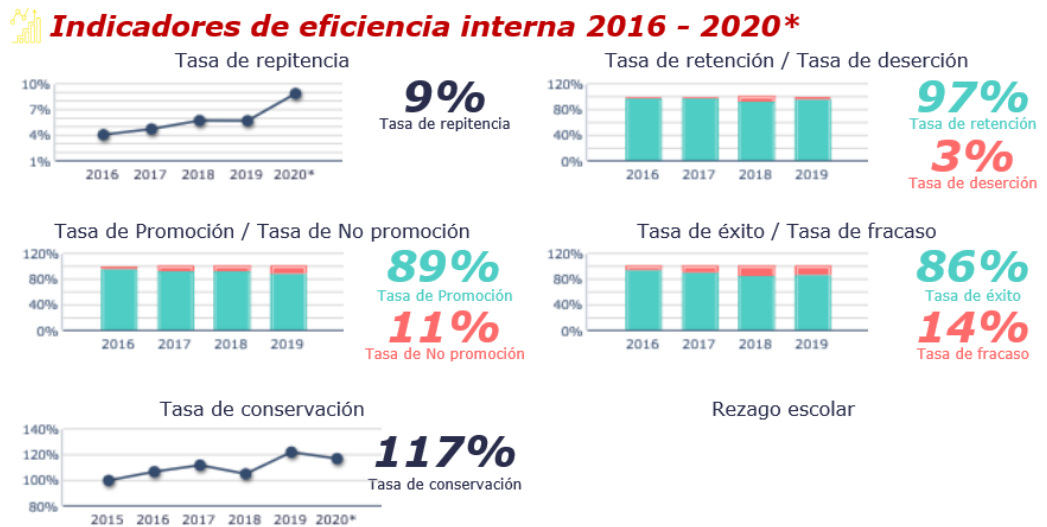
Gráfica 2. Resultados SERCE de 3º Y 6º Lectura y Matemáticas



Fuente: Ministerio de Educación

Escuela Oficial Rural Mixta “Cantón Llanos de la Cruz”
Quetzaltenango

Gráfica 3. Indicadores de eficiencia interna 2016-2020



Fuente: datos del establecimiento a mayo 2020,
<http://estadistica.mineduc.gob.gt/fichaescolar/>

1.1.3. Antecedentes

A. Histórico

Según la matrícula de 2016 -2020 de cada 10 estudiantes inscritos uno está repitiendo. En el año 2016, 15 estudiantes repitieron y 323 no repitieron; en el año 2017, 16 estudiantes repitieron y 367 no

repetieron; en el año 2,018, 10 repitieron y 367 no repitieron y en el año 2019, 22 repitieron y 361 no repitieron. Como se puede observar la repitencia va en ascenso. En relación a promovidos y no promovidos tenemos que, en el año 2016, fueron promovidos 319 en el año 2017, 303, en el año 2018, 329, y en el año 2019, 330. Ahora en relación a los no promovidos tenemos para el año 2016, no promovidos 13 estudiantes; año 2017 no promovidos 24 estudiantes; año 2018 no promovidos 27 estudiantes; año 2019 no promovidos 40 estudiantes este dato también va en ascenso.

B. De contexto

Según el análisis de la ficha escolar en cuanto a matrícula, se puede observar que se ha mantenido ya, que en 2018 la matrícula era de 386 y en 2019, 382 matriculados y para 2020 cuenta con 407 estudiantes inscritos. Las edades se han mantenido. Población por rango de edades: en este indicador se puede observar que los estudiantes inscritos en cada grado, cuenta con la edad adecuada ya que solamente se evidencia el 20% de sobre edad reportados en 2º y 3º.

C. De recursos

En cuanto a la distribución de docentes y estudiantes, todos los grados y niveles cuentan con la cobertura necesaria. Aunque se puede observar que quinto grado está sobrecargado con 36 estudiantes mientras que el resto cuenta con un promedio de 25 estudiantes.

D. De proceso

Asistencia, se puede observar que el 94% de los estudiantes asisten diariamente a clases, lo cual demuestra el interés de los estudiantes y padres de familia por el cumplimiento y responsabilidad de educar a sus hijos. El establecimiento cumple con los 206 días de clases durante el año lectivo, según la ficha escolar el establecimiento cumple al 100% con este indicador. El idioma utilizado en el establecimiento es el castellano, pero parte de la comunidad educativa habla K'iche', la ventaja es que todos hablan castellano lo cual facilita el proceso. En

el establecimiento cada docente cuenta con los textos necesarios para el desempeño de la labor docente lamentablemente los textos que envía el ministerio no llegan a tiempo, y algunas veces no alcanzan para todos. La escuela cuenta con la organización de padres de familia OPF, Los docentes se encargan de organizar las directivas de cada aula y sección para apoyar en el proceso.

E. De resultados de escolarización

Tres de cada diez logran terminar la primaria. Tasa de promoción anual. Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron, del total de alumnos inscritos al inicio del año 92.42%; fracaso escolar alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el año en relación al total de estudiantes inscritos al inicio del año 14.77%. Se logra conservar la matrícula en un 99%.

F. De resultados de aprendizaje

Pruebas en construcción, La Escuela Llanos de la Cruz no ha participado. Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes por criterio de “logro” o “no logro. Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria, porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas. Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura. Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º) y así mismo para 6º.

1.1.4. Marco Epistemológico

A. Circunstancias históricas

En relación a este indicador de eficiencia interna, de Educación Bilingüe Intercultural Se puede mencionar que, desde el punto de vista histórico, las escuelas no reportan los datos verdaderos en base a la población Maya, ya que en la escuela en la que laboro la mayoría de la población es de origen maya, y los datos que se presentan son, contrarios. Para el año 2019 se reporta 19 estudiantes mayas y 382

ladinos. Con una tasa de 100% en relación a retención, promoción y éxito.

Gráfica 4. Educación bilingüe intercultural



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

B. Circunstancias psicológicas

Con estos datos se ignora a gran parte de la población maya, lo cual ha sido un problema desde hace muchos años al no reflejar la realidad de la comunidad. Afectando la identidad de los diversos grupos a los que atiende la escuela, y negándole al niño reconocer su identidad tal cual es.

C. Circunstancias sociológicas

Desde el punto de vista social, afectan el desarrollo de los diversos pueblos que conforman la comunidad educativa, porque a pesar de que la gran mayoría de los estudiantes hablan el castellano y por esa razón deciden que pertenece al grupo ladino, quedando relegada la valorización de la cultura de los diversos grupos, al no preguntarle al niño cómo se considera o a qué grupo étnico pertenece; la mayoría de las veces son los docentes quienes deciden o la comisión de estadística.

D. Circunstancias culturales

En la actualidad la cultura moderna y las relaciones interpersonales han sido las principales protagonistas de la pérdida de identidad de los

pueblos. Muchos mayas tienen vergüenza de hablar su idioma, vestir su traje, practicar sus costumbres, debido a la discriminación que sigue latente en la sociedad guatemalteca.

1.1.5. Marco del Contexto Educativo

A. El entorno sociocultural

Llanos de la Cruz es llamada así por la gran planicie que caracteriza al lugar, y Cruz por la cruz que se forma y se encuentra en el camino a la entrada de este sector. En la actualidad se encuentran bastantes colonias y condominios y por estar este sector al final de la zona 6 que prácticamente es la periferia de la ciudad, sus costumbres, tradiciones, educación, salud son muy parecidas a las del municipio. Este sector colinda con el municipio de Olinstepeque, con aldea San José Chiquilaja, zona 7 de Quetzaltenango, Condominio San Jorge, Condominio Los Arcos, los Cipreses entre otros.

Predominan las prácticas del grupo étnico Maya Quiche, Celebran el 3 de mayo día de la Cruz, con un desfile, bailes, danzas folklóricas, elección de su representante indígena entre otras actividades. También las prácticas de la cultura ladina, como la celebración de la independencia, día de todos los santos, la semana santa, día de todos los santos entre otras.

En Cantón Llanos de la Cruz, se puede observar la diversidad de personas que viven por este sector algunos han emigrado de la costa sur y otros departamentos. Los padres de familia cuentan con un bajo grado de escolaridad, y se dedican a la albañilería, especialmente por el auge que ha tenido el sector de la construcción, otros se dedican a la agricultura, carpintería, zapatería, comercio informal y una parte que trabaja en la industria como las fábricas, la licorera, cervecería. Otros han emigrado al norte dejando a sus familias.

En relación a los niños, del sector se puede observar que algunos viven con su familia, y otros con parientes, ya que los padres han emigrado a los Estados Unidos. Las madres salen a trabajar mientras

los niños van a la escuela. También hay otras que trabajan tiempo completo. Quedado los niños a cargo de terceros. Influyendo esta problemática en el desarrollo cognitivo de los niños.

En la teoría de Vygotsky la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que las niñas y niños desarrollen. Además, la cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en acciones.

Los padres, parientes y encargados de los niños deben de prestar atención y vigilar en que ambientes están los niños para su desarrollo, porque estos estimulan sus capacidades. De hecho, el hombre es un ser social que interactúa desde que nace con el medio. El lenguaje, el aprendizaje, los conocimientos... se adquieren gracias a esa interacción con el medio, el cual brinda herramientas necesarias para modificar o cambiar su ambiente.

En relación a Salud en nuestro país podemos observar en las escuelas la desnutrición y la pobreza extrema que sufren las familias guatemaltecas, presentando enfermedades gastro-intestinales, respiratorias, diabetes entre otras. El presupuesto y el salario no alcanzan para atender las enfermedades.

En cuanto a la gastronomía, la comunidad se ha dado a conocer con los platillos típicos quezaltecos y de la costa Sur, como lo son: Los tuyuyos, pepián, estofado, jocóm, quichóm, garnachas, paches, chuchitos, tamales de arroz, enrolladas, ayote en dulce, fiambre, enchiladas, entre otros.

B. Los medios de comunicación una escuela paralela

La prensa, radio, televisión teléfonos móviles, tabletas, e internet... proporcionan a los niños jóvenes y adultos cantidad de información todos los días, la cual influye de manera positiva porque le forma y estimula la creatividad y el desarrollo personal, pero también influyen

de forma negativa porque entra cantidad de información tergiversada y manipulada donde el niño o el joven no sabe discernir y criticar para seleccionar con que información quedarse. Sin embargo, estos medios están presentes en el diario vivir de toda una sociedad.

Al docente corresponde por lo tanto formar a los estudiantes para que pueda discernir, analizar, criticar, reflexionar acerca de la información que llegan a estos medios, y encaminar a los estudiantes para que seleccionen buenos sitios que los formen y le contribuya a su desarrollo integral. Existe la idea que el niño aprende solamente a través del sistema educativo, cuando en realidad todos incluyendo las personas que han concluido su educación formal, o sea los jóvenes y adultos, están recibiendo y aprendiendo constantemente una serie de valores y formas de ver el mundo a través de los medios de comunicación social de masas.

Existe una intersección entre la influencia de la escuela y los medios de comunicación. El ser humano constantemente está absorbiendo información y se queda con lo que más le sirve, forma o entretiene. Se deben aprovechar los espacios que brindan estos medios para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, a través de estos medios el estudiante puede ver y entender otros puntos de vista que presentan otros autores acerca de un tema, por ejemplo, al ver documentales o videos aptos para la edad del niño causa un gran impacto en la formación del niño porque muestra hechos reales.

Los intereses y motivaciones en cada estudiante son diferentes a los estudiantes que les gusta aprender investigan, ven videos, buscan como aprender a diario, aunque la situación sea precaria siempre encuentran un servicio de internet a la esquina, otros con los teléfonos móviles de sus padres, y también a través de programas radiales, televisivos sin quedarse atrás los periódicos y revistas entre otros medios escritos.

Que gran influencia ejercen todos estos medios en la formación de los estudiantes. Es obligación de los padres y docentes orientar sobre el uso, tiempo y manejo de los medios, porque, así como tiene sus ventajas así también sus desventajas.

C. **Las nuevas tecnologías de la información y comunicación**

Están cambiando la manera como las personas se relacionan y resuelven asuntos cotidianos y que la comunicación es el horizonte básico en que el circuito de la socialización se despliega, dentro de un mundo global interconectado, donde las distancias físicas ya no constituyen un obstáculo” (Escobar, 2012).

El uso y manejo de las TIC han penetrado en todos los sectores de la sociedad, por ejemplo, en el campo educativo, en Escuela Llanos de la Cruz por semana los niños reciben clases de computación y clases en las tabletas, beneficiando a los estudiantes con el uso y manejo de la tecnología. La mayoría de padres de familia tienen un teléfono inteligente, otros, computadora y cuentan con servicio de internet por lo tanto el niño puede tomar fotos, hacer un video, entrar al correo, usar el WhatsApp, grabar un audio entre otras aplicaciones para estar informado y actualizado y especialmente para tareas de la escuela.

Los docentes deben de aprovechar estas herramientas para que el niño se forme y eduque en este mundo globalizado. Las nuevas generaciones nacieron con la tecnología, por eso a los niños no les cuesta utilizarla, ellos nos enseñan por ejemplo cada una de las aplicaciones que traen los teléfonos móviles. Saben cómo funciona, porque los papás se los prestan. “La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral” (1985: 50) pero si necesita de supervisión de parte de los adultos ya que muchas veces se encuentra información engañosa la cual responde a intereses particulares.

Los padres, parientes, y maestro deben de orientar, supervisar, vigilar a los estudiantes para hagan un buen uso de las TIC porque con el

apoyo de estas se pueden alcanzar los objetivos, las competencias en el aprendizaje.

Tello (2011) menciona que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es un término que explora toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus varias formas, tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas.

D. Factores culturales y lingüísticos:

Guatemala es un país diverso multiétnico, pluricultural, y multilingüe de allí la reforma educativa. Según el Censo Nacional de Población 2018, en el país entre un 40% y 45% de los habitantes habla uno de los 24 idiomas indígenas. 22 de estas mayas, más el xinka y el garífuna.

La lengua, las costumbres, tradiciones, la gastronomía la música, sus creencias entre otras son parte de la cultura, pero especialmente en este caso la lengua merece una atención importante en las escuelas, porque es a través de la comunicación que se realiza el proceso de aprendizaje. “El maestro de cualquier área del conocimiento, debe reconocer, en la diversidad cultural y en la variación lingüística, el dinamismo de la cultura, respetar las creaciones o expresiones o usos lingüísticos de sus estudiantes” (Cisneros, 2016).

Aunque una gran mayoría habla español, los docentes deben respetar a sus estudiantes que hablan otro idioma y facilitar las condiciones y los espacios de convivencia que le permitan que los del grupo o clase reconozcan a los estudiantes con sus diferencias y singularidades en la construcción de la sociedad y la cultura. Ya basta de la exclusión y discriminación que se ha venido dando ya hace muchos años, provocando la intimidación la exclusión y la vergüenza de estos estudiantes por su idioma por su forma vestir diferente, sus costumbres, tradiciones ...

La escuela es la primera que debe transformarse y dejar esas prácticas obsoletas de exclusión, la escuela debe mostrar respeto y tolerancia, hacia esa parte de la población que ha sido discriminada, y que hoy algunos tienen vergüenza de hablar su idioma y vestirse con su indumentaria maya debido a ese rechazo social al que se ha enfrentado. No se ha logrado entender esa gran riqueza cultural que existe en cada uno de los idiomas indígenas.

Después de la firma de los acuerdos de paz se abren los espacios, para una educación de calidad, el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de los pueblos., la cultura de paz, negociación pacífica de conflictos, liderazgo democrático el respeto de los Derechos Humanos, entre otros, y lograr una sociedad sin discriminación alguna por razones políticas, ideológicas, étnicas, sociales, culturales, lingüísticas, y de género. Por lo tanto, la educación debe lograr avances al abordar cada contexto particular de los pueblos guatemaltecos.

1.1.6. Marco de Políticas Educativas

A. Cobertura

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

B. Calidad

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

C. Modelo de gestión

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

D. Recurso humano

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

E. Educación bilingüe, multicultural e intercultural: Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural

F. Aumento a la inversión educativa

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

G. Equidad

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

H. Fortalecimiento institucional y descentralización

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

1.2. Análisis Situacional

1.2.1. Identificación de problemas del entorno educativo a intervenir

Poca práctica de valores

Poca actualización docente

Bajo rendimiento escolar

Problemas de aprendizaje

Poco manejo del CNB

Conducta negativa

Desnutrición

Sedentarismo

Poca actividad física

Bajo nivel de aplicación de metodología adecuada

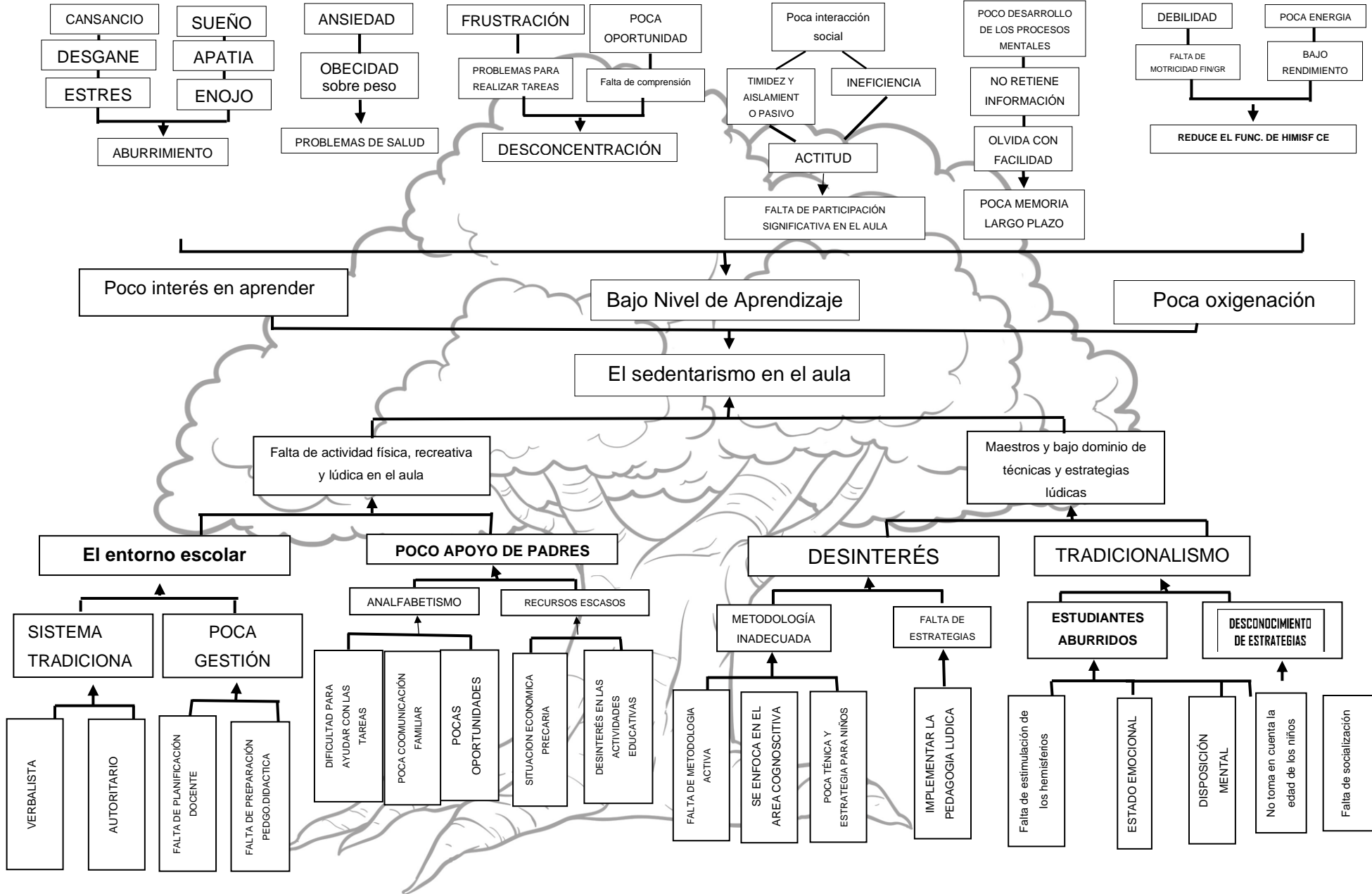
PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	TOTAL (Subtotal 1 x Subtotal 2)
	A – Magnitud y gravedad	B – Tendencia	C – Modificable	D - Tiempo	E – Registro		F - Interés	G – Competencia		
Poca practica de valores	2	1	1	0	2	6	1	2	3	18
Poca actualización docente	2	1	1	0	2	6	0	0	0	6
Bajo rendimiento escolar	2	2	1	1	2	8	0	2	2	16
Problemas de aprendizaje	2	1	2	1	2	8	1	2	3	24
Poco manejo del CNB	2	1	2	1	2	8	1	0	1	8
Conducta negativa	2	2	1	1	2	8	1	1	2	16
Desnutrición	2	1	1	0	2	6	1	1	2	12
Sedentarismo	2	2	2	2	2	10	2	1	3	30
Poca actividad física	2	2	2	2	2	10	1	1	2	20
Bajo nivel de aplicación de metodología adecuada.	2	2	2	2	2	10	1	1	2	20

1.2.2. Selección de problema prioritario

Tabla 8. Matriz de priorización

Fuente: Propia

1.2.3. Análisis de problema



1.2.4. Identificación de demandas

Sociales:

Bajas oportunidades de trabajo

Pocas oportunidades de desarrollo educativo

Viviendas en situación precaria

Poca atención a la salud

Poca atención en seguridad

Que las instituciones apliquen la justicia como es debido

Contar con salarios dignos

Institucionales:

Mejorar la infraestructura del edificio escolar

Implementación de una biblioteca

Implementación de un laboratorio de ciencias

Implementación de espacios para talleres

Mejorar el mobiliario para contar con espacios dignos para la educación

Implementar lugares asignados para lectura

Construcción de un salón de usos múltiples

Implementación de un lugar para enfermería

Personal de apoyo/Psicólogo

Implementación de procesos de contexto multicultural e intercultural

Población /Comunidad Educativa:

Mejorar los sistemas de salud

Implementar programas de alfabetización

Mejorar los servicios básicos

Mejorar los procesos educativos para elevar la calidad

Gestión de proyectos

Asesoramiento

Resolución de conflictos

Implementación de programas de fortalezcan la participación de la comunidad

1.2.5. Identificación de actores involucrados en el entorno educativo intervenir

A. Características

Forman parte de la sociedad, tienen funciones y atribuciones con el proyecto, Disponen de capacidades, habilidades, conocimiento, infraestructura y recursos para proponer, Tienen capacidad de gestión y negociación con los diversos agentes y/o niveles gubernamentales que permiten construir consensos y acuerdos, visiones del mundo, valores, ideales, perspectiva cultural, Intereses, Poderes.

B. Influencias

Capacidad que tienen los actores para hacer que el proceso de toma de decisiones atienda a sus intereses particulares con la finalidad de facilitar y no obstaculizar el logro de los objetivos del proyecto.

Influencias

		+	-
	+	Alta influencia y Alta importancias	Alta influencia y baja importancia
	-	Baja influencia y alta importancia	Baja influencia y baja importancia

9. Cuadro Tabla de actores

Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades/ Amenazas	Relaciones	Impactos	Necesidades de Participación
Estudiantes	Alto	Bajo	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto
Padres	Bajo	Bajo	Alto	Alto	Bajo	Alto	Bajo
Docentes	Alto	Alto	Bajo	Alto	Alto	Alto	Alto
Director	Alto	Alto	Bajo	Alto	Alto	Alto	Alto

Fuente: Propia

C. Criterios

Identificar a quién involucrar (y hasta qué punto) en las diferentes fases del proceso de planificación e implementación; entender los diversos intereses de los diferentes actores y quién puede influir para apoyar, bloquear, demorar o rechazar el proyecto; reconocer conflictos de intereses entre los actores; determinar relaciones entre los actores que deben mejorar o fortalecerse; estructurar el conocimiento acerca de los actores para poder compartirlo con otros.

Comprender la manera de tratar con diferentes personas (p.ej., debe ser claro a quién se debe empoderar, a quién se debe informar y a quién se debe manejar con un cuidado especial para minimizar posibles amenazas); y evaluar la manera de aprovechar mejor los aspectos positivos de los actores informales, minimizar sus aspectos negativos y buscar modos que sean realmente funcionales para crear nexos entre los formales y los informales (Cacouris, 2012).

D. Características típicas

Intereses principales: Es importante consultar con los actores para determinar una manera de tomar en cuenta todos sus intereses en el futuro proyecto. Fortalezas: Los líderes del proceso deben determinar los aspectos positivos con los cuales pueden contar. Debilidades: Es clave entender las necesidades de información, empoderamiento y capacitación. Oportunidades y amenazas: Se deben caracterizar las posibles perspectivas positivas y negativas para el proyecto. Relaciones entre los actores: Esto incluye, por ejemplo, jerarquías, amistades, competencia y nexos profesionales.

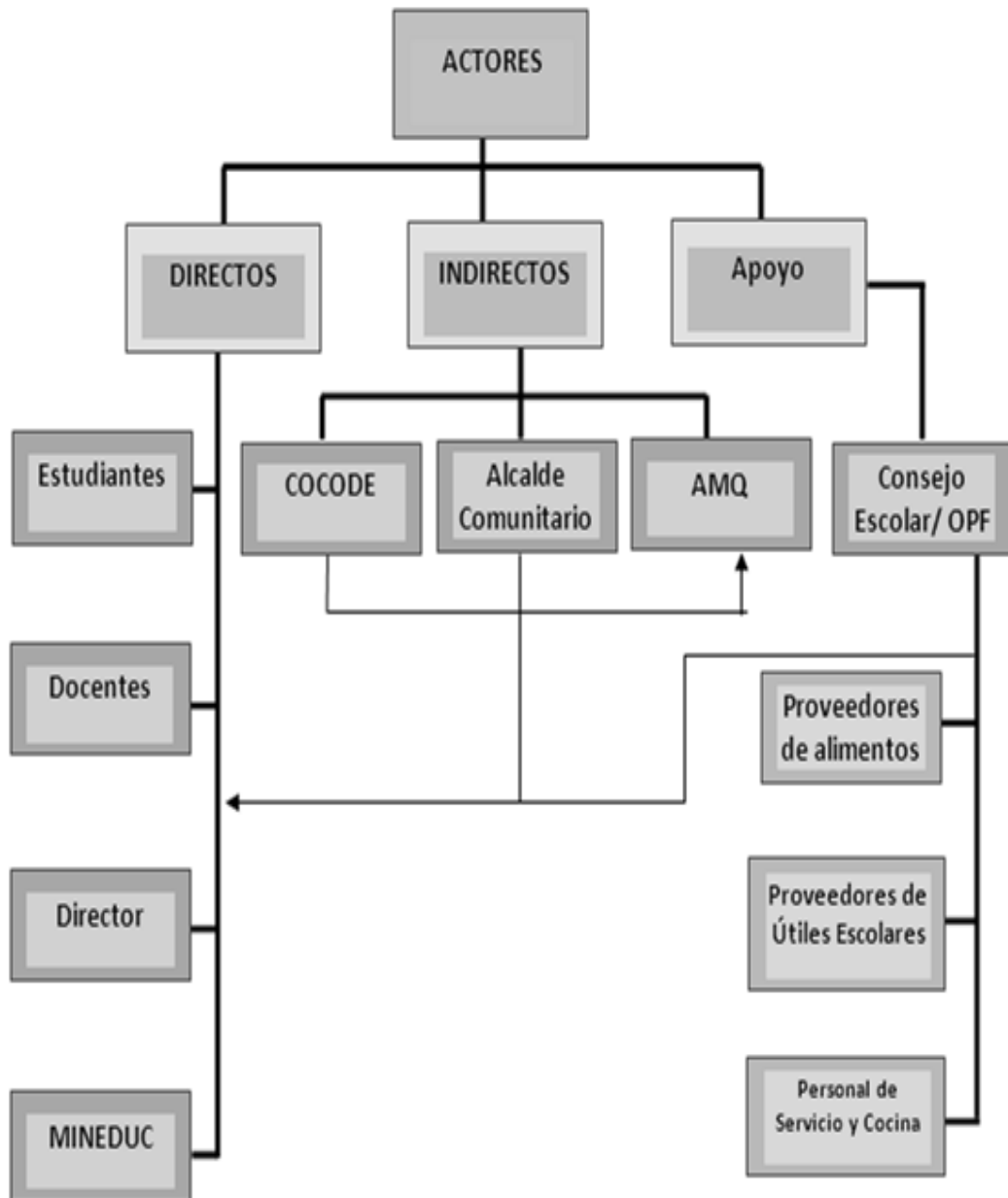
Buenas o malas relaciones pueden determinar qué grupos de trabajo pueden formarse y dónde existen las mejores alianzas para impulsar el proyecto. La confianza y la diplomacia son muy importantes. Impactos: El tipo de influencia que el proyecto puede tener sobre un actor también determina las medidas necesarias para maximizar los impactos positivos y minimizar o mitigar los impactos negativos.

Necesidades de participación y capacitación: Las acciones requeridas surgen principalmente de los intereses, debilidades y potenciales que se identifiquen (Koanda, 2006)

E. Diagrama de relaciones

La comunidad educativa del Cantón Llanos de la Cruz, director, padres, docentes, estudiantes, MINEDUC entre otros

Diagrama de Relación entre los Actores



Fuente: Propia

1.3. Análisis estratégico

1.3.1. Matriz DAFO

El análisis DAFO es una herramienta que permite analizar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de un determinado problema.

MATRIZ DAFO. El Sedentarismo - Problema Bajo Nivel de Aprendizaje

FACTORES POSITIVOS	FACTORES INTERNOS		FACTORES NEGATIVOS
	1.- Debilidades D1. Desnutrición D2. Falta de Valores y principios D3. Poco manejo de la tecnología D4. Malos hábitos de estudio D5. Poca Motivación D6. Baja capacidad de aprendizaje D7. Falta de Conocimientos previos D8. Memoria a corto plazo D9. Mal estado emocional D10. Déficit de atención	2.-Amenazas A1. Poco apoyo de los padres A2. Mal manejo de los medios de comunicación A3. Metodología inadecuada A4. Circunstancias económicas A5. Contexto A6. Contenidos A7. Poca formación Pedagógico didáctica del docente (Falta de actualización docente). A8. Extensión de las prácticas tradicionales en Educación A9. El verbalismo y sedentarismo en el aula A10. Estilo de vida	
	3.- Fortalezas F1. Identidad (niño) Cultura, idioma, tradiciones, costumbres F2. Valores familiares F3. Experiencias anteriores F4. Adaptabilidad, flexibilidad F5. Apertura mental F6. Interés en aprender siendo protagonista F7. Liderazgo, confianza F8. Relaciones de afecto F9. Organizado F10. Disciplinados, persistentes Esfuerzo, sacrificio, trabajo, pasión	4.-Oportunidades O1. – Manejo de metodología innovadora Ludopedagogía, actividad física en el aula. O2. Participación en ferias concursos (Steam) O3. Manejo adecuado de las Tic's O4. Talleres, capacitaciones, Charlas, clases modelos O5. Inteligencias múltiples O6. Actividades recreativas / extra aula O7. Multi e interculturalidad O8. Lenguaje asertivo O9. Becas O10. Incentivos Programa de nutrición	
FACTORES EXTERNOS			

1.3.2. Técnica Mini-Max

ANÁLISIS ESTRATÉGICO, MATRIZ MINI – MAX

	Oportunidades (Externas, positivas)	Amenazas (externas, negativas)
FORTALEZAS (Internas, positivas)	1F. Identidad (niño) Cultura, idioma tradiciones, costumbres. 7.O Multi e interculturalidad. 6F. Interés en aprender siendo protagonista 1.O Manejo de metodología innovadora, ludopedagogía, actividad física en el aula. 5.FApertura mental 5.O Inteligencias múltiples 8.FRelaciones de afecto 8.O Lenguaje asertivo 7.F Liderazgo, confianza 4.O Talleres, capacitaciones, Charlas, clases modelos 10.Fdisciplinados, persistentes, esfuerzo, sacrificio, trabajo, pasión 10.O Incentivos, Becas 3.F Experiencias anteriores 2.O Participación en ferias concursos (Steam	2.F Valores familiares 1. A Poco apoyo de los padres. 6.F Interés en aprender siendo protagonista 3.A Metodología inadecuada 3.F Experiencias anteriores 4.A Circunstancias económicas 4.F Adaptabilidad, flexibilidad 5.A Contexto 3.F Experiencias anteriores 6.A Contenidos 6.F Interés en aprender siendo protagonista 7.A Poca formación Pedagógico didáctica del docente (Falta de actualización docente)
	Estrategia: Debilidades – Oportunidades	Estrategia: Debilidades – Amenazas
Debilidades (Internas, negativas)	1.D Desnutrición Programa de nutrición 6.D Baja capacidad de aprendizaje 2.O Participación en ferias, concursos (Steam) 10.D Déficit de atención 1.O Manejo de metodología innovadora /Ludo pedagogía actividad física en el aula. 2.D Falta de Valores y principios 6.O Actividades recreativas / extra aula para fortalecer los valores 4.D Malos hábitos de estudio 4.O Talleres, capacitaciones, Charlas, clases modelo 8.D Memoria a corto plazo 5.O Inteligencias múltiple	1.D Desnutrición 4.A. Circunstancias económicas 2.D Falta de Valores y principios 1.A Poco apoyo de los padres 8.D Memoria a corto plazo 8.A Extensión de las prácticas tradicionales en educación 6.D Baja capacidad de aprendizaje 3.A Metodología inadecuada 9.D Mal estado emocional 9.A El verbalismo y sedentarismo en el aula 4.D Malos hábitos de estudio 10.A Estilo de vida

1.3.3. Vinculación estratégica

1.- Fortalezas con oportunidades

Fortaleza /Interés en aprender siendo protagonista

Oportunidad/ Metodología Constructivista

Si se aprovecha el potencial que tienen los niños por su edad, el Interés que tienen al querer ser actores, entrar en acción ser protagonistas de su formación. Podríamos aprovechar al máximo el manejo de la metodología Constructivista en el aula, a través de la aplicación de técnicas y estrategias activas y potenciar de esta forma la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

El manejo de los organizadores previos, mapas de procesos, mapas mentales, mapas cognitivos, mapas semánticos, diagramas, línea de tiempo, cuadros comparativos, organizadores gráficos, trabajo en equipo, proyectos, experimentos, lecturas entre otros, facilitan el proceso de aprendizaje contribuyendo así a la construcción de los conocimientos.

2.- Debilidades con oportunidades

Debilidad / Sedentarismo, bajo nivel de aprendizaje

Oportunidad/Manejo de metodología lúdica como actividad física en el aula, Gimnasia cerebral, Percusión Corporal, juegos con material didáctico, juegos de expresión oral)

Las debilidades detectadas son el sedentarismo y el bajo nivel de aprendizaje, lo cual repercute en la formación de los estudiantes debido a las diversas actividades que exigen que los estudiantes permanezcan sentados, se puede observar el control del cuerpo preparándole y adiestrándole para el mercado laboral.

La escuela reproduce un sistema de control, disciplina y adiestramiento social; se observa el poder político que ejerce el docente al ordenar, callar, reglamentar sancionar, expulsar; el docente vigila, tipifica, (traviesos, fastidiosos, flojos, listos, desordenados, insolentes, fastidiosos...) no se han podido aun

erradicar ese tipo de prácticas; el docente debe conocer el papel que está realizando al participar de estas prácticas sociales que hacen que el niño vea estas prácticas como algo normal, cuando su naturalidad es moverse y jugar; el juego es la principal fuente de conocimiento y de desarrollo mental y social porque involucra a los estudiantes de forma integral y el maestro lo sabe, pero lamentablemente algunos lo ven como pérdida de tiempo, cuando la realidad es otra.

Por lo tanto, se debe promover la implementación de técnicas y estrategias lúdicas en el aula, hacer que los estudiantes se sienten y que permanezcan callados trabajado sin aprender simplemente reproducir es una problemática que afecta a toda la sociedad, porque se necesita de sujetos que expresen sus ideas, sentimientos, experiencias, creatividad...que actúen con asertividad, seguridad, confianza, libertad, responsabilidad, honestidad. Esto se logra a través de la aplicación de metodología lúdica, porque estos entornos potencian el aprendizaje de forma placentera, armoniosa, motivante, emotiva... permitiendo la expresión de su energía, la necesidad de movimiento, de comunicación, de resolución de problemas, desarrollo de la creatividad e imaginación entre otras.

3.- Fortaleza con Amenaza

Fortaleza/ Valores familiares

Amenaza/ Poco apoyo de los padres

Motivar la participación de los padres en la formación de sus hijos a través del involucramiento en actividades como: talleres, capacitaciones sobre la Educación en Valores, Educación de las virtudes humanas, la educación de los valores en la infancia, Educación de la inteligencia y la voluntad, educación de la justicia entre otros para fortalecer los lazos familiares, así como los principios y valores. Los valores son una constante en la formación

de los estudiantes, estos inician en casa con los padres de familia, la familia es la primera escuela.

Los padres quieren cosas buenas para sus hijos por lo que se necesita del compromiso para proporcionar ayuda permanente para el desarrollo de los niños como personas. Los maestros refuerzan estos valores y van propiciando espacios para que el estudiante crezca en un ambiente de sinceridad, optimismo, laboriosidad, honradez, alegría, pero en la familia es donde existen las condiciones más adecuadas para que este proceso se desarrolle con plenitud en un ámbito natural que es el amor. Los valores se logran a través del esfuerzo propio.

Lamentablemente la desintegración familiar, los problemas económicos, el desempleo, la migración que se vive en las comunidades ha afectado tremendamente la formación y desarrollo de los niños, por falta de madurez, amor, compromiso, responsabilidad, por parte de los padres o encargados. Se ha podido observar el poco apoyo que reciben algunos niños de sus padres o encargados.

4.- Debilidad con amenaza

Debilidad/ Desnutrición

Amenaza / circunstancias económicas (desempleo, pobreza...)

La desnutrición es un problema que tiene Guatemala y las comunidades que la conforman, en el Cantón Llanos de la Cruz, se ha observado a través de los niños que asisten a la escuela la falta de peso, y problemas de aprendizaje. La desnutrición frena el normal desarrollo cognitivo y físico de los niños provocando problemas y consecuencias para el resto de sus vidas.

Los niños están propensos a enfermedades, baja calidad de vida, menos oportunidades de desarrollo de competencias educativas y menos posibilidades de acceder a oportunidades laborales y mejora de vida. La amenaza más grande son las circunstancias

económicas de las familias de las comunidades, la cual se manifiesta a través de los índices de desempleo y que por la falta de educación muchos no pueden mejorar su calidad de vida. Por ende, la desnutrición es un problema latente en la comunidad, y en el país.

5.- Fortaleza con oportunidad

Fortaleza /Identidad cultural del niño

Oportunidad/ multi e interculturalidad

Reconocer y practicar la cultura, el idioma, las artes, las tradiciones, la música, la gastronomía, pintura, arquitectura y el legado de la cultura milenaria es una fortaleza para el desarrollo de los estudiantes y por ende de un país, el reconocimiento el respeto a la identidad de cada persona es fundamental para el desarrollo equitativo de un país como el nuestro.

Solo a través de la educación a la población guatemalteca se impulsa y fortalece la identidad cultural de cada uno de los pueblos que después de tanta lucha, lagrimas, y muerte se ha reconocido y valorado a Guatemala como un Estado multiétnico, pluricultural, multilingüe; surgiendo la reforma al sistema educativo reflejando la diversidad cultural logrando de esta manera una sociedad pluralista, incluyente, tolerante, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe, donde todos participen consciente y activamente en la construcción del bien común y el mejoramiento de la calidad de vida de cada ser humano

1.3.4. Líneas de acción estratégica

1. Fortalecer el manejo de la metodología constructivista en el aula a través del manejo de organizadores previos, organizadores gráficos, la relación docente estudiante – docente, manejo de los espacios en el aula...

2. Implementación de técnicas ludopedagógicas en el aula, así como la actividad física para contribuir a elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes y reducir el sedentarismo.
3. Motivar la participación de los padres en la formación de sus hijos a través de talleres, capacitaciones sobre la educación en valores en la infancia.
4. Promover la participación de padres a través de talleres y capacitaciones sobre qué alimentos de los que tienen a su alcance son más beneficiosas para sus hijos y les ayuda a combatir la desnutrición
5. Fortalecer la identidad de los niños a través de las prácticas propias de su comunidad, sus tradiciones, costumbres, creencias, arte, música, vestimenta, lo propio de cada cultura, en armonía y paz.

1.3.5. Posibles proyectos

Línea de acción 1

Fortalezas con oportunidades

F6. Interés en aprender como niño, pero siendo protagonista no espectador

O1.-Manejo de metodología constructivista.

Fortalecer el manejo de la metodología constructivista en el aula a través del manejo de organizadores previos, organizadores gráficos, la relación docente estudiante – docente, manejo de los espacios en el aula.

P1. Elaboración de un manual de técnicas y estrategias constructivista para aplicar en el aula y contribuir a elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes

P2. Taller a docentes para dar a conocer estrategias de aprendizaje y aprendizajes significativos que servirán al docente para su planificación.

P3. Promover la participación de los estudiantes a través de un concurso de organizadores previos y organizadores gráficos

P4. Promover en la escuela el aprovechamiento y manejo de los espacios en el aula.

P5. taller acerca de la contextualización de la educación. El conocimiento debe salir del aula.

Línea de acción 2

Debilidades con oportunidades

Debilidad / Sedentarismo, bajo nivel de aprendizaje

Oportunidad/Manejo de metodología innovadora

Oportunidad/Manejo de metodología innovadora La Ludo pedagogía. La práctica de actividad física en el aula, juegos, dinámicas.

P1. Realizar un trifoliar de técnicas ludopedagógicas

P2. Promover el desarrollo del pensamiento crítico a través de la implementación de técnicas ludopedagógicas

P3. Taller a docentes sobre la importancia del movimiento y la actividad física en el aula. Poner el cuerpo en el centro de la educación, se aprende haciendo no escuchando y sentado.

P4. Implementar en el aula un ambiente innovador agradable para los estudiantes.

P5. Inter- aula de juegos y dinámicas que favorezcan el aprendizaje.

Línea de acción 3

Fortalezas con Amenazas

Fortaleza con Amenaza

Fortaleza/ Valores familiares

Amenaza/ Poco apoyo de los padres

Motivar la participación de los padres en la formación de sus hijos a través de talleres, capacitaciones sobre la educación en valores en la infancia. Educación de las virtudes humanas, Educación de la inteligencia la voluntad educación de la justicia y fortalecer los lazos familiares.

P1. Sensibilizar a los padres de familia sobre su rol de orientador en la familia, educación en valores a través de charlas y talleres.

P2. Charla de la importancia legal de la vinculación de los padres con la escuela.

P3. Fomentar la participación de los padres y representantes en actividades escolares.

P4. Realizar un rally de padres e hijos en la escuela para fortalecer la unión familiar.

P5. Implementar en el aula “el día de puertas abiertas” a padres para realizar juegos y dinámicas como también para que puedan observar lo que sus hijos han realizado juegos y dinámica e invitar a padres para jugar la lotería de los valores

Línea de acción 4

Debilidades con amenazas

Debilidad/ Desnutrición

Amenaza / circunstancias económicas (desempleo, pobreza...)

Promover la formación de madres y padres a través de talleres y capacitaciones sobre qué alimentos de los que tienen a su alcance son más beneficiosas para sus hijos y les ayuda a combatir la desnutrición.

P1. Taller a padres de familia acerca de los beneficios de: Bledo, hierba mora, moringa, chipilín, nabo, espinaca entre otros.

P2. Sensibilizar a los padres de familia para que puedan Incrementar el consumo de alimentos de base marina en su dieta.

P3. Capacitación a padres de familia acerca de los beneficios de la Incaparina y recetas que se pueden realizar con el Proteinas e Incaparina.

P4. Realizar un recetario con alimentos nutritivos del entorno, que sean de bajo costo.

P5. Presentar a los padres de familia algunas alternativas para asegurar una alimentación nutricional pertinente a la cultura.

Línea de acción 5

Fortaleza con oportunidad

Fortaleza /Identidad cultural del niño

Oportunidad/ multi e interculturalidad

Fortalecer la identidad de los niños a través de las prácticas propias de su comunidad, sus tradiciones, costumbres, creencias, arte, música, vestimenta, lo propio de cada cultura, en armonía y paz.

P1. Realizar un festival cultural con padres de familia donde se dé a conocer cada una de las culturas y sus aportes al desarrollo.

P2. Realizar un festival gastronómico en la escuela con la participación de las diversos grados y secciones

P3. Tour a estudiantes al centro histórico del municipio y con ello fortalecer el conocimiento histórico, arquitectónico, cultural, artístico entre otros.

P4. Promover en el aula diversas formas para fomentar la autoestima en los niños a través de su autonomía dándole responsabilidades, estableciendo límites, valorando el esfuerzo, validando sus emociones para su autoconocimiento y autodefinición.

P5. Realizar con los estudiantes investigación acerca de los diversos trajes o indumentaria de las culturas.

1.4. Diseño de proyecto

1.4.1. Título del proyecto

Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase.

1.4.2. Descripción del proyecto

Este proyecto consiste en la Implementación de técnicas ludo pedagógicas, dirigidas a estudiantes del nivel primario. Con el objetivo de minimizar el sedentarismo, el ambiente pasivo, la práctica de actividades mecanizadas: como copiar, repetir, reproducir, entre otras que realizan algunos docentes en el aula, y que son un déficit en el plano cognitivo, incidiendo esta problemática en el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes y por supuesto en la calidad educativa.

Se hizo necesario crear espacios de actividades ludopedagógicas como una forma de apropiarse de los saberes y el conocimiento, oxigenar y estimular los procesos de enseñanza aprendizaje, así como el desarrollo psicomotor, cognoscitivo, emocional, social, neural y físico de los estudiantes.

Los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, el juego es una oportunidad para educar al mejorar los procesos cognitivos porque se estimulan todos los sentidos con lo cual se fortalecen las experiencias se reafirman los conocimientos, se desarrolla el pensamiento divergente se mejora la atención, la concentración, la memoria, observación, se entiende que los demás tienen necesidades y opiniones distintas, brinda la oportunidad del error y el fracaso se aprende a que se puede perder y hacerlo mejor la siguiente vez.

En este proyecto se realizó un manual con técnicas lúdicas para aplicar en el aula, las técnicas que se desarrollaron fueron, Gimnasia cerebral, ejercicio físico en el aula, Percusión corporal, juegos con material didáctico y juegos de expresión oral. Basados con los avances científicos de la neurociencia ahora se sabe que las

sensaciones los movimientos, emociones y funciones primordiales del cerebro están fundadas en el cuerpo, el movimiento es parte indispensable del aprendizaje, y del pensamiento porque facilita la elaboración de redes nerviosas su conexión y reactivación a través del cuerpo, para estimular directamente el cerebro (integramente y cuerpo) permitiendo que el aprendizaje se convierta en crecimiento y no almacenaje de información. El juego es una oportunidad para educar.

Cambiar de técnicas y estrategias es fundamental, pero lo es aún más la sensibilización a docentes para poder cambiar la forma de trabajo, y poder modificar las condiciones de la convivencia escolar, creando un mejor clima para la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Se espera que cada docente en su planificación semanal incluya estas actividades para beneficiar a los estudiantes que conforman la población estudiantil de la Escuela Llanos de la Cruz. Al implementar este proyecto en el aula, mejora la atención, la memoria, concentración, la comunicación, la cognición la motricidad las capacidades mentales del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje

1.4.3. Concepto

Integrar la ludopedagogía para reducir el sedentarismo

1.4.4. Objetivos

A. General

Reducir el sedentarismo en aula, a través de la aplicación de técnicas ludopedagógicas, para la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes.

B. Específicos

- a. Realizar un manual de técnicas ludopedagógicas para mejorar las prácticas de enseñanza en el aula.
- b. Realizar talleres para la aplicación del manual de técnicas ludopedagógicas en el aula.
- c. Realizar un Inter aula de actividades ludopedagógicas propiciando la convivencia, y el enriquecimiento del manual.

1.4.5. Justificación

La escuela es un lugar determinante para los cambios que se deben dar en la educación, el maestro es la pieza fundamental para generar esos cambios que la sociedad exige. Lamentablemente muy poco se ha logrado debido a la falta de compromiso de la comunidad educativa, también se hace notar la apatía en relación a la formación y actualización pedagógico didáctica de parte de algunos docentes. Después de un diagnóstico realizado en el que hacer de la práctica docente en la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, Quetzaltenango.

Se detectaron problemas de sedentarismo, un ambiente pasivo, prácticas como copiar, repetir, reproducir, entre otras. Incidiendo esta problemática en el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto en el aula se hace necesario implementar espacios de actividad física, lúdica; lo que se pretende es que a cada cierto tiempo durante la jornada de clases se planifiquen este tipo de actividades para recrear a los estudiantes y que cuando estén de vuelta, sea en óptimas condiciones para continuar con el proceso respectivo, favoreciendo de esta forma la restitución del ánimo, la atención, concentración, memoria entre otras a los proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes tienen presente, que la población a la que presta sus servicios es a la niñez, quien tiene todo el derecho de jugar y recrearse. Lamentablemente se evidencia el manejo de técnicas pasivas sedentarias y aisladas. Por tal razón es necesario y urgente

implementar algunos cambios en las técnicas y estrategias de enseñanza aprendizaje, para que estas sean activas, alegres, agradables y se realice en un buen clima, para la adquisición de los aprendizajes en forma significativa, lúdica, cooperativa, para con ello lograr el bienestar físico mental y social y el desarrollo integral de la persona humana.

Piaget y Huizinga parten de que el aprendizaje debe ser un acto placentero asociado al juego como una manera de motivar el conocimiento de una manera agradable, creadora, entretenida y motivante, encaminado a la consecución de objetivos.

La Pedagogía de la Lúdica, hace referencia constantemente a una expresión lúdica particular: el juego, principalmente retomando los aportes de Vygotsky, resaltando la importancia del juego en el fortalecimiento de la zona de desarrollo próximo por lo que se refiere siempre a la población infantil.

Para que se generen cambios y se logre mejora el nivel de aprendizaje de los estudiantes debe de haber pasión, acción, entrega, trabajo técnico, compromiso responsabilidad por parte de cada uno de los involucrados en la comunidad educativa.

En el aula por lo tanto es necesario implementar espacios de actividad física, aplicación de técnicas ludopedagógicas como estrategia de aprendizaje y enseñar en base a las necesidades de la población infantil. Al implementar la gimnasia cerebral, ejercicios de percusión corporal, ejercicio físico en el aula, juegos con material, juegos de lenguaje, permiten apropiarse de los saberes y el conocimiento porque aumenta el número de sinapsis y contactos neuronales así como la estimulación del lóbulo frontal y pre frontal que tanto tienen que ver con la inteligencia, atención, memoria, el lenguaje los valores, la concentración, el desarrollo sensorial y perceptivo, ubicación espacio temporal y procesos específicos, para que su nivel de

atención y concentración en el aula estén cada vez más altos y se pueda lograr el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

1.4.6. Plan de actividades

No	DURACIÓN	ACTIVIDAD	TAREA/SUB TAREA	RESPONSABLE	RECURSOS	PRESUPUESTO
1.	1 día	De inicio: Presentación del PME	Entrega técnica a autoridades.	Docente/Estudiante	Computadora, impresora, USB, cañonera, lapiceros.	Financiamiento propio.
2.	1 semana	De planificación: Organización de actividades. Gestión de recursos.	Entrega de cronograma Elaboración de solicitudes. Diseño de los instrumentos de evaluación. Elaboración de material de técnicas ludopedagógicas	Docente/Estudiante	Computadora, impresora, hojas, folders, lapiceros.	Financiamiento propio.
3.	4 meses	De ejecución: Talleres Activar el plan piloto Ejecución del manual Inter aula de técnicas ludopedagógicas	Entrega de solicitudes. Realización de: Talleres demostrativos Inter aula de técnicas	Docente/Estudiante Capacitadores Comisión de deportes y evaluación	Didácticos, audiovisuales, humanos y materiales: medallas, diplomas, premios.	Financiamiento propio. Patrocinadores Establecimiento
4.	4 meses	De monitoreo: Observación Registro de actividades	Hojas de asistencia. Recolección de evidencias.	Docente/Estudiante Comisión de deportes y Comisión de Evaluación	Cámara fotográfica, computadora, impresora, hojas, lapiceros.	Financiamiento propio.
5.	1 semana	De evaluación: Aplicación de instrumentos de actividades.	Observación entrevista encuesta Tabulación e interpretación de resultados.	Docente/Estudiante Comisión de Lectura Comisión de Evaluación Director	Computadora, impresora, hojas, lapiceros.	Financiamiento propio.
6.	1 semana	De cierre: Plan de divulgación	Preparación del informe final. Entrega del informe a PADEP/D	Docente/Estudiante	Computadora, impresora, hojas, lapiceros.	Financiamiento propio.

1.4.7. Cronograma de actividades

Cronograma de actividades

No.	ETAPA	JULIO/19				AGOSTO/19							
1.	FORMULACIÓN												
1.1	Marco Organizacional												
1.2	Análisis Situacional												
1.3	Análisis Estratégico												
2.	DISEÑO	SEPTIEMBRE/19				OCTUBRE/19							
2.1	Diseño de Proyecto												
2.2	Plan de Monitoreo												
2.3	Plan de Evaluación												
2.4	Fundamentación Teórica												
3.	EJECUCIÓN	NOVIEMBRE/19				ENERO/20				FEBRERO/20			
3.1	Cumplimiento de todas las actividades previstas.												
3.2	Cumplimiento de Plan de Monitoreo												
3.3	Cumplimiento de Plan de Evaluación												
4.	INFORME FINAL	MARZO/20				ABRIL/20				MAYO/20			
4.1	Capítulo I Plan del Proyecto												
4.2	Capítulo II Fundamentación Teórica												
4.3	Capítulo III Presentación de Resultados												
4.4	Capítulo IV Análisis y discusión de Resultados Referencias bibliográficas												

1.4.8. Plan de monitoreo y evaluación

A. Parte informativa

- a. Escuela Oficial Rural Mixta jornada matutina, del Cantón Llanos de la Cruz del Municipio y departamento de Quetzaltenango.
- b. Justificación: La evaluación y el monitoreo de cada una de las actividades implementadas en el desarrollo del proyecto es necesario porque presenta la oportunidad de ver en acción lo que se plasmó en un plan, permitiendo hacer observaciones y proponer alternativas de cambio si en caso algo no funciona como se esperaba para que siga el proyecto.

- c. Objetivo: Verificar que los docentes implementen técnicas ludopedagógicas en el aula.

Realizar por lo menos en una jornada de trabajo dos técnicas ludopedagógicas en el aula.

Observar la implementación del manual en el aula.

Beneficiar a los estudiantes de la escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz del municipio y departamento de Quetzaltenango a través de la implementación de técnicas ludopedagógicas en el aula, para reducir el sedentarismo y la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes.

B. Parte Operativa

Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, Jornada
matutina, Quetzaltenango

Plan de monitoreo

Objetivo Específico	Indicador	Responsable	Fuentes	Instrumento
			Información	
Verificar que los docentes estén implementados en la agenda técnicas ludopedagógicas en el aula	Mejoramiento de la calidad del proceso educativo	Docente /estudiante	Primaria	Guía de observación
Observar la implementación del manual en las aulas Del Ciclo II	Manejo de metodología Lúdica	Docente /estudiante	Primaria	P N I
Verificar se realicen el Inter aula de técnicas ludopedagógicas	Estimular los hemisferios cerebrales para mejorar los procesos cognitivos, socioemocionales, comunicativos entre otros	Docente /estudiante	Secundaria	Guía de observación

Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, Jornada matutina

Quetzaltenango

Plan de evaluación

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	EVALUACIÓN	
	EFFECTOS	IMPACTOS
Capacitación a docentes sobre la importancia de la implementación técnicas Ludo pedagogía en el aula	Los docentes Implementan técnicas ludo pedagógicas en la agenda semanal.	Docentes del ciclo II sensibilizados para la implementación de las técnicas
Realizar un manual de técnicas ludopedagógicas para aplicar en el aula	Tener a la mano una sugerencia de técnicas lúdicas para realizar en el aula y estimular las zonas cerebrales que tienen que ver con el aprendizaje.	Estudiantes beneficiados al implementar técnicas ludo pedagógicas
Implementar el manual de actividades ludopedagógicas en el aula. Monitorear la aplicación del manual en las aulas	Reduce el sedentarismo Y se mejoran las prácticas pedagógicas en el aula.	Los estudiantes mejoran los procesos cognitivos como la atención la memoria a largo plazo, la concentración entre otros

1.4.9. Viabilidad

El Proyecto de Mejoramiento Educativo: Aplicación de técnicas ludo pedagógicas para reducir el sedentarismo en clase es un proyecto que se lanza para beneficiar a estudiantes del nivel primario, partiendo de la necesidad del juego que tienen los niños, porque a través de los entornos lúdicos se potencian el aprendizaje. En la actualidad se ha demostrado científicamente que, ya sea en las aulas o en la vida, no se consigue un conocimiento al memorizar, ni al repetirlo una y otra vez, si no al hacer, experimentar, jugar, al emocionarse.

Las emociones, el aprendizaje y la memoria están estrechamente relacionadas así como el movimiento es una parte indispensable del aprendizaje y del pensamiento.

El constructivismo impulsado por el CNB, así como la metodología activa que aplican algunos docentes propician el protagonismo de los estudiantes quienes participan activamente en el proceso de su

desarrollo y formación, al integrar la metodología lúdica al proceso de aprendizaje se crean ambientes colaborativos, placenteros motivantes para la edad de los estudiantes, y lo ideal es que involucra de forma integral a los niños, se parte del juego como eje central para la consecución de los aprendizajes, de parte de los docentes se necesita de formación y preparación permanente porque se potencia hasta un 80% la capacidad de aprendizaje al utilizar esta metodología experiencial que se aplica a través del juego.

Este proyecto es viable y factible porque está enfocado a la edad de los estudiantes de primaria, y económicamente es accesible, ya que los responsables y actores del proyecto participan directamente en la ejecución del proyecto.

La viabilidad del proyecto se realiza en proyectos productivos, en este caso este es un proyecto educativo.

1.4.10. Presupuesto

Presupuesto para realizar el Taller Recursos materiales

Recursos materiales	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Copias	100	0.20	Q 20.00
Recursos Multimedia Hard ware	2 videos	5.00	Q 10.00
Pliegos de Papel	20	.50	Q 10.00
Dados	2	5.00	Q 10.00
Hojas Iris	100	.30	Q 30.00
Marcadores	10	3.00	Q 30.00
Masking tape	1	12.00	Q 12.00
Hojas de papel bond	50	0.10	Q 5.00
Material didáctico			Q 150.00
Total			Q 280.00

Elaboración de un manual

Recursos materiales	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Manuales	20	10.00	200.00
Internet		50.00	50.00
Información documental		50.00	50.00
Total			300.00

Organización de Inter aulas/ Rally
 Materiales que se utilizan en la clase de Educación Física
 Escalera, cuerdas, pelotas, costales, colchonetas, playeras, gabachas...

Recursos materiales	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Cartulinas	10	1.50	15.00
Marcadores	3	3.00	9.00
Diversos objetos	10	3.00	30.00
Papelógrafos	50	0.50	25.00
Hojas iris	100	30.00	30.00
Pelotas	50	3.00	150.00
Total			260.00

Recursos Humanos

Recursos Humanos	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Director	1		
Profesor de Educ. Física	1		
Profesor de grado	1	5,000.00	5,000.00
Estudiantes (R. materiales por estudiante)	30	20.00	600.00
Capacitador	1		
Total			5,6000.00

Recursos Institucionales

Recursos Institucionales	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Escuela	1	5,000,000	
Aulas de clase	1		
Campo deportivo	1		
Espacios recreativos	1		
Jardín	1		
Total			5,000,000

Tipo de Recurso	Precio Total
Materiales	280.00
Manual	300.00
Inter aula	260.00
Total	840.00
Humanos	Variable
Institucionales	5,000,000

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Corrientes pedagógicas

1.1.1. Conductista

Esta corriente aún tiene vigencia en algunas escuelas, se basa en los cambios de conducta observable, se estimula una buena respuesta para que la siga repitiendo el estudiante, estímulo-respuesta y reforzadores.

La teoría del condicionamiento clásico de Pávlov: explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos. La teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado. La teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado. (Romero C.)

El conjunto de cambios y modificaciones en la conducta que se operan en el sujeto, son el resultado de acciones determinadas y la enseñanza es el control de la situación en la que ocurre el aprendizaje. Interesa la evidencia observable medible, el comportamiento del cuerpo no de la mente. (Bigge, 1996, pág. 34) “Dentro de esta teoría un maestro puede enseñar buscando la comprensión, pero no la reflexión”.

Esta corriente brinda al maestro una amplia gama de recursos técnicos para que el maestro controle, dirija, y oriente el aprendizaje lo que interesa es la conducta observable, los contenidos y el proceso educativo responden a través de reforzadores que permitan la comprobación inmediata de lo aprendido, interesa la evidencia observable, medible y el comportamiento del cuerpo no de la mente. El docente es el que controla los estímulos, respuestas y reforzamiento que aseguran la aparición de la conducta deseable.

En las aulas se estimula la respuesta de los estudiantes, aunque esta o sea analizada solo reproducida.

Las acciones de los estudiantes son pasivas, el docente explica, el estudiante repite el docente refuerza a través de estímulos es recompensado o sancionado. Estas prácticas aún se pueden observar en algunas aulas.

1.1.2. Constructivismo

El constructivismo es el enfoque que sustenta el Currículum Nacional Base, partiendo de estos postulados el estudiante es el que construye sus conocimientos y es protagonista, el docente es un mediador, facilitador, guía, orientador, la cultura, y las interacciones sociales son determinantes para el aprendizaje el cual se manifiesta a través del lenguaje.

En la teoría de Vygotsky la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que las niñas y niños desarrollen. Además, la cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones. Todas las funciones superiores (pensamiento, lenguaje) se originan en las relaciones entre seres humanos. Es por eso que Vygotsky plantea que la persona ni copia los significados del medio, como sostienen los conductistas, ni los construye individualmente como decía Piaget, sino que los reconstruye a partir de la interiorización de lo que el medio le ofrece. Vygotsky coloca al lenguaje como la herramienta que amplía las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. (Woolfolk: 1999).

En el constructivismo el estudiante es responsable de construir sus propios aprendizajes partiendo de las experiencias y conocimientos previos que ha adquirido en su contexto sociocultural. El estudiante es responsable de su aprendizaje, pero el docente crea las condiciones óptimas al facilitar, orientar, guiar, y brindarle las herramientas necesarias para lograr el aprendizaje durante el proceso. Los estudiantes seleccionan, organizan, la información de diferentes fuentes, relacionando el nuevo aprendizaje y sus conocimientos y experiencias previas para así integrar una estructura cognitiva y con ello lograr un aprendizaje significativo.

La teoría de Vygotsky parte de que el niño o la niña tiene un conocimiento que le permite realizar determinadas tareas, (zona de desarrollo) pero el reto del docente es trabajar la zona de desarrollo próximo, que Vygotsky la define como “aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que un mañana no lejano alcanzarán su madurez”. (Vygotsky: 1978).

La “mediación” es uno de los conceptos centrales en la obra de Vygotsky. Ésta se puede entender como el puente que le permite a una persona llegar a un nuevo conocimiento. Diríamos que es la intervención que realiza una persona, en su caso, sería usted como docente, para que otra persona aprenda, teniendo en cuenta que esta intervención debe permitirle a quien aprende hacerlo con la mayor autonomía e independencia posible.

La zona de desarrollo próximo es en la que está el educando cuando va a desarrollar las habilidades que le faltan fortalecer o madurar, para ello necesita del apoyo o mediación del docente.

Es importante que el docente propicie espacios de trabajo y planifique actividades donde el estudiante sea el protagonista a través de su participación activa en grupos de trabajo colaborativo, porque a través de esa interacción con los de su grupo se cambia, modifica, renuevan y forman esquemas mentales que le fortalecerán esas zonas que hacen falta madurar. (Alvarez, 2012)

El manejo del CNB impulsa la implementación del constructivismo en el aula, pero como todo es un proceso, en donde el primero que tiene que actualizarse es el docente para generar los cambios que tanto se necesitan para el desarrollo educativo del país.

1.1.3. Escuela nueva

El desarrollo social genera cada día nuevas necesidades, cada generación tiene sus exigencias, surgen nuevas metodologías y formas diferentes de hacerlas cosas.

El modelo pedagógico basado en el aprendizaje activo, participativo, cooperativo, personalizado, respetando la individualidad, tratando a cada estudiante según

sus aptitudes. Prepara al estudiante para la vida por lo tanto los contenidos están vinculados con esta. La organización de los contenidos va de lo simple a lo complejo, de lo real a lo abstracto, la evaluación es integral y se evalúa según su progreso personal. La construcción social del conocimiento es a través del dialogo y la interacción. El estudiante aprende haciendo con experiencias directas y con problemas auténticos de la vida, parte de los conocimientos previos y considera el error como parte del aprendizaje.

Su objetivo la socialización y felicidad del niño, su función no se limita a transmitir conocimientos, sino que busca preparar al individuo para la vida, los contenidos curriculares dado que la escuela prepara para la vida, estos contenidos no deben estar separados artificialmente de la vida misma. La organización de los contenidos educativos de lo simple a lo complejo, de lo real a lo abstracto. La metodología de aprendizaje, el niño genera su conocimiento. El sujeto, la experimentación, la vivencia y la manipulación ocupan un papel central, La evaluación es integral y se evalúa al alumno según su progreso individual. No existe la competencia entre alumnos. (AVILA, 2009)

El progenitor fue Dewey (1859 – 1952) en EUA, centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades; lo reconoce como sujeto activo de la enseñanza y, por lo tanto, el alumno posee el papel principal en el aprendizaje. El otro elemento que identifica esta tendencia pedagógica es que la educación se considera como un proceso social y para asegurar su propio desarrollo. La escuela prepara para que el niño viva en su sociedad, y ella misma se concibe como una comunidad en miniatura, en la que se “aprende haciendo”. En esta corriente se inscribe Decroly, médico belga, quien aboga por la educación individualizada y el currículum globalizado; Cousinet, francés, impulsa el trabajo en grupo, el método libre y el espíritu investigativo. Con estos conceptos surge una renovación metodológica que consiste en: Que el alumno adopte una posición activa frente al aprendizaje (activismo), pedagogía del descubrimiento, o del redescubrimiento. La educación debe basarse en intereses del alumno. El sistema educativo debe ser flexible: escuela a la medida. Necesidad de globalizar los contenidos. La colaboración escuela – familia. (ARCKEN, s/f)

La escuela nueva consideró a la infancia como una etapa sedienta de libertad y se proclamó contra las tendencias impositivas de la educación tradicional, aún vigente en nuestros días. Dicha corriente

se comprometió con la renovación pedagógica innovando en su época conceptos tales como los de libertad, interés, espontaneidad, creatividad, experimentación, descubrimiento, expresión, autonomía y colectividad.

1.1.4. Matriz de priorización

En un instrumento que se utiliza para seleccionar el problema que se quiere abarcar, con la finalidad clara de los objetivos que se trazaran más adelante. La cual se utiliza en varios contextos y situaciones diversas.

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

Es decir, es un sistema que facilita la toma de decisiones y que garantiza que se emprenden acciones basadas en criterios de utilidad objetiva. Ayuda a conocer cuáles son las formas de actuar más rentables y beneficiosas en un caso concreto. Se utiliza en múltiples contextos, que pueden incluir desde la compra de material en una empresa, a la contratación de personal para un proyecto concreto o para ayudar a los gerentes de proyectos a determinar qué problemas deben resolverse primero para cumplir con los objetivos. EFPEM (pág. 45)

La matriz de priorización es una herramienta que permite la selección de opciones sobre la base de la ponderación y aplicación de criterios. Hace posible, determinar alternativas y los criterios a considerar para adoptar una decisión, clarificar problemas, oportunidades de mejora y proyectos. En general, establece prioridades entre un conjunto de elementos, para facilitar la toma de decisiones. La aplicación de la matriz de priorización conlleva un paso previo de determinación de las opciones sobre las que decidir, así como de identificación de criterios y de valoración del peso o ponderación que cada uno de ellos tendrá en la toma de decisiones.

Esta matriz permitió seleccionar el tema a trabajar el sedentarismo de acuerdo a los puntos obtenidos cuando se hizo el despliegue de los problemas detectados en la escuela. Aunque estuvo cerca en puntaje la poca actividad física dentro del aula, entendido este como un ambiente pasivo, y la práctica de actividades sedentarias.

1.2. Técnicas de administración educativa

1.2.1. 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. Luego de haber sido definido el problema central, se exponen tanto las causas que lo generan como los efectos negativos producidos, y se interrelacionan los tres componentes de una manera gráfica. La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. Esta técnica consiste en hacer un listado de todas las posibles causas y efectos del problema que surjan, luego de haber realizado un diagnóstico sobre la situación que se quiere resolver. (Árbol de problemas | Organización de las Naciones Unidas ..., s.f.)

Esta técnica permitió visualizar en forma general cuales son las causas del sedentarismo en el aula, así como las consecuencias o efectos que presenta la problemática a intervenir y para mencionar algunas causas tenemos: bajo dominio de técnicas y estrategias lúdicas, Falta de actualización docentes, metodología inadecuada, sistema impositivo, el árbol de problemas presenta un panorama general acerca de las causas y consecuencias o efectos del problema seleccionado en la matriz de priorización: El sedentarismo en el aula, el árbol de problemas permite visualizar cuales son los causantes de esta problemática

1.2.2. Demandas

Por demanda se va entender lo que la RAE dice: Súplica, petición, solicitud Anguiano (1999) enuncia que es una expresión (suplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apetencia. Ahora bien, en el caso de la demanda social presiona en dirección al cambio de las relaciones sociales instituidas.

Las demandas Sociales, que se definen como “la carencia o desproporción existente entre el estado de las relaciones sociales en un momento dado y el estado de la producción; constituye el signo de que las relaciones sociales -materia prima siempre ya ahí- deben ser transformadas perpetuamente”. (Anguiano). Y entre las cuales se

pueden mencionar: Las demandas laborales, educativas, de salud, de vivienda, seguridad, justicia salario digno, entre otras.

Las demandas institucionales, son las que presenta una institución, en este caso, una institución educativa y entre las cuales se pueden mencionar: Infraestructura, bibliotecas, laboratorios, talleres, mobiliario, salas para lectura, salones de usos múltiples, personal de apoyo especializado.

Demandas de la Población de la Comunidad Educativa: Son todas las necesidades propias de los miembros de la comunidad educativa: estudiantes, padres de familia, docentes y personal administrativo. Entre ellas, servicios básicos; salud, vivienda, educación, alimentación, vestido, calzado, así como, gestión de proyectos, asesoramiento y participación.

Pero la simpleza concluye aquí. Esta interrogante adquiere una dimensión aún más compleja cuando hablamos de demanda social y el lugar que las “necesidades” desempeñan dentro de las diferentes perspectivas teóricas, tanto de la sociología como de otras disciplinas sociales

1.2.3. Identificación de actores

Cada actor de la comunidad educativa tiene sus propios intereses, fortalezas, debilidades, oportunidades, amenazas, relaciones, impactos, necesidades de participación, por lo que deben ser tomadas en cuenta, analizadas y atendidas, en beneficio de la comunidad educativa.

Así como cada miembro de la comunidad tiene sus propias características y necesidades, también tienen un vínculo muy estrecho e importante, ya que para que una institución camine y se desarrolle correctamente, se debe trabajar en equipo y hacia una misma dirección, por lo que cada actor tiene una función muy importante dentro de la comunidad educativa, por lo que se considera y respeta a cada uno, así como también, tomarse en cuenta en la planificación,

gestión y ejecución de todos los proyectos que contribuyan al mejoramiento de la institución y a la calidad educativa.

EFPEM (2019) Cita a Valencia, Torres, Ospina, Argüello y Guamán (2004), plantean que: hay que identificar a los actores sociales y conocer los intereses que los unen de acuerdo al núcleo social relacionado con el propósito que tengan en común para su barrio, su comunidad, el cantón.

Un individuo determinado es un actor social cuando él representa algo para la sociedad, encarna una idea, una reivindicación, un proyecto, una promesa, una denuncia, dentro de ese concepto de igual manera un grupo político, una emisora de radio, un grupo de estudiantes, el gremio de taxistas porque todos tienen algo que defender. (pág. 61)

1.2.4. Matriz DAFO

La técnica DAFO 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) que proporciona un colectivo o una situación social determinada, da a conocer la situación presente de una empresa.

El objetivo de este análisis a partir de la información que se obtenga sobre su situación puede tomar las decisiones o cambios organizativos que mejor se adapten a las exigencias del mercado y el entorno económico.

De esta forma, a través de la aplicación de la técnica obtenemos información de los aspectos positivos y negativos de una situación concreta tanto para el momento presente como para el futuro.

El nombre de esta técnica proviene de las cuatro ideas que centran el análisis. Debilidades- Amenazas-Fortalezas y Oportunidades. Debilidades, las necesidades actuales que implican aspectos negativos que deberían modificarse. Hace referencia a las limitaciones o autocríticas internas. Amenazas, todo lo que supone riesgos potenciales y que debiera prevenirse, pero que no dependen de la acción propia, sino que constituyen elementos externos, del entorno. Fortalezas, todos los aspectos positivos que deben mantenerse o reforzarse.

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas, caben mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado. (J., 2013).

La matriz DAFO consiste básicamente en una tabla de doble entrada donde se coloca la información en base a las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades dando a conocer la situación presente de una institución.

1.2.5. Técnica Mini-Max

El MINIMAX es una técnica utilizada para relacionar las fortalezas con las oportunidades, las debilidades con las oportunidades, las fortalezas con las amenazas y las debilidades con las amenazas todo esto con el fin de que por medio de la vinculación de cada uno de estos criterios se busque dar respuesta o solución a determinada problemática existente. (Mendoza, 2015)

Es una técnica que se utiliza en virtud de relacionar las fortalezas y oportunidades debilidades con las amenazas, creando una vinculación que favorezca a largo plazo la búsqueda de respuestas positivas y que lleven al éxito deseado lo que en su momento se plantea.

1.2.6. Vinculación estratégica

La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado.

En el juego de MINIMAX se ve una situación conflictiva en la que uno debe tomar una decisión sabiendo que los demás también toman decisiones, y que el resultado del conflicto se determina, de algún modo, a partir de todas las decisiones realizadas. Siempre existe una forma racional de actuar en juegos de dos participantes. Si los intereses que los gobiernan son completamente opuestos. (Contreras Fernando, 2002)

1.2.7. Líneas de acción Estratégica

al respecto de la vinculación estratégica, de acuerdo a la Matriz MINI-MAX. La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas cabe mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse

para contribuir a la solución del problema central identificado. EFPEM, (pág. 30)

Las líneas estratégicas son la concreción de los objetivos de desarrollo y son la transformación de los factores claves detectados en el diagnóstico. Ninguna línea estratégica tiene mayor importancia que otra, y los objetivos y resultados a alcanzar en una de ellas tienen efectos e impactos sobre las otras.

Alfred Chandler reconoció la importancia de coordinar la actividad gerencial bajo una sola estrategia. Chandler mostró que una estrategia coordinada a largo plazo era necesaria para darle estructura, dirección y enfoque a una compañía. Chandler escribió que: "La estrategia es la determinación de los objetivos básicos a largo plazo de una empresa, y la adopción de medidas de acción y distribución de recursos necesarios para llegar a esos objetivos." (Chandler, s.f.)

Las líneas estratégicas son la concreción de los objetivos de desarrollo y son la transformación de los factores claves detectados en el diagnóstico. Ninguna línea estratégica tiene mayor importancia que otra, y los objetivos y resultados a alcanzar en una de ellas tienen efectos e impactos sobre las otras.

Alfred Chandler reconoció la importancia de coordinar la actividad gerencial bajo una sola estrategia. Las interacciones entre departamentos eran manejadas típicamente por directivos que transmitían la información entre departamentos. Chandler resaltó la importancia de tomar una perspectiva a largo plazo cuando se mira hacia el futuro. En su obra de 1962 *Strategy and Structure*, o *Estrategia y Estructura*, Chandler mostró que una estrategia coordinada a largo plazo era necesaria para darle estructura, dirección y enfoque a una compañía. Lo dice de manera concisa "La estructura sigue a la estrategia." Chandler escribió que:

"La estrategia es la determinación de los objetivos básicos a largo plazo de una empresa, y la adopción de medidas de acción y distribución de recursos necesarios para llegar a esos objetivos." (Chandler, s.f.)

Steiner denomina a ese concepto amplio, planificación estratégica o estrategia maestra, "que incluiría todos los cambios, más los objetivos, políticas y medios específicos para desplegar los recursos en orden a

tener éxito en la nueva dirección”, o mejor, el proceso de decidir la misión básica de una empresa, los objetivos que trata de alcanzar y las principales estrategias y políticas que rigen el uso de los recursos que tiene a su disposición para lograr tales objetivos.

El resultado de semejante proceso es, entre otras cosas, un plan estratégico. El plan estratégico engloba, por tanto, las misiones, los objetivos, las estrategias y las políticas producidas como consecuencia del proceso de planificación, Mientras que para Steiner las estrategias suponen habitualmente, pero no siempre, una acción específica consistente en el despliegue de unos recursos determinados a fin de alcanzar un objetivo designado en el plan estratégico. (Revista española de financiación y contabilidad.)

1.3. Componentes del diseño del proyecto

1.3.1. Título del proyecto

Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase.

Se desarrolla este proyecto de mejoramiento educativo sobre la importancia que tienen las técnicas Ludopedagógicas en el aula.

“LA LUDOPEDAGOGÍA: Es una metodología, que propone la implicación total de la persona usando el juego no sólo como medio por el cual la persona puede conocer la realidad externa y la propia, sino incluso transformarla”. (CAJIAO, 2017).

La lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje como una manera innovadora de enseñar en base a las necesidades de la población infantil, porque el juego involucra todo el ser del niño en el aprendizaje; le permite experiencias directas donde el niño es el protagonista, y el niño se siente bien porque involucra sus emociones, sentidos, su cuerpo, todo su ser de forma armoniosa y placentera en el aprendizaje.

La Ludopedagogía como una sugerencia metodológica invita a mover el cuerpo, a ser partícipes, a comunicar, a accionar, proponer, argumentar, crear a socializar, a solucionar problemas, a tomar decisiones, a trabajar en equipo, a fortalecer los valores entre otras. La importancia del movimiento es indispensable para el aprendizaje. Los niños necesitan, manipular, probar, sentir, degustar, observar, oír; preguntar, caminar, tener experiencia directa con lo que este aprendiendo, de una forma natural y espontanea. Los niños se desarrollan armoniosamente con el juego, por lo que se convierte en la mejor forma de educar a la población infantil en la escuela.

“El juego es un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y nos permite adquirir capacidades imprescindibles durante toda la vida para desenvolvernos mejor en el mundo que nos rodea.” (Guillén, 2015).

Porque es a través de juego que se adquieren habilidades para enfrentar la vida, y desarrollarse. En la escuela a través de la socialización y ese contacto que tienen los niños al jugar al comunicarse, al compartir experiencias y los conocimientos previos es que van madurando y transformando sus conocimientos. El juego “Estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales: dependiendo del tipo de juego, ejercitaremos unas funciones corporales u otras. Los juegos grupales que facilitarán el aprendizaje cooperativo”. .” (Guillén, 2015).

El componente lúdico se puede integrar en cualquier materia y en cualquier etapa educativa.

Las instituciones escolares no permiten muchas veces lo que los niños desean y exigen. Algunos docentes prohíben a que los niños jueguen en aula, no permiten que se paren, a que caminen por los pasillos y muchas veces no les dan permiso para salir del aula. Hacen a que los niños permanezcan sentados cuando su inclinación natural es de movimiento, porque a la escuela se va a trabajar, el trabajo de los niños

es aprender dicen algunos docentes. Y sin darse cuenta reproducen un sistema opresor.

Para Foucault (1,973), “las” instituciones de secuestro” tienen el doble objetivo de explotar la totalidad del tiempo para transformarlo en tiempo de trabajo y también de controlar el cuerpo a fin de convertirlo en fuerza de trabajo.”

“Los niños son iniciados en estos procesos a través de la disciplina que les imponen sus maestros y que van en contra de su propia naturaleza” (GANEM ALARCON, 2013).

Si se sientan y están bien portados les voy a dar un premio dice el docente a modo de tenerlos quietos y sentados, con el fin de que sean obedientes, sumisos, dóciles para la sociedad opresora.

Es muy importante que los docentes reflexionen acerca del que hacer educativo, porque la labor docente es una labor social que debe estar fundamentada, para poder actuar con conciencia y responsabilidad en la formación de las futuras generaciones de este país.

En los últimos tiempos ha habido un enorme desarrollo de las tecnologías de visualización cerebral que nos están permitiendo mejorar el conocimiento del cerebro para optimizar el aprendizaje. Y sumar este conocimiento de las neurociencias a los conocimientos pedagógicos y psicológicos ya existentes para la mejora la calidad de la educación. En el aprendizaje desde la neuroeducación sobresalen factores directamente relacionados que resultan imprescindibles: la emoción, la atención, la conducta y la memoria. El siglo XXI está siendo considerado como la era del cerebro y la Neurociencia por los grandes avances que se están logrando en esta materia gracias a la aparición de las nuevas técnicas de imagen.

Se demostró científicamente que en la red frontoparietal dorsal se encuentran las funciones motrices y las cognitivas, pensar y hacer sería lo mismo para el cerebro, se aprende haciendo. Muchas personas necesitan moverse, necesitan interactuar con lo que aprenden o piensan. (Marcos, 2019).

Los niños necesitan de ese movimiento para su aprendizaje por eso se dice que se aprende haciendo, interactuando, experimentando, no sentados, escuchando, copiando, memorizando, repitiendo.

“El cuerpo y el cerebro se hallan inmersos en una danza interactiva continua. La danza entre el cerebro y el cuerpo debe ser perfecta para lograr una educación de calidad.” (Aldana H. , 2019)

El movimiento es parte imprescindible en el aprendizaje, y especialmente para la mejora de la calidad en la educación por lo que los docentes se concientizan e implementan otras formas de enseñar; para transformar ese ambiente pasivo, y las practicas mecanicistas que aún se practican, por un ambiente activo, donde el niño sea el protagonista y sujeto principal del proceso enseñanza y aprendizaje.

Es necesario crear los espacios donde los estudiantes puedan tener esas experiencias del aprendizaje a través del juego, porque le involucra y le responsabiliza en su aprendizaje. Se aprende mejor jugando.

“De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (**OMS**) aproximadamente un 60% de la población a nivel mundial, no realiza suficiente actividad física, lo que se denomina **sedentarismo**.” (Salud, 2015). En relación al Sedentarismo. Es la carencia de ejercicio físico en la vida cotidiana de una persona, lo que por lo general pone al organismo humano en una situación vulnerable ante enfermedades, especialmente cardíacas.

El sedentarismo físico se presenta con mayor frecuencia en la vida moderna urbana, en sociedades altamente tecnificadas en donde todo está pensado para evitar grandes esfuerzos físicos, en las clases altas y en los círculos intelectuales en donde las personas se dedican más a actividades intelectuales. Paralelo al sedentarismo físico está el problema de la obesidad, patología preocupante en los países industrializados. (Blando, 2015).

Durante la última década, el sedentarismo (principalmente tiempo destinado a estar sentado) ha emergido como un importante factor de riesgo vinculado al desarrollo de obesidad, diabetes mellitus tipo 2 (DMT2), hipertensión arterial, síndrome metabólico, enfermedades cardiovasculares (ECVs), cáncer y mortalidad. (al, 2017).

El sedentarismo presenta esas problemáticas en salud, por lo que es necesario realizar cambios en los estilos de vida.

En este trabajo el sedentarismo es visto desde el punto de vista de la pasividad en las aulas, de los ambientes estáticos, de la falta de actividad en los procesos, de las practicas mecanicistas que, a través de la disciplina, el autoritarismo y los programas se establecen en las aulas. Provocando problemas en la calidad educativa, así como el aburrimiento, la falta de interés, apatía, sueño, cansancio, indisciplina en los estudiantes.

Las estrategias, son acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Implica: una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje. Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. (Quirós, s/f).

La estrategia es un proceso bien pensado, planificado y organizado que se dirige a la consecución de un objetivo o meta bien definida.

El método, su acepción más general significa camino o vía, en educación se refiere al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo. Este se materializa en la consigna de trabajo que se sugiere para cada actividad en un proceso de aprendizaje.

Técnica es un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, lo puntual de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se estudia. Su propósito es brindar al estudiante espacio para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje. La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso. Las técnicas buscan obtener eficazmente a través de una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos. Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente como

ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos. (Sanchez, s/f).

El método es una secuencia de pasos que conducen al logro de objetivos o metas propuestas, manera en que se conducen las acciones y el pensamiento.

El título de un libro, o cualquier otro texto u obra de arte publicada, es un nombre para la obra que generalmente elige el autor. Se puede usar un título para identificar el trabajo, colocarlo en contexto, transmitir un resumen mínimo de su contenido y despertar la curiosidad del lector. Un título es un término o una expresión que comunica la denominación o la temática de una obra, ya sea un libro, un disco, una película, etc.

Recuerda primero qué es UN TÍTULO. Definición: Se dice que es una frase en donde se debe utilizar el máximo de ingenio con el mínimo de palabras. Hay que tener cuidado y no confundirlo con el Tema, que es el resumen del resumen. Piensa en el título de una película, una novela, una canción, un cuadro, de un periódico, de un blog, de un programa de televisión... Características: Debe ser breve (suele contener 1, 2, 3 o 4 palabras como máximo) No suele tener verbo. Suele tener un nombre abstracto. Debe ser claro, conciso, específico y, si es posible, atractivo, llamativo. (<https://trestizas.files.wordpress.com/>, S/F)

1.3.2. Descripción

Describir es explicar, de manera detallada y ordenada, cómo son las personas, animales, lugares, objetos, etc. La descripción sirve sobre todo para ambientar la acción y crear una que haga más creíbles los hechos que se narran.

En la descripción del proyecto se refleja la información general sobre el mismo, a modo de resumen, que permita a quien lea el documento hacerse una idea lo más aproximada posible del problema o necesidad que pretende resolver dicho proyecto y los principales objetivos que persigue. Se trata de definir el problema que da origen al proyecto o la necesidad a la que va a dar respuesta de forma clara y concreta.

1.3.3. Concepto

Integrar la ludopedagogía para reducir el sedentarismo

“La teoría de la cognición incorporada o encarnizada (1984) asume que la cognición se lleva a cabo esencialmente en los sistemas sensoriales y motores del cerebro”. (Aldana H. , 2019)

A través de la Ludo pedagogía que provoca movimiento y acción en los procesos de enseñanza se pretende mejorar la calidad en la educación y el ambiente en las aulas. Hacer a que los estudiantes participen levanten la mano hagan preguntas, se comuniquen, se emocionen y vivan la educación en las aulas es respetabilidad de los docentes a través del manejo de las técnicas y estrategias para la enseñanza, sea en esta oportunidad la Ludo pedagogía.

Lo primero es hacerlos moverse corporalmente: Actividad física y mental integradas. Simples parones de 4 minutos en la actividad académica diaria de niños con edades entre 9 y 11 años para realizar ocho ciclos de movimientos rápidos (saltos, sentadillas o similares) durante 20 segundos, seguidos de descansos de 10 segundos mejoró su rendimiento. Actividad física en matemáticas y lengua mejora el desempeño académico. Se trabajó por 2 años en 46 colegios. 500 alumnos de 2-3er grado. 3 veces por semana. 15 min para matemáticas y 15 min para lengua. (Aldana H. , 2019)

John Byers “sostiene que durante el juego el cerebro aprende a conocerse a sí mismo mediante simulacros. Simulacros que nos permiten experimentar sin poner en riesgo nuestra integridad física y emocional”. El juego constituye una herramienta evolutiva al ser una simplificación de la realidad, lo que nos permite ir comprendiendo nuestro mundo y las reglas que lo rigen de forma segura y asequible. (Aldana H. , 2019)

El ejercicio físico mejora el aprendizaje. La práctica regular de la actividad física (principalmente el ejercicio aeróbico) promueve la neuro plasticidad y la neurogénesis en el hipocampo, facilitando la memoria de largo plazo y un aprendizaje más eficiente. Además, no sólo aporta oxígeno al cerebro optimizando su funcionamiento, sino que genera una respuesta de los neurotransmisores noradrenalina y dopamina que intervienen en los procesos atencionales. El ejercicio físico mejora el estado de ánimo (la dopamina interviene en los procesos de gratificación) y reduce el temido estrés

crónico que repercute tan negativamente en el proceso de aprendizaje. (Akdemia, 2017).

“La Gimnasia Cerebral facilita la elaboración de redes nerviosas, su conexión y su reactivación a través del cuerpo para estimular directamente el cerebro, integrando tanto la mente como el cuerpo en la gran aventura de aprender”. (Ibarra, pág. 11). El movimiento, la neuro motricidad, el teatro y la danza son recursos pedagógicos de alto valor educativo que ayudan a formar al alumnado de forma holística. El movimiento es propio del ser humano que le posibilita interactuar con el mundo que le rodea a través de su torre de control, el lóbulo frontal, como gestor de cada proceso cinestésico de manera precisa. El movimiento va unido a la música a la danza y como no al juego, que de manera lúdica pone en funcionamiento diversas tareas como recibir información, seleccionarla, transformarla, elaborarla y, por ende, desenvolvemos en el mundo que nos rodea.

BAPNE es una propuesta para la estimulación cognitiva, socioemocional, psicomotriz y neurorrehabilitativa

basado en la neuro motricidad. El movimiento a través del juego, donde el error forma parte del aprendizaje, está siempre presente y por tanto incrementa los niveles de la proteína BDNF que está asociada a la mejora de la plasticidad sináptica, la neurogénesis o la vascularización cerebral, proceso imprescindible para un buen funcionamiento cerebral y aprendizaje (Ma. Et al.,2015).

Es tan importante el movimiento en el aprendizaje, que el patio debe ser una extensión del aula, en el que los juegos de coordinación infantil y actividades neuromotoras deben de convertirse en una cotidianidad. Dichas experiencias, pueden cuestionar algunas de las ideas creencias y sentimientos que están en la base de la autoestima, el autoconcepto y la conducta. (Romero F. , 2019)

Percusión corporal

El cuerpo es empleado en sus diversas acepciones como un instrumento acústico, rítmico, tímbrico y dinámico porque está ligado al movimiento y a la danza. Es importante destacar que en la actualidad los medios de comunicación y las redes sociales han jugado un papel importante para su difusión debido a su alto contenido visual y estético (Romero-Naranjo1, 2013)

Tan solo diez minutos de ejercicios tienen efecto positivo en el cerebro, variar las rutinas y realizar los ejercicios ayuda a obtener el máximo beneficio cognitivo, lo cual hace aprender más rápido, recordar mejor, volver a conectar el cerebro rápidamente.

Los ejercicios de percusión corporal son muy buenos para desarrollar la atención de los estudiantes a través del movimiento y la música se estimula los hemisferios cerebrales y las conexiones entre un hemisferio y otro, lo cual facilita el paso de la información.

Juegos con material, son todos aquellos juegos que se realizan con material concreto, pensados y diseñados para acompañar el desarrollo específico de habilidades y destrezas o áreas del conocimiento específicos y necesarios para la vida.

El uso del lenguaje oral es una de las formas y no única de comunicación de los niños y niñas. El lenguaje oral involucra la necesidad de desarrollar un gran número de habilidades que le permiten a los niños intercambiar mensajes con otros niños y el entorno cercano.

Juegos de lenguaje y expresión oral promueve la participación y el conocimiento del idioma y hacen uso correcto del lenguaje que permite transmitir pensamientos opiniones con la clase.

El desarrollo del lenguaje es una parte crítica en el desarrollo general de los niños. El lenguaje y la comunicación son necesarios para expresar y comprender los sentimientos, resolver problemas, mantener relaciones sociales o progresar en la escuela. Los niños en la escuela expanden el lenguaje. Los niños y niñas no solo han de aprender a verbalizar acciones y sus descubrimientos para mejorar en el lenguaje oral (cosa que es importantísima), sino también en el

sentido de que no acaban de entender todo lo que verbalizan en la edad de primaria. La expresión en general, y especialmente la expresión oral, ayuda a interiorizar y a concretar el pensamiento.

Aprendizaje cognitivo: La RAE define aprender como adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia. Por otro lado “cognitivo” hace referencia a la “cognición” que define la capacidad del ser humano para conocer por medio de la percepción y los órganos del cerebro.

Descripción nivel de aprendizaje Adecuado

Los estudiantes que alcanzan este Nivel de Aprendizaje han logrado lo exigido en el currículum de manera satisfactoria. Esto implica demostrar que han adquirido los conocimientos y las habilidades básicos estipulados en el currículum para el periodo evaluado.

Niveles de Aprendizaje (Benjamín Bloom) Taxonomía Cognitiva. Cada nivel depende de la capacidad del alumno para desempeñarse en el / los niveles precedentes. Bloom propone que cualquier tarea dada favorece uno de tres dominios psicológicos: cognoscitivo, afectivo o psicomotor. Dominio Cognoscitivo. Se ocupa de nuestra capacidad de procesar y utilizar la información de una manera significativa. Dominio Afectivo. Se refiere a las actitudes y sensaciones que resultan del proceso de aprendizaje. Dominio Psicomotor. Implica las habilidades manipulantes o físicas.

Bloom clasifica las operaciones cognitivas en seis niveles de complejidad creciente. Esto con la finalidad de ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos. Recordar. Puede evocar algún tipo de conocimiento previo sobre algún tema. Comprender. Puede explicar ideas o conceptos y es capaz de relacionarse con otros. Aplicar. Puede emplearlo aprendido para algo concreto, es capaz de detectar sus carencias cuando las hay. Analizar. Logra distinguir las distintas partes del todo. Logra visualizar la organización de un tema y detectar las conexiones. Evaluar. Es capaz de hacer

preguntas que cuestionen su conocimiento sabiendo justificar una postura o criterio. Crear. Es capaz de crear un producto, evidencia de aprendizaje o defender un punto de vista.

Concepto: Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios.

Idea que concibe o forma el entendimiento. Representación mental asociada a un significante lingüístico. Es la formulación de una idea o una imagen a través de palabras. El término concepto tiene origen del latín *conceptus*, del verbo *concipere*, que significa algo concebido o formado en la mente, y es considerado una unidad cognitiva de significado.

El concepto expresa las cualidades de una cosa o de un objeto, determinando lo que es y su significado e importancia. Los conceptos “son las unidades más básicas de toda forma de conocimiento humano”; construcciones o auto proyecciones mentales, por medio de las cuales comprendemos las experiencias. (Real Academia Española, 2019)

1.3.4. Objetivos

Un objetivo o finalidad es una meta o fin último hacia el cual se dirigen las acciones o las operaciones de algún proyecto específico. Todo lo que hacemos tiene un fin, un sentido final adonde queremos llegar, que es la sumatoria de los pasos dados para alcanzarlo. Eso es un objetivo, y de nuestra capacidad para alcanzarlo o no, dependerá generalmente nuestra medida del éxito o del fracaso.

Los objetivos suelen plantearse antes de emprender la acción, ya que resulta conveniente saber hacia dónde vamos antes de empezar a caminar, es decir, sólo podremos determinar la mejor ruta hacia el éxito si sabemos cuál es el objetivo que nos hemos propuesto. De ese modo, los objetivos forman parte de cualquier intento de planificación en cualquier ámbito.

Las investigaciones académicas, los proyectos factibles, los planes empresariales o las estrategias militares tienen siempre en mente el objetivo trazado de antemano, y por lo tanto buscan determinar el método más conveniente (más rápido, más seguro, más lucrativo, etc.) para convertirlo en realidad. Una vez alcanzado un objetivo, surgirá otro más adelante para poder continuar la acción. (Raffino, s.f.)

1.3.5. Justificación

Justificar una investigación es exponer las razones por las cuales se quiere realizar. Toda investigación debe realizarse con un propósito definido. Debe explicar porque es conveniente la investigación y qué o cuáles son los beneficios que se esperan con el conocimiento obtenido.

El investigador tiene que saber vender la idea de la investigación a realizar, por lo que deberá acentuar sus argumentos en los beneficios a obtener y a los usos que se le dará al conocimiento. Se puede establecer una serie de criterios para evaluar la utilidad de un estudio propuesto, criterios que evidentemente son flexibles y de ninguna manera son exhaustivos: Conveniencia: Que tan conveniente es o que funcionalidad tiene, para que sirve. Relevancia Social: En que afectaría dicha investigación o que impacto tendría sobre la sociedad, quienes se beneficiarían con tal desarrollo.

Implicaciones Prácticas: Ayudaría a resolver algún problema presente o que surgiera en un futuro. Valor Teórico: Que contribución o que aportación tendría nuestra investigación hacia otras aéreas del conocimiento, tendría alguna importancia trascendental los resultados podrán ser aplicables a otros fenómenos o ayudaría a explicar o entenderlos. (Ferrer, 2010)

1.3.6. Plan de actividades

Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. Identificar cada una de las tareas que debemos completar para alcanzar el objetivo del proyecto.

En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como las subtareas para su ejecución. También podemos añadir un responsable de la misma.

¿Qué tareas hay que repartir? acciones

¿Cuándo hay que entregar las tareas? tiempo

¿Cómo vamos a conseguir los objetivos? estrategia

¿Dónde se van a realizar las acciones? canales

¿Quién lo va a hacer? responsabilidades

¿Cuántos recursos van a ser necesarios? humanos, tecnológicos
 ¿QUÉ se espera conseguir? (objetivos)
 (Salvador C. , s.f.)

1.3.7. Cronograma

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 es la transcripción a tiempos de los procesos y acciones para llevar a cabo un proyecto. En él se establece cuánto tiempo va a costar a la organización que sus recursos lleven a cabo cada proceso. Además, sirve de guía para establecer el grado de avance en la consecución de objetivos tomando en cuenta las restricciones y las incertidumbres. Comprende la realización de toda la secuencia lógica para hacer realidad los resultados. la utilización de cronogramas hará de la planificación algo visual y accesible para todo el equipo.

Ventajas de la planificación del cronograma de un proyecto

Determinar todas las actividades necesarias para hacer realidad los objetivos. Priorizar para determinar un orden lógico. Establecer los tiempos y asignar responsabilidades en el equipo de trabajo. Analizar qué recursos se necesitan para realizar la actividad. Permite estar seguro de que se está avanzando en la consecución de metas.

De todo ello tiene que surgir el cronograma como un documento flexible y actualizable semana a semana. La administración del cronograma es una de las herramientas fundamentales en la labor del responsable de proyectos. Deberás manejar, dependiendo de la dinámica del proyecto, la continua alineación del proyecto reevaluando los recursos y las opciones disponibles cuando sea necesario. (EAE Bussines School, 2014)

1.3.8. Monitoreo y evaluación

Monitoreo: es una oportunidad para que todos los actores evalúen el logro de las metas propuestas. Monitorear las distintas acciones

establecidas, verificar el cumplimiento, identificar el logro conseguido, aprendizajes obtenidos, dificultades encontradas, ajustes y cambios requeridos, y especialmente como se accede a la meta.

Monitoreo: seguimiento sistemático de información prioritaria sobre la implementación de una acción, proyecto o programa. Procesos que permiten hacer un seguimiento de los datos relacionados con los costos y el desarrollo de una acción, proyecto o programa de forma regular. Permite el seguimiento sistemático de las acciones. Permite acceder a la información que puede ser usada para evaluar proyectos y programas y condensarla. Posibilita la adecuación y ajuste de los proyectos y programas durante su ejecución.

La Evaluación

Evaluar es recoger información rigurosa y sistemática para obtener datos válidos y fiables acerca de una situación, con objeto de formar y emitir un juicio de valor con respecto a ella. Estas valoraciones permitirán tomar decisiones consecuentes en orden.

Este proceso busca determinar el grado de alcance de objetivos y valorar el producto. Busca mejorar el proceso, busca comprometer al sujeto evaluado en la participación del control y la responsabilidad de su desarrollo. Permite tomar medidas a mediano y largo plazo, permite tomar medidas inmediatas, permite prever, planificar, reflexionar sobre el proceso y mejorarlo.

Sus funciones principales son el aprendizaje de experiencias, la realimentación o mejora y la rendición de cuentas hacia fuentes financieras y a la opinión pública implicada en los programas de desarrollo.

Durante la década de los sesentas, Schuman (1967) introduce la noción de cadena de objetivos en la evaluación de los programas, centrandó la atención en el proceso que media entre una actividad y su objetivo. José Luis Alvarez- (Hernández, 2011)

1.3.9. Indicadores educativos

Los indicadores son los elementos que se utilizan para medir la información cuantitativa y cualitativa recopilada durante o después de la implementación de una acción, proyecto o programa, a fin de medir los resultados y efectos de su puesta en práctica. Los indicadores están directamente relacionados con las metas, los objetivos y las actividades del proyecto o programa. Indicadores de impacto, indicadores de resultado e indicadores de proceso

Debe haber por lo menos un indicador por cada resultado. El indicador debe estar enfocado, y ser claro y específico. El cambio medido por el indicador debe representar el progreso que el programa espera hacer. Un indicador debe ser definido en términos precisos, no ambiguos, que describan clara y exactamente lo que se está midiendo. Si es práctico, el indicador debe dar una idea relativamente buena de los datos necesarios y de la población entre la cual se medirá el indicador. Los indicadores no especifican un nivel particular de logro (Rossi, 2017)

1.3.10. Plan de sostenibilidad

Se define como plan de sostenibilidad, al documento donde se exponen de manera general las actividades a desarrollarse dentro de una organización, con el fin de alcanzar la sostenibilidad.

La sostenibilidad en sí, abarca todos los aspectos inherentes a la organización: estructura, funcionamiento, recursos humanos, capacidad administrativa, eficiencia e impacto de los proyectos, posicionamiento en el medio donde se desenvuelve.

” La sostenibilidad es la capacidad de continuar brindando los beneficios generados por el proyecto durante un período prolongado después de terminada la operación. La sostenibilidad sería así la continua prestación de servicios o intervenciones iniciados por el proyecto, la continuación de acciones locales iniciadas por su estímulo, y posteriores servicios o intervenciones resultado del desarrollo de la capacidad local; podría verse afectada negativamente por supuestos erróneos sobre respuestas de los beneficiarios, evaluaciones posteriores de sus necesidades, o sobre la eficiencia de los sistemas de prestación de servicios”.

Sostenibilidad Técnica/Operativa del proyecto: a partir de los resultados alcanzados, se identificará las acciones, servicios y/o productos que continuarían a su finalización.

Sostenibilidad institucional: En la nueva etapa, para mantener las acciones, servicios, productos, efectos e impacto iniciados por el proyecto, se requerirá revisar los arreglos y recursos institucionales. Se analizará si el/los ejecutor/es se han fortalecido, y si se ajustan a los requerimientos de capacidad, idoneidad, solidez y compromiso, si están claramente definidos los mecanismos de continuidad, si se han establecido pautas para una relación clara con los beneficiarios, y un sistema de seguimiento.

Sostenibilidad financiera: Inicialmente la preocupación por la sostenibilidad se centró en los aspectos financieros. Pero, más allá de encontrar un modo de generar ingresos suficientes para cubrir los costos, se requiere mantener y ampliar las capacidades técnicas y nuevos arreglos institucionales. (ZLACHEVSKY, 2007)

1.3.11. Presupuesto del proyecto

El presupuesto de un proyecto es la suma total de dinero asignado con el propósito de cubrir todos los gastos del proyecto durante un periodo de tiempo específico. El fin de la gerencia del presupuesto es controlar los costos del proyecto dentro del presupuesto aprobado y entregar las metas esperadas del proyecto.

En economía, un presupuesto se refiere a la cantidad de dinero que se necesita para hacer frente a cierto número de gastos necesarios para acometer un proyecto. De tal manera, se puede definir como una cifra anticipada que estima el coste que va a suponer la realización de dicho objetivo. Es decir, el presupuesto es la delimitación en términos dinerarios de las condiciones que rodean al proyecto elegido y los resultados que se espera conseguir tras su realización dentro de un tiempo determinado. Por ello, esta expresión de carácter cuantitativo supone a su vez un alto nivel de consonancia con el plan de negocios y las estrategias que marcan el camino de la empresa. (Economipedia haciendo facil la Economía, s.f.)

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título

Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase

3.2. Descripción de proyecto de mejoramiento PME

El proyecto se realizó en la Escuela Oficial Rural Mixta Llanos de la Cruz, del municipio y departamento de Quetzaltenango. Partiendo de la información publicada en la ficha escolar de los años 2015-2019 se pudo observar los siguientes indicadores reportados: La ficha escolar reportó que existe una tasa del 6% de repitencia, un 8% de deserción, 8% de no promovidos, una tasa del 15% de fracaso escolar, una tasa de éxito de 85%, el 92% de promoción y una tasa del 91% de conservación. La escuela no ha sido evaluada y en la ficha aparece que las Pruebas estandarizadas están en construcción.

Sin embargo, los resultados reportados por DIGEDUCA en las áreas de matemática y lectura son deficientes, aunque exista una tasa de éxito del 85% y un 92% de promoción. La calidad educativa no se ha alcanzado, así como el rendimiento de estudiantes; por lo tanto, hubo aspectos escolares que se analizaron, reestructuraron, repensaron para conseguir cambios en la búsqueda de la calidad educativa que demanda la población, y dar cumplimiento a la política de calidad educativa. La cual consiste en el mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante”.

Por lo que fue necesario revisar la práctica docente en el aula y poder detectar algunas razones y circunstancias por las cuales no se alcanza a mejorar la calidad en el aprendizaje formativo de los estudiantes.

Los problemas que se detectaron a través de la elaboración del diagnóstico fueron: el sedentarismo, un ambiente estático, la práctica de actividades como

copiar, repetir, reproducir, entre otras que realizan los estudiantes en el aula. Evidenciándose de esta manera, la pasividad y la falta de protagonismo de los estudiantes, el bajo dominio de técnicas y estrategias ludopedagógicas, la poca actualización docente, el entorno escolar en relación al poco apoyo de los padres, el analfabetismo, los escasos recursos, hechos que tienen su efecto por supuesto en los estudiantes.

Esta problemática evidencia un bajo nivel de aprendizaje, debido al sedentarismo y al abordaje del proceso de enseñanza en el aula, los estudiantes se aburren, a algunos les da sueño, sienten enojo y apatía, desgane, por la poca oxigenación cerebral, provocando la desconcentración y la poca comprensión en los aprendizajes, lo que repercute en su desarrollo cognitivo. Por ejemplo, al momento de hacer tareas, como no comprendió y no entendió, no las puede hacer, el niño se frustra al no poder hacer las tareas, por lo que el estudiante se muestra tímido se aísla y muestra poca interacción social.

La poca oxigenación cerebral provoca en los estudiantes la baja de energía, debilidad, olvida con facilidad, poca memoria a largo plazo; La pasividad en los procesos de enseñanza en la escuela tiene sus consecuencias en los niños, porque dificulta su desarrollo cognitivo y psicomotor.

Por tal razón es de vital importancia oxigenar el cerebro, enseñándole al niño la importancia de beber agua pura en primera instancia y luego a través de la implementación de actividades ludopedagógicas, para con ello activar, despertar las energías por ejemplo a través de un juego de manos, cantar, decir un refrán, contar una anécdota, adivinanzas, respiraciones profundas con los ojos cerrados, dinámicas, o bien algunas repeticiones de ejercicios de coordinación los cuales permiten la oxigenación cerebral al momento de ejecutarlos, el docente debe propiciar el clima ideal, para que la mente se enfoque y que la energía sea buena para el proceso de la enseñanza.

Es necesaria la planificación de cada una de las actividades, pues cumplen con un objetivo definido.

Se hizo necesario, por lo tanto, crear espacios de actividades ludopedagógicas como una forma de apropiarse de los saberes y del conocimiento, oxigenar el cerebro y estimular los procesos de enseñanza aprendizaje, creando un ambiente activo que permitió al estudiante su protagonismo en el proceso. Y al mismo tiempo, minimizar la problemática del sedentarismo.

En base a lo anterior, se elaboró un manual de técnicas ludopedagógicas para implementarlas en las aulas del ciclo dos (cuarto, quinto y sexto grado), iniciando con la presentación del proyecto a las autoridades correspondientes, luego con el primer taller, donde se les presento el proyecto y se procedió a la sensibilización de los docentes de cada grado y sección para la aplicación del manual, abordando los temas del sedentarismo y las consecuencias que provocan en el aprendizaje del niño; se explicaron términos esenciales para la aplicación del manual, y se realizaron demostraciones para una mejor comprensión

Para lograr una mejor comprensión del tema me apoye del recurso audiovisual. Se procedió a la explicación del manejo del manual y los temas relacionados con el mismo. Gimnasia cerebral, ejercicio físico en el aula, ejercicios de percusión corporal, juegos con material, juegos de desarrollo del lenguaje.

La implementación de técnicas fue fundamental, pero lo fue aún más la sensibilización a docentes para aplicar estas técnicas en el aula. A través de estas se mejoró las condiciones de la convivencia escolar, se creó un mejor clima que coadyuvó a mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes. Se agendaron estas técnicas en la planificación semanal de los docentes de la escuela beneficiando a los estudiantes que conforman la población estudiantil de la Escuela Llanos de la Cruz. Al Aplicar estas técnicas en el aula mejoró la atención, la memoria, la concentración, la comunicación, la cognición, la motricidad, y las capacidades mentales del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como el desarrollo de estrategias libremente.

3.3. Concepto de proyecto de mejoramiento educativo PME

Integrar la ludopedagogía para reducir el sedentarismo.

La ludopedagogía propone una serie de técnicas y estrategias que buscan la acción y el movimiento en los procesos de aprendizaje entre estas se encuentra, la gimnasia cerebral, percusión corporal, el ejercicio físico en el aula, juegos con material didáctico juegos de lenguaje, los cuales favorecen la interacción la socialización, la cognición, la motricidad, imaginación y el estímulo para un aprendizaje significativo y permanente, porque al realizar estas técnicas ayudan a obtener el máximo beneficio cognitivo.

En el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizaron técnicas que permitieron un ambiente ameno y agradable, el niño sintió confianza, se abrió la comunicación, se observó la participación activa, llega a acuerdos, se integró al grupo, cooperó con el grupo, muy importante se salió de la monotonía del sedentarismo tradicional que tanto ha influenciado a la educación.

El juego se reflexiona como un conjunto de actividades que generan disfrute y goce y que, a la vez, facilita las estrategias de enseñanza-aprendizaje, aparece como la posibilidad de fabricación de una zona de distención, de goce, placer, disfrute y aprendizajes (Jiménez, 2004), es un medio de conocer y compartir sentimientos positivos tanto entre los compañeros de clase como con el profesor y con la misma materia, permite que el niño se comunique que pierdan el miedo de hablar de una manera cómoda, desarrolla y fortalece sus experiencias en busca del aprendizaje significativo.

El docente observa e identifica las debilidades y tiene el conocimiento para apoyar a aquellos que más lo necesitan, permite la inclusión porque integra a cada uno de los estudiantes en las actividades propuestas.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos (Bonilla, 1998)

Celestín Freinet sugiere: Una cosa por lo menos es indudable al cambiar las técnicas de trabajo, modificamos automáticamente las condiciones de vida escolar y extra escolar; creamos un nuevo clima; mejoramos las relaciones entre los niños y el medio ambiente, entre los alumnos y los maestros. Es quizá la ayuda más eficaz que damos al progreso de la educación y la cultura (Freinet, 1969, p34).

3.4. Objetivos

A. General

Reducir el sedentarismo en aula, a través de la aplicación de técnicas ludopedagógicas, para la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes.

B. Específicos

- d. Realizar un manual de técnicas ludopedagógicas para mejorar las prácticas de enseñanza en el aula.
- e. Realizar talleres para la aplicación del manual de técnicas ludopedagógicas en el aula.
- f. Realizar Inter aula de actividades ludopedagógicas propiciando la convivencia, y el enriquecimiento del manual.

3.5. Justificación

El Proyecto de mejoramiento educativo se realizó con el fin de minimizar el sedentarismo que es un problema que se presenta en las aulas, y para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Se aplicaron técnicas ludopedagógicas en el aula (ver manual) lo cual permitió oxigenar y estimular a los estudiantes, generando un buen ambiente para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La Aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula son una herramienta que le permiten al niño su desarrollo cognitivo porque estimulan los sentidos al manipular, sentir, escuchar, ver y degustar; el desarrollo socioemocional al

aprender a controlar sus sentimientos, emociones, comportamientos permitiéndole al niño la interacción y su participación significativa en las actividades que se realizan al comunicarse, interpretar y proponer; el desarrollo motriz estimula en los niños los procesos cerebrales en la adquisición de los aprendizajes, buscando el desarrollo integral del niño.

Una de las técnicas que se manejó en el manual fue la Gimnasia cerebral que utiliza la relación movimiento y aprendizaje para desbloquear las dificultades que se pueden encontrar en el proceso de aprendizaje y otras áreas, es un sistema que utiliza fundamentalmente el movimiento y la postura corporal para restablecer un funcionamiento cerebral óptimo; el ejercicio físico es otra de las técnicas contenidas en el manual porque mejora el aprendizaje, la práctica regular de la actividad física promueve la neuro plasticidad y la neurogénesis en el hipocampo, facilitando la memoria de largo plazo y un aprendizaje más eficiente, oxigena al cerebro, mejora el funcionamiento, hay un buen estado de ánimo.

Con tan solo diez minutos de ejercicios físico en el aula se obtienen grandes beneficios en el proceso de aprendizaje.

La percusión corporal es un método que emplea el cuerpo como un instrumento acústico, rítmico, y dinámico porque está ligado al movimiento y a la danza, desarrollan la atención de los estudiantes, estimula los hemisferios cerebrales, las conexiones entre un hemisferio y otro lo cual facilita el paso de la información estimulando la memoria, atención concentración, le enseña al niño a que sus sentidos estén atentos para el trabajo escolar; juegos con material didáctico son los que utilizan material concreto para acompañar el desarrollo específico de habilidades, destrezas o áreas de conocimiento de forma armónica, motivadora y significativa, desarrollando el razonamiento lógico, la creatividad, el lenguaje, la percepción espacial, la psicomotricidad la coordinación entre otros.

Estas técnicas ludopedagógicas tienen un alto valor educativo porque contribuyen a formar y a desarrollar habilidades y capacidades en los estudiantes de manera integral.

El docente comprendió la importancia que tiene la aplicación de las técnicas en aula por lo tanto incluyó en la planificación de la agenda pedagógica la aplicación de dos técnicas o más técnicas en la jornada de trabajo porque mejoran los procesos cognitivos y es lo fundamental para los procesos de enseñanza y aprendizaje, respondiendo de esta manera a las necesidades de movimiento y juego que no deben de faltar en el aula.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y el emergente

Las actividades programadas se cumplieron en su totalidad, basados en el cronograma de actividades de Proyecto de mejoramiento educativo.

3.7. Plan de actividades

El plan de actividades desarrollado en el Proyecto de Mejoramiento Educativo está compuesto por diferentes fases, la fase de inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre del proyecto, para llevar una secuencia lógica y obtener los resultados deseados del proyecto.

3.7.1. Fases del proyecto

A. Inicio

En el desarrollo de esta fase del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de Técnicas ludopedagógicas parar reducir el sedentarismo en clase, se dio inicio al trabajo presentando el proyecto a la directora del establecimiento Evelyn Xiomara Cifuentes López, con el fin de informar sobre las distintas actividades que se iban a realizar. Informándole que en el diagnóstico realizado se detectó que los estudiantes tenían algunos problemas en cuanto al sedentarismo en el aula, un ambiente pasivo, la práctica de actividades como copiar, repetir, reproducir, incidiendo esta problemática en el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo.

De acuerdo a las investigaciones realizadas y en búsqueda de soluciones viables y factibles se seleccionó la realización de un manual de técnicas ludopedagógicas, talleres a docentes y un inter aula de

actividades ludopedagógicas, como estrategias de abordaje, ya que, el juego brinda al niño la posibilidad de crecer física, neural, intelectual, emocionalmente, social, en si integralmente, le permite aprender en un ambiente agradable formador apto para la edad del niño y óptimo para que el proceso de enseñanza aprendizaje se concrete.

Al incluir por lo menos dos técnicas por día en la agenda de trabajo se hace la diferencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que el proyecto ofrece ventajas y beneficios para los estudiantes y docentes, en cuanto a la mejora del nivel de aprendizaje y en la reducción del sedentarismo en clase.

La directora del establecimiento Profesora Evelyn Cifuentes, se mostró interesada por el proyecto y se comprometió a brindar el apoyo necesario para la ejecución del proyecto, beneficiando a la comunidad educativa. Cumpliendo con la visión y misión del establecimiento, visión: Ser una institución educativa líder en el campo de la formación integral de niños, aplicando metodologías innovadoras, inspiradas en la cultura, que garantice a los estudiantes una educación de calidad y responder a las necesidades que la sociedad guatemalteca les plantea.

Misión: Somos una institución que promueve y desarrolla una educación integral en los estudiantes a partir de los valores, principios y la formación académica que se exige en cada maestro; lo que pretendemos es hacer de los niños y niñas sujetos reflexivos, críticos, creativos; desarrollarles los procesos mentales elevados, lo cual les permitirá resolver problemas esenciales en su vida y contribuir al desarrollo socioeconómico y ambiental de su comunidad.

Se socializo el proyecto con la comisión de deportes y evaluación quienes ofrecieron brindar acompañamiento y apoyo durante la realización de las actividades. Cumplidas todas las actividades de esta fase, se considera finalizada, en el tiempo establecido para la misma.

Quetzaltenango, 9 de julio de 2019

Profesora
Evelyn Xiomara Cifuentes
Directora EORM Llanos de la Cruz
Quetzaltenango

Como parte del trabajo de graduación de la Licenciatura en Educación Primaria Intercultural, impartida por parte del PADEP-D, se contempla la elaboración e implementación de un proyecto de mejoramiento educativo.

Por tal motivo, solicito a usted, me pueda dar el permiso para realizar dicho proyecto dentro de la escuela y al mismo tiempo, me sea extendida una carta de autorización donde se especifique el nombre y la ubicación de la escuela.

Quedando en espera de su respuesta, quedo de usted,

Atentamente,



Silvia Patricia Alvarez Rojas
Maestra de grado y estudiante del PADEP-D

Carta de Solicitud a la directora del establecimiento
Profa. Evelyn Cifuentes para autorización de
Implementación del Proyecto de Mejoramiento
Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas en el
aula de Quinto grado sección A

Quetzaltenango, 09 de julio de 2019


Profa. Silvia Patricia Alvarez Rojas
Estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria Intercultural,
impartida por parte del PADEP-D
Presente

La infrascrita Directora de la EORM Llanos de la Cruz, del municipio y departamento de Quetzaltenango le envía un atento y cordial saludo, así mismo envió respuesta a la solicitud enviada por su persona.

Se autoriza que realice e implemente un proyecto de mejoramiento educativo dentro del establecimiento.

Sin otro particular me suscribo de usted
Deferentemente




Prof. Evelyn Xiomara Cifuentes López
Directora
EORM Llanos de la Cruz



Carta de autorización de la directora del establecimiento Prof. Evelyn Cifuentes a la Prof. Silvia Alvarez, para la implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas Ludopedagógicas en el aula.

Quetzaltenango, 9 de julio de 2019


Licenciada
Dina Rubí González
Supervisora Educativa
Distrito Escolar 090104
Quetzaltenango

Como parte del trabajo de graduación de la Licenciatura en Educación Primaria Intercultural, impartida por parte del PADEP-D, se contempla la elaboración e implementación de un proyecto de mejoramiento educativo.

Por tal motivo, solicito a usted, me pueda dar el permiso para realizar dicho proyecto dentro de la EORM Llanos de la Cruz, ubicada el Cantón Llanos de la Cruz de este municipio, y al mismo tiempo, me pueda ser extendida una carta de autorización donde se especifique el nombre y la ubicación de la escuela.

Quedando en espera de su respuesta, quedo de usted.

Atentamente


Silvia Patricia Alvarez Rojas
Maestra de grado y estudiante del PADEP-D



Carta de solicitud a Supervisión educativa del Sector 090104 Área Rural Licda. Dina Rubí González de León, para autorización de supervisión de implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de Técnicas Ludopedagógicas en el aula.

Quetzaltenango 9 de julio de 2019

Profesora
Silvia Patricia Alvarez Rojas

De manera atenta me dirijo a usted, deseándole éxitos en su labor docente.

Al mismo tiempo le comunico que, en relación a la solicitud presentada a mi persona el día 9 de julio, respecto al Proyecto de Mejoramiento Educativo, como parte del trabajo de Graduación de la Licenciatura en Educación Bilingüe intercultural, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que desea realizar en el establecimiento a mi cargo: Escuela Oficial Rural Mixta del cantón Llanos de la Cruz del municipio de Quetzaltenango y departamento de Quetzaltenango y en beneficio de la educación, AUTORIZO para que pueda llevarlo a cabo.

Sin otra particular, me suscribo de usted, atentamente.

Lioda Dina Rubí González de León
Supervisora Educativa del Sector No. 090104
Área Rural, Urbana y Colegios Privados,
Quetzaltenango

Carta de autorización a la Profesora Silvia Patricia Alvarez Rojas, de la Supervisora Educativa del Sector 090104 Área Rural, Urbana y Colegios Privados Licenciada Dina Rubí González de León, para la implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas, Quinto Grado Sección A de la Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Llanos de la Cruz, Jornada Matutina, municipio de Quetzaltenango y departamento de Quetzaltenango.

B. Planificación

En el desarrollo de la fase de planificación del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase, respecto a la organización de actividades y gestión de recursos, se realizó la entrega del cronograma y horario de actividades a la directora del establecimiento, también se realizó y entregó la solicitud correspondiente, así como el diseño de los instrumentos de evaluación utilizados.

Se elaboró material para el desarrollo de las actividades previstas, manual de actividades ludopedagógicas impreso, organización de los talleres para concientizar a los docentes sobre la implementación de técnicas ludopedagógicas en el aula con el apoyo de material audiovisual. Se preparó material para hacer demostraciones con el círculo de Waldorf, prepararon tableros para demostrar el uso del geoplano y un tangram elaborado con material reciclable, para abordar el tema de técnicas ludopedagógicas con material didáctico, se seleccionaron algunos ejemplos de gimnasia cerebral, percusión corporal y ejercicio de coordinación para que los docentes tengan un panorama más amplio en lo que respecta a técnicas ludopedagógicas.

Se organizó el Inter aula, solicitando el apoyo de cada uno de los docentes, preparando los recursos a utilizar para la actividad, con el apoyo de la comisión de deportes y evaluación. Se elaboraron los instrumentos de evaluación, para cada una de las actividades realizadas.

Quetzaltenango, enero de 2020

Respetable.

Directora Evelyn Xiomara Cifuentes López

EORM Cantón Llanos de la Cruz; Quetzaltenango

Le Saludo cordialmente deseando que sus labores administrativas sean satisfactorias.

La presente es para informar y solicitar su autorización correspondiente para poder realizar las actividades del Proyecto de mejoramiento educativo en el establecimiento: Taller a docentes del establecimiento sobre La aplicación de técnicas ludo pedagógicas en clase el cual se realizara la última semana del presente mes.

Solicitándole el equipo y tiempo correspondiente para socializar y hacer demostraciones de técnicas ludo pedagógicas en clase, con estudiantes del II ciclo. Se realizará un interaula de técnicas ludopedagógicas cada fin de mes con el fin de enriquecer el manual, Se implementara el manual de actividades ludopedagógica en clase.

Agradeciendo su atención y colaboración en estas actividades me despido de usted atentamente.

Profa. 

Silvia Patricia Alvarez Rojas

Vo.Bo 



Directora Evelyn Xiomara Cifuentes López

Carta de solicitud a la directora del establecimiento Profa. Evelyn Cifuentes para autorización de la fase de ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula.

EORM Cantón Llanos de la Cruz Jornada Matutina, Municipio y Departamento de Quetzaltenango

Horario: Implementación de Técnicas Ludopedagógicas en el II ciclo

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:30 a 8:00	6 A	5A	4A	Docente de grado	Docente de grado
8:00 a 8:40					
8:40 a 9:20					
9:20 a 10:00					
10:00 a 10:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
10:30 a 10:40	R	E	FA	CCI	ÓN
10:40 a 11:15					
11:15 a 11:50	6B	5B	4B	Docente de grado	Docente de grado
11:50 a 12:25					
12:25 a 12:30					

Las técnicas que se comparten con los niños, tienen un tiempo aproximado de 10 minutos

Las que llevan más tiempo las realizan con la docente de grado.

Profa. Silvia Alvarez



VoBo




Directora Evelin Xiomara Cifuentes López

Horario PME Aplicación de Técnicas Ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en el aula en el ciclo II

Quetzaltenango 4 febrero de 2020

Respetables docentes

Evelyn Cifuentes
 Mirna Patricia Arango Flores
 Erick Mauricio Santizo
 Comisión de evaluación y deportes
 EORM Cantón Llanos de la Cruz

Les saludo cordialmente deseando éxitos en sus labores diarias

Solicitándoles su colaboración para que puedan participar como jurado calificador de un concurso de técnicas ludopedagógicas que se realizara en quinto grado sección A, y luego con los grados y secciones del segundo ciclo, como parte del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas en clase, como una de las actividades finales de graduación de la Licenciatura en Educación Primaria Intercultural de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Este proyecto se llevara a cabo durante los meses de febrero a mayo del año en curso y se seguirá implementando hasta abarcar el primer ciclo. Se les hará programación.

Agradeciendo de antemano su fina atención y colaboración para con el proyecto me suscribo de ustedes.

Atentamente

Profa. Silvia Patricia Alvarez Rojas

Estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria del Programa Académico
 de Profesionalización Docente PADEP/D



Carta de solicitud a la profesora Evelyn Cifuentes, Mirna Arango, de la comisión de evaluación, y profesor Erick Mauricio Santizo de comisión de deportes para la conformación de jurados en la fase de ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de Técnicas Ludopedagógicas en el aula, en Quinto grado Sección A durante los meses de febrero a mayo de 2020.

C. Ejecución

Durante la fase de ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase, se inició con la organización de actividades y gestión de recursos para las mismas.

Se llevaron a cabo talleres para los docentes del establecimiento, en el que se dio a conocer el proyecto, así como la importancia de la implementación de las técnicas ludopedagógicas en el aula como estrategia para reducir el sedentarismo, para mejorar el nivel de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Se les explicó los beneficios y ventajas de la implementación de las técnicas, y observaron un video: Enseñar y aprender de los pies a la cabeza (Aldana H. , 2019) y al mismo tiempo se les solicitó su apoyo y colaboración para la realización de las actividades del manual elaborado y su aplicación en el aula, haciendo entrega del manual a los docentes, se mostraron interesados y dispuestos a colaborar con el proyecto.

Se hicieron demostraciones de ejercicios que se pueden realizar en el aula, como gimnasia cerebral, percusión corporal, ejercicios de coordinación y se presentó el siguiente material, circulo de Waldorf, tableros para demostrar el uso del geoplano y un tangram elaborado con material reciclable, para abordar el tema de técnicas ludopedagógicas con material, para que los docentes tuvieran un panorama más amplio en lo que respecta a técnicas ludopedagógicas. Siguiendo con la ejecución se monitorio a cada docente para verificar que llevaran a cabo las actividades del manual con los estudiantes, si se presentaba alguna duda, consulta o sugerencia acerca del manual

Se realizó el inter aula de técnicas ludopedagógicas. Organizando grupos de cada grado para la presentación, a cada grupo de grado se les asignó una técnica ludo pedagógica, a un grupo se le asignó gimnasia corporal, a otros juegos de manos, al siguiente grupo el círculo de Waldorf (pensamiento lógico matemático), papiroflexia y el círculo de diálogo, calificando el desempeño de cada grupo y grado. Los estudiantes que presentaron un mejor desempeño fueron premiados por aula con pelotas, el desempeño fue evaluado por grados (ejemplo cuarto A con cuarto B). Se comprobó que los estudiantes tuvieron un avance en cuanto a su protagonismo en el proceso, al dirigir, comunicarse, socializar, y apropiarse de ese conocimiento que está inmerso en cada una de las técnicas.

Fotografía 1. Escuela Oficial Rural Mixta
del Cantón Llanos de la Cruz



Fuente: <https://vymaps.com/>

Fotografía 2. Presentación de PME a docentes de la Escuela Llanos de la Cruz



Fuente: Alvarez, S. enero 2020

Fotografía 3 Taller a docentes de la Escuela Llanos de la Cruz



Fuente: Alvarez, S. enero 2020

Fotografía 4 Técnicas compartidas en el taller de: aplicación de técnicas



Fuente: Alvarez, S enero 2020

EORM Cantón Llanos de la Cruz Jornada Matutina, Municipio y Departamento de Quetzaltenango

Establecimiento: E.O.R.M. CANTÓN LLANOS DE LA CRUZ J.M.
 Códigos: Primaria 09-01-0109-43 / Preprimaria 09-01-0044-42
 Nombre del Director: Evelyn Xiomara Cifuentes López

Nomina de docentes 2020

No.	Docentes, Nombres y Apellidos	Nivel Pre-primario	Nivel Primario	Renglón		Grado	Firma
				011	021		
1	Mildred Aurajulia Ruiz Gómez	X		X		Párvulos	
2	Evelyn Areli González Castro	X		X		Preparatoria	
3	Alma Verónica Hernández Guzmán	X		X		Preparatoria	
4	Sonia Korina Cuzal Macario		X	X		Primero	
5	Ana Lucrecia Loarca Villegara		X	X		Primero	
6	Florinda Santiago López		X	X		Segundo	
7	Mirna Patricia Arango Flores		X	X		Segundo	
8	Ana Silvia Posadas		X	X		Segundo	
9	Ana Maria Morales Ramirez		X	X		Tercero	
10	Rica Anitta Gramajo y Gramajo		X	X		Tercero	
11	Olga Victoria Herrera Sanjuan		X	X	X	Cuarto	<i>[Signature]</i>
12	Felisa Muñoz		X		X	Cuarto	<i>[Signature]</i>
13	Silvia Patricia Alvarez Rojas		X	X		Quinto	<i>[Signature]</i>
14	Claudia Verónica Toc Cotón		X			Quinto	<i>[Signature]</i>
15	Maria Florinda González Chaj		X	X		Sexto	<i>[Signature]</i>
16	Miriam Ruth Herrera Amézquita		X	X		Sexto	<i>[Signature]</i>

Profa. *[Signature]*
 Silvia Patricia Alvarez Rojas

Vo.Bo. *[Signature]*
 Directora: Evelyn Xiomara Cifuentes López

Profesores del segundo ciclo que participaron en el taller

Fotografía 5. Aplicación del manual



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

Fotografía 6. Interaula



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

Juegos de manos, cantan, se ejercitan
están atentos y se estimula la atención

D. Monitoreo

Durante el desarrollo de esta fase, respecto a la observación y registro de las actividades, se utilizaron hojas para el registro de asistencia de los docentes al taller y el listado de los estudiantes que participaron en el Inter aula de técnicas ludopedagógicas, así como la recolección de las evidencias de aplicación de cada una de las actividades

planificadas para el desarrollo del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Las evidencias de este proyecto consisten en fotografías, guía de observación para el Taller de aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en el aula, PNI para implementación del manual de técnicas ludopedagógicas y una guía de observación para el inter aula.

Fotografía 7. Aplicación de técnicas ludicas



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020
Papiroflexia, atención y enfoque

Fotografía 8. Dinámica, carrera de globos



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

Fotografía 9. Ejercicio físico en el aula



Fuente: Alvarez, S. marzo 2020
oxigenación y movimiento.

Fotografía 10. Paisajes en el geoplano



Fuente: Alvarez, S. marzo 2020

E. Evaluación

Para el desarrollo de esta fase, la cual consistía en la aplicación de los instrumentos de evaluación en cada una de las actividades realizadas durante la implementación del proyecto de mejoramiento educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase. Para la evaluación del taller a docentes se utilizó una guía de observación para brindar la oportunidad de dar a conocer la valoración de la actividad y mejorar en futuros talleres. Para la actividad de implementación del manual en el aula se utilizó un PNI para que los docentes dieran a conocer los aspectos, positivos, negativos e interesantes en la implementación del mismo.

Para el Inter aula Se utilizó una guía de observación para calificar la participación de los estudiantes durante el desarrollo de técnicas ludopedagógicas.

Guía de observación

TEMA: Taller a docentes sobre la importancia de aplicar técnicas ludopedagógicas en el aula.

La guía de observación del taller se elaboró para que el docente evaluara la actividad y diera alguna sugerencia al facilitador.

No.	Indicador	SÍ	NO	Sugerencias
1.	Se presenta con puntualidad a la actividad	X		
2.	Prepara material y equipo	X		
3.	Logra sintetizar las ideas principales del tema	X		
4.	Presenta ejemplos y demostraciones	X		Más tiempo
5.	Muestra seguridad	X		

Complete el siguiente P N I (Aspectos Positivos, Negativos e Interesantes) sobre la Implementación del manual de técnicas ludopedagógicas en el aula.

PNI

Positivo	Negativo	Interesante
<p>El manual es una guía</p> <p>Los estudiantes demostraron interés y participación, estaban alegres en la realización de las actividades.</p> <p>Se promueven las relaciones sociales.</p> <p>Los estudiantes están atentos y se enfocan.</p> <p>Se promueve un ambiente colaborativo.</p> <p>Los estudiantes tienen la oportunidad de demostrar sus habilidades comunicativas y de liderazgo.</p> <p>Logrando de esta manera un cambio.</p>	<p>Algunos niños no cumplen con la norma.</p> <p>Algunos niños no quieren participar.</p> <p>Se observa como algunos niños no quieren tomar de la mano a las niñas.</p> <p>Y algunos no quieren comunicarse. Son tímidos.</p> <p>Sienten vergüenza.</p> <p>Indisciplina</p>	<p>Los estudiantes comparten otras técnicas con sus compañeros.</p> <p>Se genera un buen ambiente, siempre y cuando se respeten las reglas del aula.</p> <p>Se promueve la comunicación, preguntan espontáneamente, dan a conocer sus conocimientos y experiencias.</p> <p>Se genera un ambiente flexible.</p> <p>El estudiante se acerca más al docente en un clima de confianza</p>

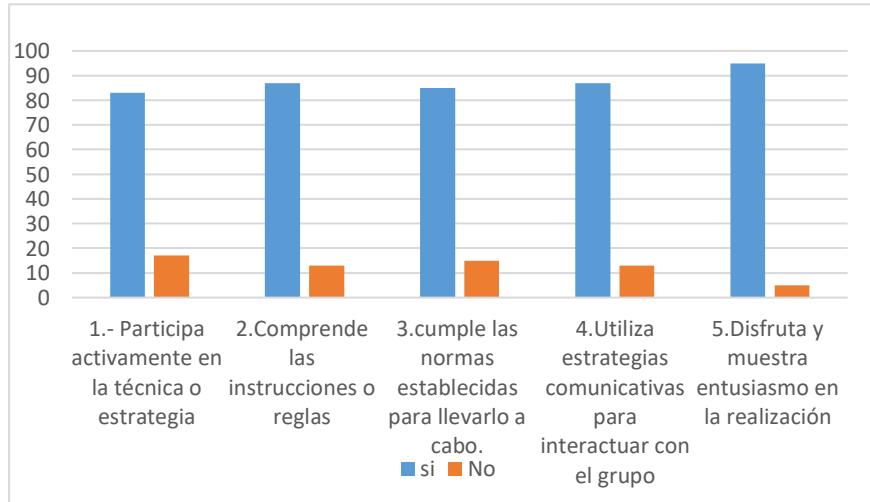
Guía de observación
Inter aula de Técnicas ludopedagógicas

Cuadro 10. Guía de observación

Indicadores	si	No	total
1.- Participa activamente en la técnica o estrategia	83	17	100
2.Comprende las instrucciones o reglas	87	13	100
3.cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.	85	15	100
4.Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo	87	13	100
5.Disfruta y muestra entusiasmo en la realización	95	5	100

Fuente: Propia

Gráfica 5. Guía de observación
Inter aula de Técnicas ludopedagógicas



Fuente: Propia

De acuerdo con la guía de observación de técnicas ludo pedagógicas realizadas en el inter aula, los resultados obtenidos de la actividad son: en la pregunta 1 sobre la participación activa y estratégica, el 83 % de estudiantes tiene una respuesta positiva a esta actividad y el

17 % negativa; en la pregunta 2, el 87 % comprendido y respeto las reglas de la actividad y el 13 % tuvo una respuesta negativa; la pregunta 3 sobre el cumplimiento de las normas establecidas el 85 % las respeto y el 15 % no; en la pregunta 4 el 87 % utiliza estrategias para comunicarse con sus compañeros y el 13% no y en la pregunta 5 el 95 % si disfruto la actividad y el 5 % no, necesitan más tiempo.

Cuadro 11. Boleta de evaluación de desempeño del inter aula.

Técnicas Ludopedagógicas	Aspectos a evaluar (Califique de 1-10)					50 pts. Total
	Trabajo en equipo	Creatividad	Coordinación y agilidad	Orden y disciplina	Aplicación de conocimientos.	
Gimnasia Cerebral.						
Juego de manos						
Circulo de Waldorf						
Papiroflexia						
Circulo de dialogo						

Fuente: propia

La tabla no. 14 muestra los indicadores a calificar en el inter aula, evaluando así el desempeño de cada grupo en su actividad correspondiente, según el grado que cursa.

Cuadro 12. indicadores de guía de observación del desempeño de la aplicación del manual en el aula

No.	Indicador	SÍ	NO	Total, de estudiantes observados	Nivele de aprendizaje
1	Participa activamente	85	15	100	
2	Se muestra interesado	86	14	100	
3	Retiene información	80	20	100	recordar
4	Puede explicar en sus propias palabras	75	25	100	comprender
5	Emplea un vocabulario adecuado	78	22	100	Aplicar
6	Exponen sus conclusiones o ideas	80	20	100	Analizar
7	Apoya a sus compañeros	89	11	100	Evaluar
8	Propone actividades	70	30	100	Crear
9	Demuestra respeto	85	15	100	
10	Trabaja en equipo	89	11	100	

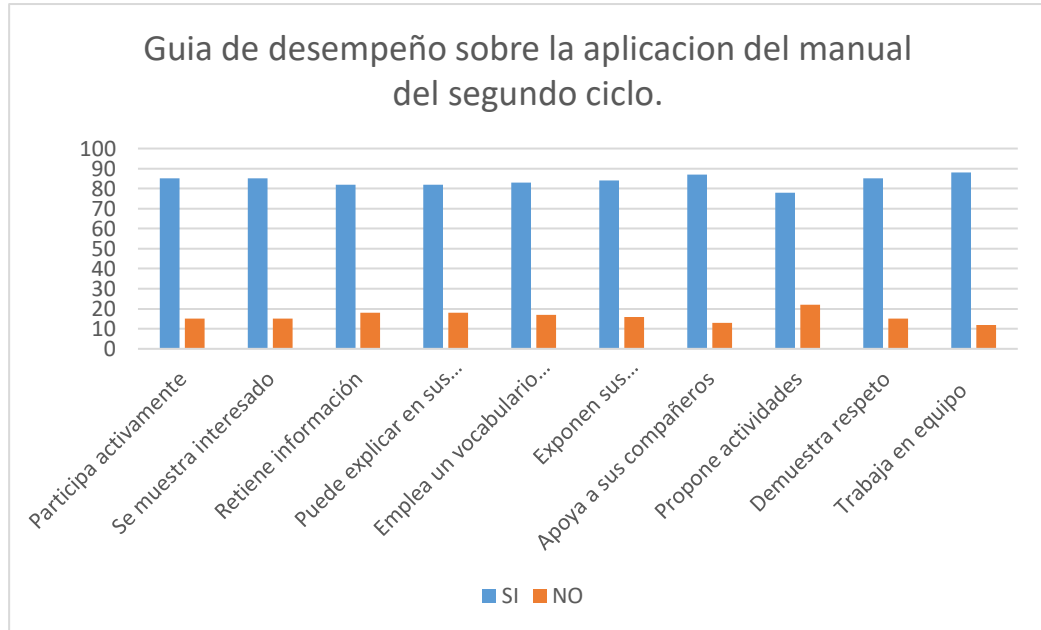
Fuente: Propia

Cuadro 13. Indicadores de guía de observación del desempeño de la aplicación del manual en el aula, todos los grados del segundo ciclo.

No.	Indicador	CUARTO PRIMARIA		QUINTO PRIMARIA		SEXTO PRIMARIA		TOTAL		Total estudiantes	Nivele de Aprendizaje
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
1	Participa activamente	85	15	85	15	85	15	85	15	100	
2	Se muestra interesado	86	14	84	16	84	16	85	15	100	
3	Retiene información	80	20	80	20	85	15	82	18	100	Recordar
4	Puede explicar en sus propias palabras	75	25	86	14	85	15	82	18	100	comprender
5	Emplea un vocabulario adecuado	78	22	89	11	83	17	83	17	100	Aplicar
6	Exponen sus conclusiones o ideas	80	20	90	10	82	18	84	16	100	Analizar
7	Apoya a sus compañeros	89	11	90	10	81	19	87	13	100	Evaluar
8	Propone actividades	70	30	85	15	80	20	78	22	100	Crear
9	Demuestra respeto	85	15	85	15	85	15	85	15	100	
10	Trabaja en equipo	89	11	90	10	85	15	88	12	100	

Fuente: Propia.

Gráfica 6 Guía de desempeño sobre la aplicación del manual, evaluación del segundo ciclo.



Fuente: Propia

En la gráfica se muestran los indicadores de desempeño sobre la aplicación de manual de técnicas ludopedagógicas, en el primer indicador se el 85 % de los estudiantes presentan una participación activa al ejecutar las actividades del manual y el otro 15 % no presentan una participación activa; en el segundo indicador el 85 % se muestra interesado sobre las técnicas del manual y el otro 15 % no se muestra interesado; el tercer indicador el 82 % retiene información a través de cada actividad realizada y el otro 18 % no retiene la información; el cuarto indicador presenta que al aplicar el manual en el aula el 82 % de estudiantes expresan mejor sus ideas y el 18 % no; en el quinto indicador el 83 % de estudiante ha ampliado su vocabulario a través de la aplicación del manual y el 17 % no; el sexto indicador presenta un 87 % de apoyo entre los mismo compañeros y el otro 13 % no apoya a sus compañeros; en el octavo indicador el 78 % propone más actividades para realizar en el aula y el 22 % no propone actividades; en el noveno indicador el 85 % de estudiantes muestra respeto al momento

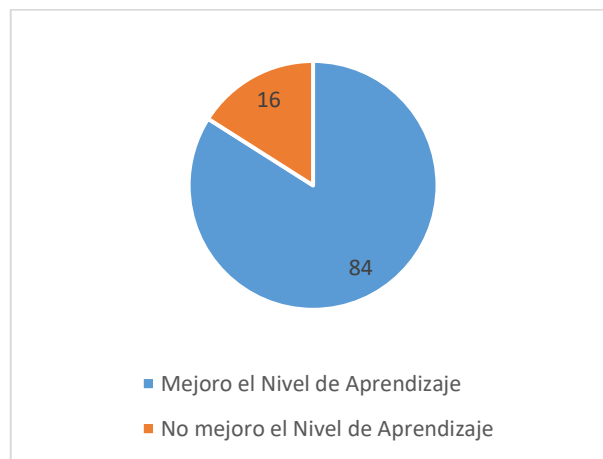
de trabajar en clase y el 15 % no y en el décimo indicador el 88 % trabaja en equipo y el 12 % no trabaja en equipo.

Cuadro 14. Evaluación de desempeño, sobre la aplicación del manual de técnicas ludo pedagógicas.

Evaluación de desempeño por aula.	Mejoro el nivel de aprendizaje de los estuantes.	No Mejoro el nivel de aprendizaje de los estuantes.
Cuarto A	82	18
Cuarto B	82	18
Quinto A	86	14
Quinto B	85	15
Sexto A	84	16
Sexto A	84	16
Promedio	84	16

Fuente: Propia

Gráfica 7. Nivel de aprendizaje, al aplicar el Manual de técnicas Ludo pedagógicas.



Fuente: Propia

Del 100 % de los estudiantes del segundo ciclo (Cuarto, Quito y Sexto primaria), de la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Ilanos de la cruz, Jornada Matutina, del municipio y departamento de

Quetzaltenango, el 84 % de los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de aprendizaje al implementar el manual de actividades ludopedagógicas y el 16 % no mejoró su nivel de aprendizaje, la gráfica anterior se extrajo de la información obtenida en la guía de desempeño sobre la aplicación del Manual de Técnicas ludopedagógicas.

F. Cierre del proyecto

Se preparó el informe final, donde se desarrolla la descripción de todas las fases y actividades programadas durante la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo, Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase, el cual consta de cuatro capítulos, Capítulo I; plan de trabajo, en el cual se encuentran contenidos el Marco organizacional, análisis situacional, análisis estratégico y diseño del proyecto, Capítulo II; corrientes pedagógicas, técnicas de administración educativa y los componentes del diseño del proyecto, Capítulo III; presentación de resultados obtenidos durante el desarrollo del proyecto, título, descripción, concepto, objetivos, justificación, distancia entre el diseño proyectado y el emergente, plan de actividades y sus respectivas fases; inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre del proyecto.

Concluyendo el proyecto con un plan de divulgación, para mejorar el aprendizaje y desarrollo académico de los estudiantes de la EORM Cantón Llanos de la Cruz.

G. Plan de divulgación

Plan de divulgación de Aplicación de técnicas ludopedagógicas en clase para reducir el sedentarismo; Proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz del municipio y departamento de Quetzaltenango.

a. Justificación

El presente Proyecto de Mejoramiento Educativo, sobre la Aplicación de Técnicas Ludo pedagógicas, será difundido a través de los medios de comunicación y herramientas tecnológicas importantes, que son indispensable para mejorar la eficiencia en la divulgación de la información, dirigida especialmente a la comunidad educativa.

El presente plan muestra estrategias acertadas de comunicación para la Aplicación de técnicas ludopedagógicas en clase con el fin de reducir el sedentarismo y mejorar el nivel de aprendizaje. Este proyecto de mejoramiento educativo se realizó en la Escuela Oficial Rural mixta del Cantón Llanos de la Cruz, del municipio y departamento de Quetzaltenango.

La finalidad de este documento es permitir que toda la comunidad educativa conozca el proyecto implementado en el entorno seleccionado mediante una comunicación eficaz.

b. Objetivo General

Divulgar el proyecto de mejoramiento educativo a la comunidad educativa sobre las actividades ejecutadas y los resultados obtenidos durante su implementación.

c. Objetivos Específicos

Establecer un medio de comunicación eficaz, sistematizado y fluido entre el estudiante-maestro.

-Comunicar cada una de las actividades realizadas durante la implementación del proyecto de mejoramiento educativo.

-Permitir la participación y colaboración de la comunidad educativa en el flujo de información generada del proyecto educativo implementado.

-Informar sobre los resultados obtenidos de la implementación del proyecto de mejoramiento educativo en la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz del municipio y departamento de Quetzaltenango.

d. Público

Acorde al perfil del proyecto de mejoramiento educativo implementado en el entorno educativo seleccionado y con base a los objetivos previamente diseñados, las personas a quienes estará dirigido el plan de divulgación, será la comunidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, jornada matutina, del municipio y departamento de Quetzaltenango. La comunicación será externa y bidireccional aportando información necesaria y permitiendo su participación en los ámbitos que sean posibles.

La clasificación del público es en relación al contexto y al grado de importancia, siendo esta:

- Personal Docente
- Estudiantes
- Padres de familia
- Supervisor educativo
- Autoridades universitarias de PADEP/D

Canales de difusión, los canales que se utilizarán para dar a conocer la información serán de acuerdo a las posibilidades y la realidad del contexto educativo de la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, considerando la emergencia actual del país por el COVID 19, se tiene en cuenta el uso de herramientas electrónicas enfocándose en competencias digitales, recursos propios e implicación de los mismos.

Los canales disponibles a utilizar para difundir el proyecto de mejoramiento educativo: Canal de You tube, Blog educativo y correo electrónico, plataforma de redes sociales (WhatsApp, Facebook)

e. Contenidos

El contenido que se dará a conocer sobre el Proyecto de mejoramiento educativo, se realizará a través de los canales ya seleccionados, la información a divulgar será sobre las actividades implementadas y los resultados obtenidos. Información del proyecto que se dará a conocer: razón por la cual se implementó el Proyecto de mejoramiento educativo, actividades realizadas del PME, resultados obtenidos de las actividades implementadas, beneficios obtenidos al implementar el PME en el centro educativo etc.

f. Acciones

El plan de divulgación del PME se considera flexible adaptable a cualquier cambio según necesidades del contexto. Las acciones a considerar para su funcionamiento son: diagnosticar las competencias digitales para la difusión del PME, hacer uso adecuado de las herramientas electrónicas y dispositivos digitales en la difusión de información, elaboración del plan de divulgación por el maestro-estudiante, creación de canales de comunicación y difusión o actualización de los mismos, supervisión de los recursos utilizados en la difusión de información.

g. Cronograma

En este espacio se indican las acciones en el tiempo que permitan la concreción del presente plan de divulgación

No	Actividad	Fecha			
		Mayo 2020			
1.	Elaboración del plan de divulgación				
2.	Creación de canales de difusión del PME				
3.	Difusión oficial a la comunidad educativa y autoridades de PADEP/D del proyecto de mejoramiento educativo				

h. Responsables y recursos

Para llevar a cabo el plan de divulgación del PME es importante contar con recurso personal y material, quienes facilitan la difusión de la información del proyecto implementado.

Entre los responsables están: Maestro-estudiante, responsable directo de la difusión del proyecto de mejoramiento educativo, docentes del centro educativo, colaboradores potenciales en la divulgación del proyecto de mejoramiento educativo, padres de familia, actores directos y beneficiarios del proyecto de mejoramiento educativo, estudiantes, autoridades educativas que son parte fundamental en el proyecto de mejoramiento educativo, pues son los beneficiarios directos del mismo.

Supervisora Educativa, ya que es persona que permitirá la difusión y autorizará la implementación del proyecto de mejoramiento educativo en otros centros educativos.

i. Recursos

Entre los recursos materiales utilizados para crear y difundir información del PME a la comunidad educativa están: uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación, uso de dispositivos digitales como computadora, teléfono celular, Tablet; plataformas electrónicas, uso de redes Wifi, así como materiales físicos.

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis y discusión de resultados

El establecimiento seleccionado para la realización del Proyecto de Mejoramiento Educativo, Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase para la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes es la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, del municipio de Quetzaltenango y departamento de Quetzaltenango, fue fundada en 1950, ha prestado sus servicios a la comunidad por 70 años, queda a 20 minutos del centro del municipio, de Quetzaltenango, cuenta con los niveles de educación pre primario y primario, todos los grados cuentan con dos o tres secciones.

Además, cuenta con la organización de padres de la familia la OPF elegido y organizado en asamblea general, y gobierno escolar el cual es organizado y elegido con el debido proceso. Año tras año se promueve la participación de los estudiantes en este proceso. Los docentes encargados preparan a los niños, seleccionados de cada grado y sección y hacen un diagnóstico de las necesidades de los estudiantes o del establecimiento, para realizar un proyecto, cada planilla elabora un proyecto el cual es presentado en la escuela, con el nombre de la planilla y su respectivo slogan de participación.

Este es un proceso transparente y bien organizado por la comisión con el apoyo de la directora y personal docente del establecimiento. Con el objetivo de que los estudiantes participen, se expresen y vivan la democracia con la participación como ciudadanos.

La ficha escolar para el año 2020 reporto 407 estudiantes matriculados, en relación a los datos históricos, la matrícula ha aumentado año con año.

Al revisar los indicadores y la información publicada en la ficha escolar de La Escuela Oficial Rural Mixta Llanos de la Cruz, municipio y departamento de

Quetzaltenango de los años 2015-2019 se pueden observar los siguientes indicadores reportados: se encuentra que existe una tasa del 6% de repitencia, un 8% de deserción, 8% de no promovidos, una tasa del 15% de fracaso escolar, una tasa de éxito de 85%, el 92% de promoción y una tasa del 117% de conservación. La escuela no ha sido tomada en cuenta para las pruebas estandarizadas, en la ficha aparece que las Pruebas estandarizadas están en construcción.

Según la matrícula de 2016 -2020 de cada 10 estudiantes inscritos uno está repitiendo. En el año 2016, 15 estudiantes repitieron y 323 no repitieron; en el año 2017, 16 estudiantes repitieron y 367 no repitieron; en el año 2018, 10 repitieron y 367 no repitieron y en el año 2019, 22 repitieron y 361 no repitieron. Como se puede observar la repitencia va en ascenso. En relación a promovidos y no promovidos tenemos que, en el año 2016, fueron promovidos 319 en el año 2017, 303, en el año 2018, 329, y en el año 2019, 330. Ahora en relación a los no promovidos tenemos para el año 2016, no promovidos 13 estudiantes; año 2017 no promovidos 24 estudiantes; año 2018 no promovidos 27 estudiantes; año 2019 no promovidos 40 estudiantes, este dato también va en ascenso.

Esta problemática afecta a los niños que, por diversas circunstancias, pierden el grado, la pobreza, la desnutrición, la desintegración familiar son uno de los problemas que enfrentan los niños de la escuela estos son problemas externos, ahora bien, en relación a los problemas internos de la escuela se puede observar, el sedentarismo, las practicas pasivas y mecanicistas vigentes en algunas aulas. Al escuchar el término repitencia escolar rápidamente se relaciona con que el niño tendrá que repetir un grado, pero no se analiza que detrás de este problema hay muchas otras situaciones de las cuales no estamos enterados.

Hay que apoyar a los niños en el proceso de aprendizaje, en su etapa de desarrollo psicoemocional, hay que hacer del aula un lugar donde el niño deje afuera los problemas a través de la metodología lúdica para integrar a todos esos pequeños, que llegan cada uno con diferentes problemas, cuando un niño está deprimido, triste baja su rendimiento porque la atención está centrada en sus problemas; diversas circunstancias que no se pueden dejar a un lado porque

psicológicamente interfieren en el aprendizaje e interfieren en el rendimiento de los niños.

El docente a través de la aplicación de técnicas lúdicas, detecta estos problemas, y apoya a estos niños de manera individualizada.

Según el análisis de la ficha escolar en cuanto a matrícula, se puede observar que se ha mantenido ya, que en 2018 la matrícula era de 386 y en 2019, 382 matriculados y para 2020 cuenta con 407 estudiantes inscritos. Las edades se han mantenido. Población por rango de edades: en este indicador se puede observar que los estudiantes inscritos en cada grado, cuenta con la edad adecuada ya que solamente se evidencia el 20% de sobre edad reportados en 2º y 3º. De recursos en cuanto a la distribución de docentes y estudiantes, todos los grados y niveles cuentan con la cobertura necesaria. Aunque se puede observar que quinto grado está sobrecargado con 36 estudiantes mientras que el resto cuenta con un promedio de 25 estudiantes.

En relación a la asistencia, se puede observar que el 94% de los estudiantes asisten diariamente a clases, lo cual demuestra el interés de los estudiantes y padres de familia por el cumplimiento y responsabilidad de educar a sus hijos. El establecimiento cumple con los 206 días de clases durante el año lectivo, según la ficha escolar el establecimiento cumple al 100% con este indicador. El idioma utilizado en el establecimiento es el castellano, pero parte de la comunidad educativa habla K'iche', la ventaja es que todos hablan castellano lo cual facilita el proceso educativo. En el establecimiento cada docente cuenta con los textos necesarios para el desempeño de la labor docente, lamentablemente los textos que envía el ministerio no llegan a tiempo, y algunas veces no alcanzan para todos.

En el indicador de resultados de aprendizaje, la escuela no ha sido tomada en cuenta. Sin embargo, los resultados reportados por DIGEDUCA en las áreas de matemática y lectura son deficientes, aunque exista una tasa de éxito del 85% y un 92% de promoción. La calidad educativa no se ha alcanzado, así como el rendimiento de los estudiantes.

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentra que la mayor parte de familias por lo menos sabe leer, pero no escribir, otras que solo han estudiado hasta tercero primaria y familias analfabetas. La mayoría de familias tienen un nivel bajo de escolaridad unos pertenecen al pueblo maya y otros al ladino. Muchos de los padres de familia son albañiles, hay un alto porcentaje que ha emigrado a Estados Unidos dejando a los niños al cuidado de parientes como tíos, abuelos. La situación económica que viven las familias, el desempleo, la desnutrición, la desintegración familiar, son algunas de las circunstancias que afectan el desarrollo de los niños, así como la falta de educación de los padres que limita el apoyo que los niños puedan recibir para la mejora del nivel de aprendizaje.

El bajo rendimiento se manifiesta fundamentalmente en el área del conocimiento en este caso las deficiencias reportadas son en matemáticas y lectura.

De hecho, la escuela trabaja para desarrollar y potencializar las capacidades y habilidades talentos de los estudiantes de modo que resuelva y afronte los problemas de la vida cotidiana y más adelante cuando sea un adulto pueda satisfacer sus necesidades y pueda alcanzar una mejor calidad de vida; es de vital importancia y necesario por lo tanto revisar la metodología que se practica y reflexionar para poder innovar porque los docentes son generadores y promotores de los cambios y mejoras que se buscan en la educación.

Se hizo necesario revisar la práctica docente en el aula y poder detectar algunas razones y circunstancias por las cuales no se alcanza mejorar la calidad en el aprendizaje de los estudiantes. El ambiente pasivo del aula, el sedentarismo, las prácticas mecanicistas, como, copiar, repetir, escuchar, el autoritarismo, la disciplinarianidad son algunos de los factores, que al seguir practicándose en la escuela bloquean e interrumpen el aprendizaje de los estudiantes.

Si se toman en cuenta los postulados del constructivismo, que parte del aprendizaje social el cual se basa en el lenguaje y la mediación, y que el estudiante aprende de la interacción con su medio, de la interrelación entre pares, del aprendizaje cooperativo, y se enfoca en las zonas del desarrollo próximo que consiste en lo que el niño sabe, las habilidades demasiado difíciles de dominar

para un niño por sí mismo, pero que se puede orientar con el acompañamiento y apoyo de una persona con conocimientos, para llegar al aprendizaje de lo que no sabe.

Entonces de que forma el niño podría mejorar su nivel de aprendizaje, si no se promueve actividades donde el niño interactúe, explore, proponga, colabore, accione, pregunte, sugiera, compartan su experiencia y los conocimientos previos; en un ambiente pasivo y sedentario no es posible que se generen esos cambios y se mejore el nivel de aprendizaje. Hay que reflexionar sobre estas prácticas.

El conocimiento, lo que los niños aprenden se materializa a través del lenguaje y la dialéctica que se da entre teoría y práctica.

En la teoría de Vygotsky la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que las niñas y niños desarrollen. Además, la cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones. Todas las funciones superiores (pensamiento, lenguaje) se originan en las relaciones entre seres humanos. Es por eso que Vygotsky plantea que la persona ni copia los significados del medio, como sostienen los conductistas, ni los construye individualmente como decía Piaget, sino que los reconstruye a partir de la interiorización de lo que el medio le ofrece.

Los docentes generan los espacios y crea situaciones para que los niños compartan sus conocimientos previos y experiencias en clase, los niños modifican sus esquemas y reconstruyen los conocimientos interactuando con los demás.

Vygotsky coloca al lenguaje como la herramienta que amplía las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. (Woolfolk: 1999).

El Currículo Nacional Base, se fundamenta en estos postulados, donde la docente media, facilita, guía, orienta, comunica y administra los procesos educativos, por lo que reproduce situaciones sociales dentro del aula y mantiene a los estudiantes en constante contacto con su contexto sociocultural. Al analizar estos postulados se hace notar que, si se observan ambientes pasivos en la práctica docente, ¿cómo el niño va a construir sus aprendizajes? si no se

promueven la interacción, para favorecer el pensamiento y lenguaje, además como se desarrollan esas zonas del desarrollo próximo si no es a través del trabajo en grupo, del trabajo colaborativo, cooperativo.

Al implementar la metodología lúdica en el aula, estos aspectos se toman en cuenta en la consecución de los objetivos o competencias trazadas porque se trabaja en grupo, en equipo, cooperando todos en la búsqueda del objetivo, generando la comunicación asertiva, las relaciones interpersonales en un ambiente alegre, placentero y feliz para el niño, este ambiente óptimo favorece los aprendizajes; amplía la memoria y la atención, desarrolla la capacidad sensorial y perceptiva así como la imaginación y la creatividad, promoviendo la consecución de los aprendizajes.

Ahora bien, en el modelo pedagógico de la escuela nueva, modelo pedagógico basado en el aprendizaje activo, participativo, cooperativo, personalizado, respetando la individualidad, tratando a cada estudiante según sus aptitudes. Prepara al estudiante para la vida por lo tanto los contenidos están vinculados con esta. La organización de los contenidos va de lo simple a lo complejo, de lo real a lo abstracto, la evaluación es integral y se evalúa según su progreso personal. La construcción social del conocimiento es a través del diálogo y la interacción. “El estudiante aprende haciendo con experiencias directas y con problemas auténticos de la vida, parte de los conocimientos previos y considera el error como parte del aprendizaje”.

Estos fundamentos favorecen la participación directa del niño porque se involucra en su proceso de aprendizaje, y esto es lo que más desean los niños, ser parte de, no solo recibir información y escuchar. El niño se desarrolla a través de su protagonismo, socialización y su preparación para la vida por ello los contenidos están unidos al a vida misma directo con los contenidos de estudio. La organización de los contenidos educativos de lo simple a lo complejo, de lo real a lo abstracto. La metodología de aprendizaje, el niño genera su conocimiento. El sujeto, la experimentación, la vivencia y la manipulación ocupan un papel central,

La evaluación es integral y se evalúa al alumno según su progreso individual. No existe la competencia entre alumnos. (AVILA, 2009)

A las escuelas llegan de toda clase de niños, cada uno con diferentes necesidades, pero todos con el buen deseo de aprender, superarse y desarrollar, los docentes a diario interactúan con los niños y van poco a poco conociendo sus individualidades y sus necesidades. A través de la aplicación de las técnicas ludopedagógicas se puede detectar las habilidades, capacidades, potencialidades, fortalezas de los estudiantes, así mismo sus debilidades y necesidades especiales, donde el docente interviene para apoyar a través de su conocimiento pedagógico, psicológico, sociológico, biológico entre otros.

La escuela activa se comprometió con la renovación pedagógica innovando en su época conceptos tales como los de libertad, interés, espontaneidad, creatividad, experimentación, descubrimiento, expresión, autonomía y colectividad. Que el alumno adopte una posición activa frente al aprendizaje (activismo), pedagogía del descubrimiento, o del redescubrimiento de la cual surge una renovación metodológica:

La educación debe basarse en intereses del alumno.

El sistema educativo debe ser flexible: escuela a la medida.

Se enfatiza la enseñanza socializada como complemento a la individualizada.

Necesidad de globalizar los contenidos.

La colaboración escuela – familia.

Rol del docente, dirige el aprendizaje, responde preguntas cuando el alumno necesita, propicia el medio que estimule la respuesta necesaria. El docente dirige y permite que el estudiante adquiera los conocimientos en base a su acción y experiencia directa con el objeto de estudio.

Rol del estudiante, papel activo, se prepara para vivir en su medio social, vive experiencias directas, trabaja en grupo de forma cooperada, participa en la elaboración del programa según intereses, moviliza y facilita la actividad intelectual y natural del niño, se mueve libremente por el aula, realiza actividades de descubrir conocimiento.

Propiciar el trabajo cooperativo, el trabajo en grupo genera en los estudiantes una serie de habilidades que le forman para su desarrollo en la sociedad, al aprender a tomar decisiones, a solucionar problemas, al interactuar con sus compañeros. Características de la clase, resalta el estudio de los hechos, el papel de la experiencia del individuo, se apoya en el interés del niño, se propicia la democracia y la participación del niño en colectivo, aprender haciendo es su divisa, estructura el contenido en bloque en correspondencia con necesidades e intereses de los niños, despierta espíritu investigativo, sitúa al alumno en una posición activa ante el aprendizaje (pedagogía de descubrimiento), Se adapta a particularidades del niño (escuela a la medida), utiliza métodos activos y técnicas grupales.

Al integrar técnicas lúdicas en el aula, como los juegos con material se les facilita a los niños el proceso de aprendizaje, por ejemplo, en matemáticas a través del manejo del material concreto el niño comprende mejor los términos, o conceptos abstractos que utiliza. Los niños aprenden mejor cuando aquellos conceptos tan abstractos son explicados con analogías o con material concreto, facilitándoles el proceso. La piroflexia, el tangram, el triángulo solitario, la caja Mackenzie, el geo plano son algunos de los materiales utilizados en este proyecto y los cuales facilitaron el proceso de enseñanza en el aula.

Los ambientes sedentarios y pasivos bloquean el desarrollo personal y cognitivo de los estudiantes, interrumpen los procesos con aquellos docentes autoritarios que manipulan a través de la disciplina la clase.

Los niños no solamente aprenden en la escuela, los niños aprende en su medio en el que se desarrollan y a través de los medios de comunicación en una escuela paralela, la prensa, radio, televisión teléfonos móviles, tabletas, e internet proporcionan a los niños jóvenes y adultos cantidad de información todos los días, la cual influye de manera positiva porque le forma y estimula la creatividad y el desarrollo personal, pero también influyen de forma negativa porque entra cantidad de información tergiversada y manipulada donde el niño o el joven no sabe discernir y criticar para seleccionar con que información quedarse. Sin embargo, nos guste o no, estos medios están presentes en el diario vivir de toda una sociedad.

Al docente corresponde por lo tanto formar a los estudiantes para que pueda discernir, analizar, criticar, reflexionar acerca de la información que llegan a estos medios, y encaminar a los estudiantes para que seleccionen buenos sitios que los formen y le contribuya a su desarrollo integral. Existe la idea que el niño aprende solamente a través del sistema educativo, cuando en realidad todos incluyendo las personas que han concluido su educación formal, o sea los jóvenes y adultos, están recibiendo y aprendiendo constantemente una serie de valores y formas de ver el mundo a través de los medios de comunicación social de masas.

Existe una intersección entre la influencia de la escuela y los medios de comunicación. El ser humano constantemente está absorbiendo información y se queda con lo que más le sirve, forma o entretiene. Hay que aprovechar los espacios que brindan estos medios para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, a través de estos medios el estudiante puede ver y entender otros puntos de vista que presentan otros autores acerca de un tema, por ejemplo, al ver documentales o videos aptos para la edad del niño causa un gran impacto en la formación del niño porque muestra hechos reales.

Los intereses y motivaciones en cada estudiante son diferentes, a los estudiantes que les gusta aprender investigan, ven videos, buscan como aprender a diario, aunque la situación sea precaria siempre encuentran un servicio de internet a la esquina, otros con los teléfonos móviles de sus padres, y también a través de programas radiales, televisivos sin quedarse atrás los periódicos y revistas entre otros medios escritos.

Que gran influencia ejercen todos estos medios en la formación de los estudiantes. Es obligación de los padres y docentes orientar sobre el uso, tiempo y manejo de los medios, porque, así como tiene sus ventajas, también tiene sus desventajas. Algunos niños con posibilidades se han vuelto dependientes de los medios electrónicos: los videojuegos, la televisión, las computadoras los niños se pasan largas horas frente a las pantallas por lo que ya no juegan en la vida real, juegan, pero en las pantallas, y los padres trabajando sin tener control sobre la tecnología, entonces visualizamos otra problemática porque se llenan de historias e imágenes ficticias, pero no del mundo real.

El niño aprende en cada circunstancia en la que se encuentra expuesto y entre más oportunidades tenga de interrelacionar, socializar, convivir, viajar, compartir más aprendizaje directo y real obtendrá.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación están cambiando la manera como las personas se relacionan y resuelven asuntos cotidianos y que la comunicación es el horizonte básico en que el circuito de la socialización se despliega, dentro de un mundo global interconectado, donde las distancias físicas ya no constituyen un obstáculo” (Escobar, 2012).

El uso y manejo de las TIC han penetrado en todos los sectores de la sociedad, por ejemplo, en el campo educativo, en Escuela Llanos de la Cruz por semana los niños reciben 1 clases de computación y otra clase en las tabletas, beneficiando a los estudiantes con el uso y manejo de la tecnología, vienen programadas clases de las diversas áreas como matemáticas, lenguaje, sociales, ciencias naturales entre otras. La mayoría de padres de familia tienen un teléfono inteligente, otros, computadora y cuentan con servicio de internet por lo tanto el niño puede tomar fotos, hacer un video, entrar al correo, usar el WhatsApp, grabar un audio entre otras, aplicaciones para estar informado y actualizado y especialmente para tareas de la escuela.

Los padres son los responsables directos de proporcionar a sus hijos esta tecnología a temprana edad, lo cual no es recomendable debido a que el niño pierde control en cuanto al manejo del tiempo, perjudicando de esta manera el trabajo escolar. En la escuela no está permitido que los niños lleven celulares, sin embargo, llevan. Los docentes son vigilantes permanentes en el establecimiento para que se le dé un buen uso, y que no interfiera en la clase; es necesario el uso y manejo de estas herramientas para que el niño se actualice, forme y eduque en este mundo globalizado.

Las nuevas generaciones nacieron con la tecnología, por eso a los niños no les cuesta utilizarla, ellos enseñan por ejemplo cada una de las aplicaciones que traen los teléfonos móviles saben cómo funciona, porque los papás se los prestan o les han comprado uno propio. “La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral”

(1985: 50) pero si necesita de supervisión de parte de los adultos ya que muchas veces se encuentra información engañosa la cual responde a intereses particulares.

Los padres, parientes, y maestro son los encargados de orientar, supervisar, vigilar a los estudiantes para hagan un buen uso de las TIC porque con el apoyo de estas se pueden alcanzar los objetivos, las competencias en el aprendizaje.

Tello (2011) menciona que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es un término que explora toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus varias formas, tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas. Entre las ventajas de estos medios se encuentra que son de acceso rápido a la información, acceso a múltiples fuentes de conocimiento, estimulación de la creatividad, promueve la innovación, impulsa el emprendimiento, facilita la comunicación, contribuye a la eficiencia de otros sectores, como el transporte, simplifica tareas; estas ventajas y muchas más pueden ofrecer, pero nunca se podrán comparar con ese contacto real y directo que se dan entre las personas en el mundo real. Son varios los beneficios que ofrece, educar al niño en su uso y manejo es fundamental.

En relación a la aplicación de técnicas lúdicas en el aula beneficia porque a través del manejo de cañonera de la computadora y el internet se pueden realizar los ejercicios de percusión corporal, Just dance, observar y aprender los juegos de manos entre otros.

Guatemala es un país diverso multiétnico, pluricultural, y multilingüe de allí la reforma educativa. Según el Censo Nacional de Población 2018, en el país entre un 40% y 45% de los habitantes habla uno de los 24 idiomas indígenas. 22 de estas mayas, más el xinka y el garífuna.

La lengua, las costumbres, tradiciones, la gastronomía la música, sus creencias entre otras son parte de la cultura, pero especialmente en este caso la lengua merece una atención importante en las escuelas, porque es a través de la

comunicación que se realiza el proceso de aprendizaje. “El maestro de cualquier área del conocimiento, debe reconocer, en la diversidad cultural y en la variación lingüística, el dinamismo de la cultura, respetar las creaciones o expresiones o usos lingüísticos de sus estudiantes” (Cisneros, 2016).

Aunque una gran mayoría habla español, los docentes deben respetar a sus estudiantes que hablan otro idioma y facilitar las condiciones y los espacios de convivencia que le permitan que los del grupo o clase reconozcan a los estudiantes con sus diferencias y singularidades en la construcción de la sociedad y la cultura. Ya basta de la exclusión y discriminación que se ha venido dando ya hace muchos años, provocando la intimidación la exclusión y la vergüenza de estos estudiantes por su idioma por su forma vestir diferente, sus costumbres, tradiciones.

La escuela es la primera en transformarse y dejar esas prácticas obsoletas de exclusión, la escuela muestra respeto y tolerancia, hacia esa parte de la población que ha sido discriminada, hoy algunos tienen vergüenza de hablar su idioma y vestirse con su indumentaria maya debido a ese rechazo social al que se ha enfrentado. No se ha logrado entender esa gran riqueza cultural que existe en cada uno de los idiomas indígenas.

Después de la firma de los acuerdos de paz se abren los espacios, para una educación de calidad, el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de los pueblos., la cultura de paz, negociación pacífica de conflictos, liderazgo democrático el respeto de los Derechos Humanos, entre otros, y lograr una sociedad sin discriminación alguna por razones políticas, ideológicas, étnicas, sociales, culturales, lingüísticas, y de género, al abordar cada contexto particular de los pueblos guatemaltecos.

Es fundamental promover los valores inclusivos de respeto, de solidaridad, de justicia y de equidad, desde la vivencia y el ejercicio en la escuela y aula. A través de la aplicación de técnicas lúdicas se logra la interrelación entre los diferentes grupos que conforman la comunidad educativa. A través del juego se practican valores inclusivos.

Analizando la situación que se vive en la escuela seleccionada, se decide desarrollar el Proyecto que pusiera en práctica la línea estratégica No. 7 de las propuestas en el Plan estratégico 2016-2020: Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación. Tomado de: MINEDUC, 2016, Plan Estratégico de Educación 2016-2020, y de la Política número 2 de calidad del proceso educativo.

Al realizar el análisis situacional se utilizó la matriz de priorización lo cual permitió seleccionar el tema a desarrollar, de acuerdo a puntajes, en este caso el problema con el puntaje alto fue para el sedentarismo, del listado de problemas que se presentan en el establecimiento, interviniendo en este para poder minimizar la problemática detectada en el establecimiento; este problema detectado y seleccionado para intervenir se presenta en un ambiente pasivo, con prácticas mecanicistas.

Seguidamente se realizó el árbol de problemas en el que se determinaron las causas y efectos del problema del sedentarismo, se detectaron 32 causas y 32 efectos que fueron detallados en el árbol de problemas, lo que permitió tener un panorama amplio de las causas y efectos de esta problemática y la dificultad que tienen los estudiantes con el sedentarismo.

En relación a la demanda, se puede mencionar las demandas sociales, educativas, institucionales, las de la población y la comunidad educativa. En el caso del PME pretende dar cumplimiento a la demanda social de la mejora de la calidad educativa y mejorar el rendimiento de los estudiantes. A través de la participación de la comunidad educativa. Al momento de determinar quiénes serían los beneficiarios directos y después de ver los actores involucrados, se dio participación en si a toda la comunidad educativa en el desarrollo del PME que se aplicó en la escuela y directamente a los estudiantes del segundo ciclo al aplicar las técnicas lúdicas en el aula, dado la importancia para el desarrollo físico, social, emocional y mental de los niños.

Al elaborar y aplicar las técnicas DAFO y MINIMAX, se pudo identificar que existen fortalezas y oportunidades de determinado problema, las cuales deben ser aprovechadas al máximo. La técnica DAFO 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) que proporciona un colectivo o una situación social determinada, da a conocer la situación presente de una empresa. Al aplicar la técnica DAFO al PME se selecciona las fortalezas y las oportunidades en la búsqueda del mejoramiento educativo, siendo ello elemental para la aplicación y ejecución del proyecto

El objetivo de este análisis a partir de la información que se obtenga sobre su situación puede tomar las decisiones o cambios organizativos que mejor se adapten a las exigencias de la población estudiantil y de la institución. De esta forma, a través de la aplicación de la técnica obtenemos información de los aspectos positivos y negativos de una situación concreta tanto para el momento presente como para el futuro. La vinculación estratégica nos muestra el análisis estratégico de cada una de las vinculaciones realizadas en la técnica del MINIMAX, en la primera vinculación se analizan las fortalezas con las oportunidades, en la segunda se vinculan las fortalezas con las amenazas, luego las fortalezas con debilidades, así también se vinculan las fortalezas con las oportunidades y por último se relacionan o vinculan las debilidades con las amenazas, caben mencionar que de estas vinculaciones se determinan las líneas de acción que luego darán lugar a los posibles proyectos a ejecutarse para contribuir a la solución del problema central identificado. (J., 2013).

En el Proyecto de mejoramiento educativo se seleccionó la fortaleza de que los niños quieren ser protagonistas y accionar en la consecución de los aprendizajes de una manera agradable, apta para la edad del niño, la oportunidad seleccionada “implementar metodología innovadora en el aula.” Con el fin de que, por medio de la vinculación de cada uno de estos, se busque dar respuesta o solución al problema detectado.

Las líneas estratégicas son la concreción de los objetivos de desarrollo y son la transformación de los factores claves detectados en el diagnóstico. Ninguna línea estratégica tiene mayor importancia que otra, y los objetivos y resultados a alcanzar en una de ellas tienen efectos e impactos sobre las otras.

En este caso la empresa sería la escuela, y lo más valioso con lo que cuenta son las personas que conforman la comunidad educativa.

Padres de familia, docentes, directora, Organización de Padres de Familia para contribuir a mejorar la calidad en la educación del establecimiento.

específicamente los estudiantes del segundo ciclo, en donde ha surgido el proyecto.

Como resultado de las vinculaciones estratégicas realizadas se eligió la segunda línea de acción estratégica: Implementación de técnicas ludopedagógicas en el aula, para reducir el sedentarismo y contribuir a elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo de la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Llanos de la Cruz, por lo que se seleccionó este Proyecto de Mejoramiento Educativo para intervenir y poder dar el espacio para que los niños sean protagonistas de su formación en la adquisición de los conocimientos, fortaleza presentada y la oportunidad seleccionada el manejo de la metodología innovadora de parte del docente.

En este proyecto se optó por el manejo de la Ludopedagogía, porque en la escuela la labor docente se realiza con niños, porque a todo niño le gusta jugar, mientras la escuela se ha enfocado en la reproducción de un sistema laboral, por lo tanto, es necesario alejarse de estas prácticas y dar espacio para que el niño se desarrolle como tal, e incorporar en la práctica docente técnicas y estrategias por medio del juego, y dar participación a los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Ludopedagogía : Es una metodología, que propone la implicación total de la persona (física, neural, mental, emotiva social, cultural) es una actividad agradable con la que cuenta el ser humano, se utilizó como enlace para desarrollar los contenidos, permitiendo al estudiante ser protagonista a través de la interacción directa con el tema de estudio, fortaleciendo sus experiencias, reafirmando los conocimientos previos para así obtener nuevos conocimientos y que estos sean significativos, esta metodología de trabajo permite mejorar los procesos de enseñanza, el desarrollo de los procesos cognitivos que están relacionado con el juego.

La lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje como una manera innovadora de enseñar en base a las necesidades de la población infantil, porque el juego involucra todo el ser del niño en el aprendizaje; le permite experiencias directas donde el niño es el protagonista, y el niño se siente bien porque involucra sus emociones, sentidos, su cuerpo, todo su ser de forma armoniosa y placentera en el aprendizaje. El componente lúdico se puede integrar en cualquier materia y en cualquier etapa educativa.

El juego permite a la Ludopedagogía ser una disciplina ecléctica que se enriquece y permite el abordaje desde los distintos enfoques de la realidad humana, enriqueciéndolas a su vez, desde la sociología, psicología, biología, pedagogía, las ciencias políticas, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, kinesiología, neurolingüística entre otros. Al hacer del juego el eje central las personas pueden avanzar no solamente en el campo cognoscitivo, sino en los distintos ámbitos que componen su compleja realidad. (Venegas, 2017)

Las instituciones escolares no permiten muchas veces lo que los niños desean y exigen. Algunos docentes prohíben a que los niños jueguen en aula, no permiten que se paren, a que caminen por los pasillos y muchas veces no les dan permiso para salir del aula, hacen a que los niños permanezcan sentados cuando su inclinación natural es de movimiento, dice un docente: siéntese, trabaje porque a la escuela se viene a trabajar. Sin estar conscientes de la situación y sin darse cuenta, que reproducen un sistema opresor a través del autoritarismo y la disciplina. Reflexionar acerca de las prácticas educativas es fundamental, para generar cambios en las formas de enseñar.

Para Foucault (1,973), “las” instituciones de secuestro” tienen el doble objetivo de explotar la totalidad del tiempo para transformarlo en tiempo de trabajo y también de controlar el cuerpo a fin de convertirlo en fuerza de trabajo.”

Si se sientan y están bien portados les voy a dar un premio dice el docente a modo de tenerlos quietos y sentados, con el fin de que sean obedientes, sumisos, dóciles preparados para el mundo laboral.

Es muy importante que los docentes reflexionen acerca del que hacer educativo, porque la labor docente es una labor social que debe estar fundamentada, para poder actuar con conciencia y responsabilidad en la formación de las futuras generaciones de este país.

En el desarrollo del PME se aplicaron técnicas lúdicas como el ejercicio físico en el aula, gimnasia cerebral, ejercicios de percusión corporal y juegos con material; con la finalidad de dar participación y preparar el cuerpo y la mente para el proceso de aprendizaje, al realizar estas prácticas se creó un ambiente agradable y placentero, a través de la socialización e interacción de los estudiantes. Se estimularon las conexiones entre el cerebro y el cuerpo para que los aprendizajes sean procesados en la memoria de trabajo u operativa, y con ello favorecer la atención y la memoria a largo plazo en la recepción consciente de la información por parte de los estudiantes; preparándole mental y emocionalmente para la interiorización del aprendizaje.

La aplicación de las técnicas lúdicas tiene efectos positivos porque se obtiene beneficios cognitivos muy buenos, al realizar diez minutos de ejercicios en el aula y variar las rutinas se obtiene el máximo beneficio cognitivo, el niño aprende más rápido, recuerda mejor y conecta el cerebro más rápido.

El juego es el método principal a través del cual el estudiante aprende y obtiene los conocimientos necesarios para desarrollarse en su contexto, no solo a nivel cognitivo, atención, memoria, lenguaje, sino físico y emocional, por eso el juego es importante en la adquisición de los conocimientos.

En los últimos tiempos ha habido un enorme desarrollo de las tecnologías de visualización cerebral que nos están permitiendo mejorar el conocimiento del cerebro para optimizar el aprendizaje. Y sumar este conocimiento de las neurociencias a los conocimientos pedagógicos y psicológicos ya existentes para mejorar la calidad de la educación. En el aprendizaje desde la neuroeducación sobresalen factores directamente relacionados que resultan imprescindibles: la emoción, la atención, la conducta, la memoria.

El siglo XXI está siendo considerado como la era del cerebro y la Neurociencia por los grandes avances que se están logrando en esta materia gracias a la aparición

de las nuevas técnicas de imagen. Se demostró científicamente que en la red frontoparietal dorsal se encuentran las funciones motrices y las cognitivas, pensar y hacer sería lo mismo para el cerebro, se aprende haciendo. Muchas personas necesitan moverse, necesitan interactuar con lo que aprenden o piensan. (Marcos, 2019).

Los niños necesitan de ese movimiento para su aprendizaje por eso se dice que se aprende haciendo, interactuando, experimentando, participando, accionando, no sentados, escuchando, copiando, memorizando, repitiendo, recibiendo información. “El cuerpo y el cerebro se hallan inmersos en una danza interactiva continua. La danza entre el cerebro y el cuerpo debe ser perfecta para lograr una educación de calidad.” (Aldana H., 2019). El movimiento es parte imprescindible en el aprendizaje porque activan las redes neuronales, y mejoran la calidad en la educación, los docentes sensibilizados reflexionan y cambian la forma de enseñar, transforman ese ambiente pasivo, y las practicas mecanicistas, por un ambiente activo, donde el niño es el protagonista y sujeto principal del proceso enseñanza aprendizaje.

Los docentes crearon los espacios al implementar el manual, donde los estudiantes tuvieron esas experiencias de aprendizaje a través del juego, porque se les involucró y se le responsabilizó en su aprendizaje. Se aprende mejor jugando. El nivel de aprendizaje de los estudiantes mejoro porque el estudiante se involucró totalmente, al realizar los ejercicios de coordinación, gimnasia cerebral, al armar un rompecabezas, realizar dobleces y practicar la papiroflexia al jugar memoria, lotería, entre otros, las relaciones interpersonales se favorecieron, se creó un mejor clima en el aula, porque los entornos lúdicos mejoran el aprendizaje cuando el ser humano se involucra completamente en el proceso, se estimula todos sus sentidos y se potencia la capacidad para el aprendizaje.

A través de la implementación de las técnicas ludopedagógicas se dinamizaron las clases, al aprender algún tema nuevo, al repasar alguna materia, al finalizar algún tema, al enseñar algún contenido, reforzar algún contenido, para recuperar

la atención en cualquier momento y especialmente al iniciar una jornada de trabajo.

No se aprende sentado y escuchando hay que accionar debe existir movimiento a través de la participación de los estudiantes a través del juego, de las dinámicas, el ejercicio físico en el aula, el trabajo en grupo, el trabajo cooperativo, hay que ser protagonista, no estar sentados porque así no pasa nada.

Basados en los estudios de la neurociencia y de investigaciones de cómo funciona el cerebro, se descubrió que las funciones cognitivas se encuentran en el mismo lugar donde se encuentran las funciones motoras por lo tanto pensar y hacer sería lo mismo para el cerebro (Hernán Aldana).

En el aula se hizo necesario crear espacios para implementar técnicas ludopedagógicas como una forma de apropiarse de los saberes y conocimientos, oxigenar y estimular el proceso de enseñanza, para salir de lo rutinario.

En el aula al inicio de cada sesión se procedió a realizar ejercicios ya sean físicos, de percusión corporal, gimnasia cerebral, o alguna dinámica que estimulará la comunicación para oxigenar el cuerpo y preparar el organismo para el aprendizaje, generando un buen ambiente, cognoscitivo, socioemocional, psicomotriz. Es como un tipo de calentamiento y preparación, así como un deportista se prepara para un evento igual sucede en el aula, se prepara para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Lo primero es hacerlos moverse corporalmente: Actividad física y mental integradas. Simples parones de 4 minutos en la actividad académica diaria de niños con edades entre 9 y 11 años para realizar ocho ciclos de movimientos rápidos (saltos, sentadillas o similares) durante 20 segundos, seguidos de descansos de 10 segundos mejoró su rendimiento. Actividad física en matemáticas y lengua mejora el desempeño académico. Se trabajó por 2 años en 46 colegios. 500 alumnos de 2-3er grado. 3 veces por semana. 15 min para matemáticas y 15 min para lengua. (Aldana H., 2019).

Este estudio demuestra la importancia que tiene el movimiento en el proceso de aprendizaje y en la mejora de la calidad educativa, por lo que se implementó en las aulas del segundo ciclo.

En las escuelas “nuevas” la espontaneidad, el juego, el trabajo, son elementos educativos siempre presentes, por esto se les llaman escuela activa. “Enfatiza en la interacción entre la actividad sensorio motriz y el desarrollo cognitivo. El movimiento es un factor esencial para la construcción de la inteligencia, que se alimenta y vive de experiencias obtenidas del ambiente exterior” (Salvador V. e., 2018).

En la clase se elaboró el círculo de Waldorf para la enseñanza de las tablas, el círculo, la circunferencia, las medidas de radio, diámetro, los grados entre cada espacio, esta fue una experiencia que impacto a los niños, porque cuando estaban trabajando entre pares y formaron algunas figuras geométricas se emocionaron y comentaban - ¡Hice la línea recta con la tabla del cinco! ¡Yo hice un pentágono con la tabla del 2! Como se puede observar en esta técnica del círculo del Waldorf el niño aprende jugando, trabaja espontáneamente, en un ambiente ameno y con objetivos establecidos, se enfoca y centra su atención.

El geoplano otra de las técnicas implementadas, como tangram, la papiroflexia, juegos con cartas, dados, globos, pelota, cuerdas entre otros. Al aplicar estas técnicas en el aula de hecho se mejora el nivel de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Lo que indica que, al aplicar estas técnicas creativas y novedosas se reduce lo rutinario y las prácticas mecanicistas, pero lo más importante se estimula el protagonismo del estudiante para que construya sus aprendizajes y estos sean para la vida o sea significativos.

La aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula es un medio para el mejoramiento de la calidad educativa, que mejora el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

4.2. Conclusiones

Se realizó un manual de técnicas ludopedagógicas, como una herramienta hacia los docentes para mejorar, estimular y transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje al implementarse en el aula. El manual contiene técnicas dirigidas a estudiantes del nivel primario, como gimnasia cerebral, percusión corporal, actividad física en el aula, juegos con material didáctico, y juegos de lenguaje. Al realizar los ejercicios de gimnasia cerebral se facilitan la elaboración de redes nerviosas, las cuales se activan a través del movimiento, preparándose e integrándose la mente y el cuerpo en el proceso de aprendizaje.

Los ejercicios de percusión corporal son muy buenos para desarrollar la atención de los estudiantes a través del movimiento y la música, se estimula los hemisferios cerebrales y las conexiones entre un hemisferio y otro, lo cual facilita el paso de la información. La actividad física mejora el aprendizaje, al practicarse promueve la neuro plasticidad y la neurogénesis en el hipocampo, facilitando la memoria a largo plazo y un aprendizaje más eficiente. Los juegos con material didáctico, dependiendo cual sea su clase, desarrollan el razonamiento lógico matemático, (el círculo de Waldorf, el tangram, la papiroflexia, el geoplano entre otros) desarrollan la creatividad, la percepción espacial, psicomotricidad fina.

Juegos de lenguaje y expresión oral promueve la participación y el conocimiento del idioma, hacen uso correcto del lenguaje, y permite transmitir pensamientos opiniones con la clase

Se realizaron talleres dirigidos al personal docente y directora del establecimiento, en el cual se dio a conocer la importancia y beneficios de la aplicación de técnicas ludopedagógicas en el aula, para la mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes y reducir el sedentarismo. En otro taller se presentó y socializo el manual presentando las técnicas más significativas para su aplicación en el aula, haciendo demostraciones de ejercicios y presentando las técnicas con material para su aplicación.

Se realizó un inter aula con los estudiantes del segundo ciclo, con la finalidad de aplicar el manual de técnicas ludopedagógicas y estimular de esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje. Evaluando los indicadores del nivel cognoscitivo: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear en relación al desempeño de los grupos participantes; del total de los estudiantes del segundo ciclo el 84 % de los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de aprendizaje al implementar el manual de actividades ludopedagógicas y el 16 % no mejoro su nivel de aprendizaje, porque necesita más tiempo para integrarse y participar en las actividades

4.3. Plan de sostenibilidad

4.3.1. Justificación

La presente propuesta del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase, se elabora para dar continuidad a las acciones planteadas, porque la escuela presta los servicios a niños, y con la aplicación de esta metodología en el proceso de enseñanza se responde a las necesidades de la población infantil, en la adquisición de los conocimientos que están inmersos en las estrategias para mejorar el nivel de aprendizaje.

La visión del establecimiento es ser líder en el campo de la formación integral de los niños, aplicando metodologías innovadoras, que garanticen la calidad de la educación para que puedan desempeñarse en la sociedad. Su misión es la educación integral, desarrollando procesos metales elevados para poder resolver problemas esenciales de la vida. Para cumplir con la Misión y Visión del establecimiento y en búsqueda de la mejora en la calidad educativa es necesario poner todo el esfuerzo dedicación y especialmente pasión para que este proyecto llegue a todas las aulas de la escuela y trascienda.

Estoy convencida de los benéficos que genera la aplicación de esta metodología, en la adquisición de los conocimientos, en el desarrollo y crecimiento personal de los niños y niñas a través de su protagonismo y participación significativa en los procesos, lo cual es impactante y transformador. Soy consciente de que se necesita planificación y organización para su desarrollo dentro de las aulas y dejar de reproducir un sistema laboral, así como el buen deseo de innovar y de hacer algo diferente, sorprendente, nuevo para los niños.

Los docentes, formadores de las futuras generaciones, piezas claves en el progreso y desarrollo de un país, adelante a innovar a sorprender a los estudiantes a desarrollarles la imaginación y la creatividad, sin olvidar que el error es parte del aprendizaje y que la escuela es el lugar donde el niño puede y debe equivocarse.

4.3.2. Objetivo

Continuar con la implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo Aplicación de técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo en clase sin interrumpir su ejecución.

4.3.3. Estrategias de sostenibilidad

Seguir enriqueciendo el manual de actividades con experiencias de los estudiantes y docentes.

Realizar los Inter aula con aportes de los estudiantes

Realizar demostraciones en las aulas de técnicas ludopedagógicas

Fortalecer el proceso de enseñanza, activar el aprendizaje de los niños para mejorar el nivel.

Reducir el sedentarismo y las prácticas mecanicistas en el aula.

Plan de sostenibilidad

Del Proyecto: Integrar la ludopedagogía para reducir el sedentarismo

	Tipo de Sostenibilidad	Objetivos	Actividades de sostenibilidad	Cronograma	Responsables
1	Sostenibilidad Financiera	Mantener la viabilidad financiera del PEM y optimizar los recursos existentes	Gestionar el apoyo profesional en las instituciones correspondientes	Del año 2021 en adelante	Estudiante maestro de PADEP. Director de la escuela supervisor
2	Sostenibilidad Ambiental	Mejorar los indicadores de la escuela, sin afectar el medio ambiente y sin agotar los recursos	Utilizar los recursos en forma racional y considerando el medio ambiente	Del año 2021 en adelante	Estudiante maestro de PADEP estudiantes
3	Sostenibilidad tecnológica	Aplicar en el PME tecnologías adecuada y de fácil aplicación por los beneficiarios locales	Dar a conocer por las redes locales los resultados del PME Mantener un archivo del PME en la escuela	Del año 2021 en adelante	Estudiante maestro de PADEP estudiantes Padres de familia
4.-	Sostenibilidad Social y Cultural	Formación de diferentes actores del PME para impartir una educación de calidad	Capacitación a maestros de las escuelas y del municipio, para que en otras escuelas se le dé continuidad al proyecto	Del año 2021 en adelante	Estudiante maestro de PADEP Director de la escuela. Supervisor

REFERENCIAS

- (s.f.). Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8Dxbii55oV0J:186.177.68.181/DOC/Glosario.pdf+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt>
- Admin. (09 de 2016). *Pedagogía*. Recuperado el 15 de 3 de 2020, de Pedagogía: <http://www.pedagogia.com/metodo-y-actividades/aprendizaje-significativo/>
- Akdemia. (26 de 2 de 2017). *akdemia.com*. Obtenido de akdemia.com: <https://www.akdemia.com/blog/neuroeducacion-8-estrategias-para-el-cerebro>
- al, A. M. (2017). <https://scielo.conicyt.cl/>. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/>: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rmc/v145n4/art06.pdf>
- Aldana, H. (25 de junio de 2019). Enseñar y aprender de los pies a la cabeza. Argentina.
- Aldana, H. (septiembre de 2019). *wp-content/uploads/2019/09/Presentación*. Obtenido de wp-content/uploads/2019/09/Presentación: http://fme.cl/wp-content/uploads/2019/09/Presentaci%C3%B3n_Neurociencias.-Claves-cient%C3%ADficas-para-aprender-y-ense%C3%B1ar-de-los-pies-a-la-cabeza.-Doctor-Hernan-Aldana.pdf
- Alvarez, C. M. (septiembre de 2012). *cache*. Obtenido de cache: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DtqxaSDo3IEJ:https://www.oei.es/historico/formaciondocente/materiales/OEI/2012_GONZALEZ_ALVAREZ.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt&client=avast
- Árbol de problemas | Organización de las Naciones Unidas ... (s.f.). Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/%20cultural-diversity/diversity-of-cultural%20expressions/tools/policy-guide/planificar/diagnosticar/arbol-de-problemas/>

- ARCKEN, H. V. (s/f). <https://pedagogiadocente.wordpress.com/>. Obtenido de <https://pedagogiadocente.wordpress.com/>: <https://pedagogiadocente.wordpress.com/modelos-pedagogicos/la-escuela-nueva/>
- AVILA, A. M. (2009). *LA ESCUELA NUEVA Y LOS ESPACIOS PARA EDUCAR*. CALI: COLEGIO LUIS HORACIO GOMEZ.
- Bigge, L. (1996). *Teoría de Aprendizaje para Maestros*. Mexico: Trillas.
- Blando, J. D. (2015). *Educación Física site*. Recuperado el 15 de 3 de 2020, de Educación Física site : <https://sites.google.com/site/educacionfisicasitejuandiego/el-sedentarismo>
- Bloom, T. d. (2011 de 08 de 28). *itsm.mx*. Recuperado el 15 de 03 de 2020, de itsm.mx: <http://sitios.itsm.mx/va/calidadacademica/files/taxonomia.pdf>
- CAJIAO, F. (2017). www.mined.gob.ni/biblioteca. Obtenido de www.mined.gob.ni/biblioteca: <https://www.mined.gob.ni/biblioteca/wp-content/uploads/2018/07/M%C3%B3dulo-Juegos.pdf>
- Chandler. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_de_negocios
- Cisneros, M. (2016). *Cultura lenguaje y educación*. Pereira : Universidad Tecnológica de Pereira .
- Contreras Fernando, N. A. (2002). *cache*. Obtenido de cache: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:So00ZjSYMt0J:www1.frm.utn.edu.ar/ioperativa/TJuegos.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt&client=avast>
- EAE Bussines School*. (11 de septiembre de 2014). Obtenido de EAE Bussines School: <https://retos-directivos.eae.es/el-cronograma-de-actividades-y-la-dinamica-del-proyecto/>
- Economipedia haciendo facil la Economía. (s.f.). Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/presupuesto.html>
- EDUCACIÓN, A. D. (2017). *Biblioteca del gobierno de Nicaragua*. Obtenido de Biblioteca del gobierno de Nicaragua: <https://www.mined.gob.ni/biblioteca/wp-content/uploads/2018/07/M%C3%B3dulo-Juegos.pdf>

- El Instituto Nacional del Corazón, P. y. (s.f.). *National Heart, Lung and Blood Institute*. Recuperado el 15 de 03 de 2020, de National Heart, Lung and Blood Institute: <https://www.nhlbi.nih.gov/health-topics/espanol/la-actividad-fisica-y-el-corazon>
- Escobar, R. (12 de 9 de 2012). Los medios de comunicación y la escuela . *Eduprensa*. Obtenido de <https://eduprensa.wordpress.com/2012/09/26/los-medios-de-comunicacion-la-escuela-paralela/>
- Ferrer, J. (2010). *blogspot*. Obtenido de *blogspot*: <https://metodologia02.blogspot.com/p/justificacion-objetivos-y-bases.html>
- física, G. E. (26 de 1 de 2018). *Glosarios* . Recuperado el 15 de 3 de 2020, de Glosarios: <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/recreacion>
- GANEM ALARCON, P. (2013). *ESCUELAS QUE MATAN 1: LAS PARTES ENFERMAS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS*. Mexico: Editorial Limusa, S.A. de C.V.
- Gomez, Y. (2012). *Niveles de aprendizaje de orden superior en estudiantes*. Universidad del Norte.
- Guillén, J. C. (14 de 1 de 2015). *escuelaconcerebro.wordpress.com*. Obtenido de *escuelaconcerebro.wordpress.com*: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/14/el-juego-un-mecanismo-natural-imprescindible-para-el-aprendizaje/>
- Hernández, J. A. (febrero de 2011). Obtenido de <http://formaciondocentevalle.com/wp-content/uploads/2014/12/Elias-J.-Andres.-Monitoreo-y-evaluaci%C3%B3n.pdf>
- <https://trestizas.files.wordpress.com/>. (S/F). Obtenido de <https://trestizas.files.wordpress.com/:trestizas.files.wordpress.com/2008/02/anexo-1-el-titulo.pdf>
- Ibarra, L. M. (s.f.). *Aprende mejor con Gimnasia Cerebral* . Mexico : Garnik Ediciones .
- Kiziryan, M. (s.f.). *econopedia*. Obtenido de *econopedia*: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:u1Fk0c0fwmMJ>

:<https://economipedia.com/definiciones/analisis-dafo.html+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt&client=avast>

Mancha, L. (s/f de s/f). <http://www.mancha.org.uy/>. Obtenido de <http://www.mancha.org.uy/>: <http://www.mancha.org.uy/>

Marcos, D. H. (2019). *wp-content/uploads/2019/09/Presentación_Neurociencias.-*. Obtenido de *wp-content/uploads/2019/09/Presentación_Neurociencias.-*: http://fme.cl/wp-content/uploads/2019/09/Presentaci%C3%B3n_Neurociencias

Mendoza, K. (6 de diciembre de 2015). *In slide share*. Obtenido de In slide share: <https://es.slideshare.net/KarenMendoza51/minimax-55874248>

MX, D. (10 de 07 de 2013). *Definicion*. Recuperado el 15 de 03 de 2020, de Definicion : <https://definicion.mx/?s=Juego>

PNUD. (Octubre de 2015/2016). *Informe Nacional del Desarrollo Huimano* . Recuperado el 7 de 3 de 2019, de Informe Nacional del Desarrollo Huimano : <https://desarrollohumano.org.gt/noticias/quetzaltenango-mujeres-y-pueblos-indigenas-enfrentan-mayores-barreras-para-alcanzar-desarrollo-humano/>

Quirós, F. C. (s/f). <https://es.calameo.com>. Obtenido de <https://es.calameo.com>: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:mQYYUuAkqWJ:https://www.calameo.com/books/005225620c9372ea31f1f+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt&client=avast>

Raffino, M. E. (s.f.). Obtenido de <https://concepto.de/#ixzz62Wl1frl>
Real Academia Española. (diciembre de 2019). Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/concepto>

Romero, C. (s.f.). *Paradigma Conductista aplicada a la educación*. Mexico: Universidad de colima.

Romero, F. (Junio de 2019). www.achttpsademia.edu. Obtenido de www.achttpsademia.edu: https://www.academia.edu/41169347/Cuerpo_movimiento_y_emocio_n_BAPNE

- Romero-Naranjo1, F. (2013). *://www.recercat.cat/bitstream*. Recuperado el 9 de septiembre de 2019, de *://www.recercat.cat/bitstream: https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/241642/La%20percusión%20corporal%20como%20estímulo%20para%20alumnos%20con%20déficit%20de%20atención%20y%*
- Rossi, L. M. (marzo de 2017). Obtenido de *http://www.gestionsocial.org/archivos/00000729/Guia_de_Monitoreo_y_Evaluacion.pdf*
- Salud, S. d. (29 de Agosto de 2015). *https://webcache.googleusercontent.com/*. Obtenido de *https://webcache.googleusercontent.com/: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:9y-hS9o1k5cJ:https://www.gob.mx/salud/es/articulos/que-es-sedentarismo+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=gt&client=avast*
- Salvador, C. (s.f.). *Marketeroshoy*. Obtenido de *Marketeroshoy: https://marketerosdehoy.com/mar*
- Salvador, V. e. (Julio de 2018). *https://www.mined.gob.ni/biblioteca*. Obtenido de *https://www.mined.gob.ni/biblioteca: https://www.mined.gob.ni/biblioteca/wp-content/uploads/2018/07/Pedagog%C3%ADa-Infantil.pdf*
- Sánchez, M. D. (s.f.). *https://www.efdeportes.com/e*. Obtenido de *https://www.efdeportes.com/e: https://www.efdeportes.com/e*
- Sanchez, O. (s/f). *https://es.calameo.com/*. Obtenido de *https://es.calameo.com/: https://es.calameo.com/books/0052256311d2c7d3fef10*
- UCJC, D. d. (2018). *Universidad Camilo Jose Cela*. Recuperado el 15 de 3 de 2020, de *Universidad Camilo Jose Cela : https://www.campuseducacion.com/cursodemo/ludicasU01_A04.html*
- Venegas, S. y. (2017). *https://www.mined.gob.ni/biblioteca*. Obtenido de *https://www.mined.gob.ni/biblioteca: https://www.mined.gob.ni/biblioteca/wp-content/uploads/2018/07/M%C3%B3dulo-Juegos.pdf*

Zizzias, E. A. (2018). *Pedagogia Ludica, Teoria y praxis, una contribucion a la causa de los niños*. Recuperado el 15 de 3 de 2020, de http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm

ZLACHEVSKY, R. (mayo de 2007). Obtenido de <file:///C:/Users/silvi/Downloads/Informe%20Sostenibilidad%20Rosa%20Zlachevsky%20junio%202007.pdf>

ANEXO

**MANUAL DE TÉCNICAS
LUDOPEDAGOGICAS**



Profa. Silvia Patricia Alvarez

CONTENIDO

Presentación 1
 Justificación 2
 Objetivo General 3
 Objetivos Específicos 3
 Orientaciones 4
 Gimnasia Cerebral 5
 ¿Qué Es La Gimnasia Cerebral – Brain Gym®? 5
 Primer Ejercicio: Gateo Cruzado 5
 La Esfera Del Reloj 6
 Juegos Mentales 6
 Test De Memoria 7
 Acertijos 8
 Percusión Corporal 9
 Juegos De Manos 11
 Un Marinero 11
 Una Paloma 11
 Chocolate 12
 Actividad Física 12
 Juego: Haz Lo Que Yo Digo Y No Lo Que Yo Hago 12
 Juego: Quién Salta Más 13
 Juego: Relevos Arriba Y Abajo 13
 Juego: Payasitos Y Soldaditos 13
 Juego: Como Dice El Tambor 13
 El Capitán Y Los Marineros 14
 Juego: Espalda Contra Espalda 14
 Juego: Habla Y Haz Lo Contrario 14
 Juego: El Director De Orquesta 14
 Juego: Piedra, Papel Y Tijera... Bravo! 15
 Juegos Con Material Didáctico 16
 El Circulo De Waldorf 16
 El Geoplano 17

Memoria De Las Fracciones 20
 Tangram 22
 Juegos De Lenguaje Expresión Oral 26
 Lógica 26
 El Misterio Del Mapa 27
 Vocabulario 27
 Juego De Palabras 28
 Ensalada De Frutas 28
 Variante 29
 Palabras De Palabras 29
 Ponle La Cola Al Burro 30
 Sugerencia De Herramientas Para Evaluar 31
 Guía De Observación Para Juego De Grupo 32
 Rubrica 32
 Glosario 33
 Referencias 39

PRESENTACION

Qué gran reto y responsabilidad tienen los docentes en la formación de las futuras generaciones de este país. Y conscientes de que los procesos formativos se desarrollan en el marco de la educación. Se hace necesario implementar en el aula prácticas innovadoras que busquen la educación de calidad la cual se concibe como un derecho humano

La transformación curricular propone el mejoramiento de la calidad de la educación. En este sentido se destaca la promoción de una educación con excelencia y adecuada a los avances de la ciencia y la tecnología.

Las competencias Marco que constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos. Establece que los estudiantes deben actuar con asertividad, seguridad confianza, libertad, responsabilidad, laboriosidad, honestidad, así como la práctica de la actividad física, la recreación en sus diferentes ámbitos. En el aula es necesario implementar espacios de actividades ludopedagógicas como estrategia de enseñanza, como una manera innovadora de enseñar en base a las necesidades de la población infantil, para apropiarse de los saberes y el conocimiento.

Se deben dejar las prácticas pasivas en el aula, hay niños que se frustran, y se les mata la forma de ser de niño, cuando aquel docente le dice: cayese, siéntese, trabaje, copie, escuche, ¿qué hace parado??. Por eso el primero que debe cambiar y formarse es el docente para que pueda entender la naturalidad del niño. Por estas circunstancias que viven los niños en las escuelas es que surge este manual para contribuir y fomentar técnicas ludopedagógicas en el aula, lo cual favorece positivamente elevando el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Respondiendo a la línea estratégica No. 7 de las propuestas en el Plan estratégico 2016-2020: Compromiso y participación de todos como soporte para la mejora de la educación. Tomado de: MINEDUC, 2016, Plan Estratégico de Educación 2016-2020.

JUSTIFICACION

Para que se generen cambios y se logre mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes debe de haber pasión, acción, entrega, compromiso, responsabilidad por parte de cada uno de los involucrados en la comunidad educativa.

Los docentes ya no pueden seguir enseñando como se hizo en el siglo pasado (forma militar e industrial) hoy los estudios científicos presentan fundamentos para poder hacer la diferencia en las aulas.

Una pedagogía de la lúdica creativa se relaciona con la producción de conocimiento, sentimiento, vivencias e imaginación, y de actitudes generadas mediante el goce, la pasión y la emoción, expresadas a través de la estética y el arte, la comunicación y el lenguaje interno y externo, que se enmarcan dentro de un conjunto de elementos que hacen significativa y vivencial la enseñanza en su cotidianidad (Ochoa, 2017, pág. 54).

Lo que se pretende es que se implementen técnicas ludopedagógicas para reducir el sedentarismo, mejorar los procesos de enseñanza en el aula, así como las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes para que el proceso formativo resulte placentero, ameno, motivador, creativo interesante, comunicativo, emocionante entre otros.

Se espera que este manual se implemente en cada una de las aulas de la escuela y que los docentes oxigenen y estimulen los procesos de enseñanza para colaborar en la mejora de la calidad educativa.

OBJETIVO GENERAL

Reducir el sedentarismo dentro del aula a través de la implementación de técnicas ludopedagógicas, para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes y la calidad educativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Orientar a las docentes en la realización diaria de actividades ludo pedagógicas en el aula
- ✓ Proporcionar a los docentes una herramienta útil para oxigenar y estimular los procesos de enseñanza.
- ✓ Contribuir al mejoramiento de la calidad educativa a través de la implementación del manual

Orientaciones

La finalidad de la actividad lúdica no puede ser sólo divertirse, sino también reforzar algún contenido estudiado. Las actividades deben ser muy bien planeadas y si hay materiales deben ser preparados con anterioridad. No se recomienda dejar las actividades de juegos y dinámicas como algo que se pueda programar algunos minutos antes de la clase y decidir qué juego o dinámica se va a utilizar en el momento. Regularmente esta posición suele tener resultados negativos.

Esta es una herramienta de apoyo para los docentes del nivel primario en el desarrollo de los procesos de enseñanza en el aula, contribuyendo a estimular y oxigenar la práctica pedagógica y favorecer el desarrollo cognitivo, físico, afectivo, creativo, cooperativo entre otros de los estudiantes.

Por lo que el docente debe asegurarse de que los estudiantes le apoyen en el aula para organizarla de acuerdo a la actividad que vayan a realizar cada día. Y el aprovechamiento del tiempo que da inicio con la planificación de estas técnicas en la agenda pedagógica.

Se recomienda que antes de dar inicio a sus clases diarias se realice actividades lúdicas para ambientar el aula y favorecer un ambiente empático.

Gimnasia Cerebral

La Gimnasia Cerebral facilita la elaboración de redes nerviosas, su conexión y su reactivación a través del cuerpo para estimular directamente el cerebro, integrando tanto la mente como el cuerpo en la gran aventura de aprender. (Ibarra, pág. 11)

A iniciar las clases se recomienda realizar alguno de estos ejercicios para estimular y oxigenar el cerebro y preparar al estudiante para los procesos de aprendizaje.

¿Qué es la Gimnasia Cerebral – Brain Gym®?

La Gimnasia Cerebral es un sencillo programa educativo que utiliza la relación entre aprendizaje y movimiento para desbloquear las dificultades que nos podamos encontrar en áreas como la escuela, el trabajo, el desarrollo personal, deportes, artes, etc. Sintéticamente Brain Gym es un sistema que utiliza fundamentalmente el movimiento y la postura corporal para restablecer un funcionamiento cerebral óptimo.

1º MOVIMIENTOS DE LA LÍNEA MEDIA.

Los movimientos de la línea media ayudan a integrar la visión binocular, la audición con ambos oídos y los lados derecho e izquierdo del cerebro y del cuerpo.

PRIMER EJERCICIO: GATEO CRUZADO

En este ejercicio contra lateral parecido a caminar en el lugar, el estudiante mueve (si está sentado) o levanta (si está de pie) alternativamente un brazo y su pierna opuesta y el otro brazo y su pierna opuesta mientras sus ojos van de izquierda a derecha siguiendo cada uno de sus brazos alternativamente. Puesto que el gateo cruzado accede a ambos hemisferios cerebrales simultáneamente, éste es el calentamiento cerebral ideal para todas las habilidades que requieren del cruce de la línea media lateral del cuerpo. (Denninson, 2014, pág. 47 y 48)



LA ESFERA DEL RELOJ

La esfera de este reloj debe cortarse en seis partes de forma cualquiera, de modo que la suma de los números que haya en cada parte sea la misma. Este problema tiene por objeto probar no tanto su ingeniosidad como su vivacidad.



SOLUCIÓN AL PROBLEMA DE LA ESFERA DEL RELOJ

Como la suma de todos los números que figuran en la esfera es igual a 78; 6, es decir, 13. Esto facilita la búsqueda de la solución, la cual se da en la siguiente figura: (Denninson, 2014, pág. 40 y 42)



JUEGOS MENTALES

Descripción:

Estos juegos que verás a continuación te ayudarán a pensar más rápido y a divertirse con más fluidez, son juegos y a la vez ejercicios. Comenzamos.

Juego mental Sumando

Este ejercicio tienes que hacerlo mentalmente rápidamente sin usar papel, lápiz ni calculadora, sé honesto y juega limpio. Tienes 1000, súmale 40, súmale 1000 más, agrégale 30 y nuevamente 1000,

LA ESFERA DEL RELOJ

La esfera de este reloj debe cortarse en seis partes de forma cualquiera, de modo que la suma de los números que haya en cada parte sea la misma. Este problema tiene por objeto probar no tanto su ingeniosidad como su vivacidad.



SOLUCIÓN AL PROBLEMA DE LA ESFERA DEL RELOJ

Como la suma de todos los números que figuran en la esfera es igual a 78, los números de cada una de las partes deberán sumar 78: 6, es decir, 13. Esto facilita la búsqueda de la solución, la cual se da en la siguiente figura: (Denninson, 2014, pág. 40 y 42)



JUEGOS MENTALES

Descripción:

Estos juegos que verás a continuación te ayudarán a pensar más rápido y a divertirte con más fluidez, son juegos y a la vez ejercicios. Comenzamos.

Juego mental Sumando

Este ejercicio tienes que hacerlo mentalmente rápidamente sin usar papel, lápiz ni calculadora, sé honesto y juega limpio. Tienes 1000, súmalo 40, súmalo 1000 más, agrégale 30 y nuevamente 1000,

Súmalo 20, Súmalo 1000 y añádele 10.

¿Cuál es el total?

¿Pensaste que son? ¿5000? Pues NO, son 4100, si no lo crees busca tu calculadora y verifica.

Juego mental práctico

Mientras estás sentado haz círculos con el pie derecho en el sentido de las agujas del reloj [sin tocar el suelo.

Mientras haces esto, dibuja el No 6 en el aire con tu mano derecha.

"AHORA TU PIE CAMBIARÁ DE DIRECCIÓN"

¡Imposible hacerlo bien!

Fue descubierto que nuestro cerebro tiene un "hueco". (Denninson, 2014, pág. 25)

TEST DE MEMORIA

1. ¿CUÁL ES TU CAPACIDAD DE MEMORIA SEMÁNTICA?

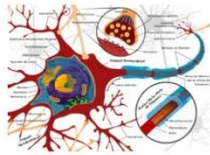
Memorización de quince palabras corrientes.

Lee y releo atentamente cada palabra de la lista durante un minuto, luego deja de mirar la lista y coloca, en una hoja de papel, todas las palabras que te acuerdes, sea cual sea el orden en el que te vienen a la mente, y suma las respuestas. (Denninson, 2014, pág. 7)

1. Rueda
2. Elefante
3. Reloj
4. Televisor
5. Auto
6. Vela
7. Taza
8. Silla
9. Aro
10. Lápiz
11. Puerta
12. Libertad
13. Casa
14. Anteojos
15. Alfajor

Acertijos:

1. Algunos meses tienen 30 días, otros 31. ¿Cuántos meses tienen 28 días?
2. Un granjero tiene 17 ovejas. Se le mueren 9. ¿Cuántas ovejas le quedan?
3. Tienes que entrar en una habitación fría y oscura, sólo tienes un fósforo. Allí hay una lámpara de aceite, una vela y una hoguera, esperando para ser encendidas. ¿Qué encenderías primero?
4. ¿Cuántos animales de cada especie llevó Moisés en el Arca?
5. Si conduces un autobús con 43 personas desde Santiago, paras en Valdivia recoges a 7 personas y bajan 5, en Osorno recoges a 4 más y bajan 8. Luego al llegar a Puerto Montt, 20 horas después de haber partido... ¿Cómo se llama el conductor?



Respuestas:

- 1.- 12 meses. Todos los meses tienen 28 días o más.
- 2.- 17 ovejas, aunque 9 muertas... pero ovejas, al fin y al cabo. Así que sigue teniendo 17.
- 3.- Primero encenderías el fósforo... ¿o no?
- 4.- Ninguno, no era Moisés. El del Arca fue Noé.

- 5.- Te dije que tú eras el conductor. Luego su nombre era el tuyo (Denninson, 2014, págs. 3, 4)

Las adivinanzas

A los niños les encanta compartir a diario adivinanza, los docentes deben aprovechar ese recurso y brindar ese espacio para que socialicen y compartan en clase. Las adivinanzas estimulan en el niño agilidad mental, mejora el lenguaje se enriquece el vocabulario al aprender nuevas palabras, desarrolla la atención, se estimula la comunicación, la imaginación, curiosidad.

Es venta y no se vende, Es Ana, pero no es persona	Tengo escamas no soy pez Tengo corona no soy rey Una fruta ¿Quién soy?
Habla y no tiene boca, oye y no tiene oídos, es pequeño y no hace ruido, Muchas veces se equivoca	Vuelo de noche, duermo de día y nunca veras alas en la mía

Percusión corporal

El cuerpo es empleado en sus diversas acepciones como un instrumento acústico, rítmico, tímbrico y dinámico porque está ligado al movimiento y a la danza. Es importante destacar que en la actualidad los medios de comunicación y las redes sociales han jugado un papel importante para su difusión debido a su alto contenido visual y estético (Romero-Naranjo1, ://www.recerat.cat/bitstream, 2013)

Los ejercicios de percusión corporal son muy buenos para desarrollar la atención de los estudiantes a través del movimiento y la música se estimula los hemisferios cerebrales y las conexiones entre un hemisferio y otro, lo cual facilita el paso de la información.

Al realizar estos ejercicios en clase, se estimula la memoria, atención, concentración, y le enseña al niño a observar, escuchar a que sus sentidos estén atentos para el trabajo de la clase.



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020



Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

JAVIER ROMERO - Método BAPNE: Percusión corporal e inteligencias múltiples

<https://www.youtube.com/watch?v=NVsk0FY0Niw>

https://www.youtube.com/watch?v=p0IZJ_t93Xc

10

Juegos de Manos

¿Recuerda los viejos juegos de palmadas y canciones? El siguiente sitio web de You Tube cuenta con cerca de 14 diferentes juegos de palmadas y canciones. Enseñar un juego cada dos días puede mantener a los estudiantes ocupados tratando de perfeccionar la rutina y comprometidos tanto física como cognitivamente. Algunos de los favoritos son: Un marinero, Dr. Pepper, Miss Mary Mack, y Doble, Doble. <http://www.youtube.com/watch?v=> Las letras de las canciones se pueden encontrar aquí: <http://childstoryhour.com/gamesclapping.htm>



Fuente: Alvarez, S. marzo 2020

Un marinero

Un marinero que se fue a la mari mari mar
para ver lo que podía veri veri ver
y lo único que pudo veri veri ver
fue el fondo de la mari mari mar

Una paloma

Una paloma punto y coma
que venía de Marte punto y aparte
se cayó de un nido punto y seguido
era un animal punto final
era una lombriz punto feliz.

11

Estos juegos ejercitan la coordinación y la memoria

Chocolate

Choco, choco, la, la
choco, choco, te, te
choco, la, choco, te
jcho-co-la-te!

El juego de manos desarrolla y agudiza los sentidos. Y es que en esta actividad la capacidad visual y auditiva tiene un papel muy importante.

- Refuerzan aspectos psicomotrices. Se mueven las manos, se cantan canciones, pero además se trabaja la respiración, la pronunciación de distintas palabras, la lateralidad o el control postural. (Folgado, 2020)

Actividad física

Ejercicio físico mejora el aprendizaje. La práctica regular de la actividad física (principalmente el ejercicio aeróbico) promueve la neuroplasticidad y la neurogénesis en el hipocampo, facilitando la memoria de largo plazo y un aprendizaje más eficiente. Además, no sólo aporta oxígeno al cerebro optimizando su funcionamiento, sino que genera una respuesta de los neurotransmisores noradrenalina y dopamina que intervienen en los procesos atencionales. El ejercicio físico mejora el estado de ánimo (la dopamina interviene en los procesos de gratificación) y reduce el temido estrés crónico que repercute tan negativamente en el proceso de aprendizaje. (Akdemia, 2017).

Al realizar ejercicio físico, el cuerpo segrega **endorfinas**, una sustancia que es la responsable de la sensación placentera y de bienestar que se consigue tras la actividad.

La actividad física es todo movimiento del cuerpo humano que hace trabajar a los músculos y requiere más energía que estar en reposo. Caminar, correr, bailar, trabajar en el jardín, son unos pocos ejemplos de actividad física.

La actividad física, sea del tipo que sea, suele responder a las motivaciones intrínsecas de aquellos que las practican, además de favorecer, entre otras cosas, las relaciones interpersonales.

Juego: Haz lo que yo digo y no lo que yo hago

Objetivo: Estimular el desarrollo de la memoria auditiva.

12

Desarrollo: Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor cumpliéndoles sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice "aplaudir" y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado.

Juego: Quién Salta más

Objetivo: Estimular la capacidad de fuerza en las extremidades inferiores

Desarrollo: Se pintará una línea de salida en el suelo, y detrás de ella se colocarán todos los niños/as uno al lado del otro. Desde el primero al último realizarán con pies juntos uno por uno y sin tomar impulso 8 saltos (menos dependiendo de la edad de los niños/as), en el último salto, se quedarán inmóviles hasta que hayan saltado todos y colocarán una marca para ver después si pueden superarla en el siguiente intento. (CONADER, 2017)

Juego: Relevos arriba y abajo

Objetivo: Estimular el desarrollo de la coordinación y la velocidad de traslación.

Desarrollo: Se formarán hileras de niños/as de pie, separados aproximadamente un metro y con piernas abiertas. El primero de cada equipo tendrá un objeto (goma, cuaderno). A una señal del profesor/a pasará el objeto por encima de la cabeza al de atrás, y este a su vez pasará al siguiente entre las piernas, así sucesivamente. Cuando el objeto llegue al último, este corre para ponerse de primero repitiendo todo el proceso. (CONADER, 2017)

Juego: Payasitos y soldaditos

Objetivo: Estimular la coordinación de las extremidades superiores e inferiores.

Desarrollo: El docente demostrará a todos los niños y niñas la dinámica para hacer un payasito y un soldadito. Cuando el docente diga número 1, los niños deberán hacer payasitos, cuando diga 2 se harán soldaditos y cuando diga tres deben cambiar de lugar, el niño que se confunda tendrá que pasar al frente a dirigir el juego. (CONADER, 2017)

Juego: Como dice el tambor

Objetivo: Lograr que coordinen, con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras.

Desarrollo: Los niños deberán estar de pie alrededor del aula, el docente deberá empezar a tocar un sonido como si fuera tambor, luego los estudiantes deberán

13

imitar el mismo sonido. Todos los niños deberán estar muy atentos. (CONADER, 2017)

El capitán y los marineros

Objetivo: Adquirir dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidad y coordinación.

Desarrollo: Los niños se colocaran en grupo detrás del docente que actuará y tendrá el cargo de capitán. El capitán es el que dará las órdenes y los niños serán los marineros. Deben de cumplir las órdenes: tenderse de espalda, levantar una pierna, cambiar de lugar, manos arriba, manos abajo, reirse, etc. Los niños deberán obedecer únicamente las consignas que vayan precedidas de la frase "ORDEN DEL CAPITÁN", si cumple las ordenes que no vayan precedidas de esa frase, abandonan el juego y ayudan al capitán a controlar las infracciones que cometen el resto de marineros. (CONADER, 2017)

Juego: Espalda contra espalda

Objetivo: Estimular el desarrollo de la resistencia muscular de las extremidades superior e inferior.

Desarrollo: Todos los estudiantes deberán estar dispersos en parejas y de pie, espalda con espalda. A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían lastimarse. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.

Juego: Habla y haz lo contrario

Objetivo: Desarrollar la memoria motora.

Desarrollo: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad está rascándose el estómago. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO EL ESTÓMAGO" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto. (CONADER, 2017)

Juego: El director de orquesta

Objetivo: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

Desarrollo: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos. Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). Da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos.

A continuación, indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo. Después se baja la intensidad de la tormenta. (CONADER, 2017)

Juego: ¡PIEDRA, PAPEL Y TIJERA... BRAVO!

Propósito: Fortalecer las habilidades de comunicación afectiva, desarrollar habilidades de coordinación.

Lugar de Ejecución Aula patio

Edad de 4 años en adelante

Recurso ninguno

Indicaciones

Los estudiantes comienzan a trabajar en parejas. Las parejas juegan piedra, papel o tijera diciendo 1, 2, 3 mientras saltan arriba y abajo y a la cuenta de 3 usan todo su cuerpo para. Para piedra se agachan, para papel se estiran totalmente, ara tijeras imitan el movimiento de las tijeras con sus brazos, el jugador que gana se convierte en el líder, el jugador que no gana es el retador este último felicita al campeón diciendo bravo y se unen para juntos retar a otra pareja. El líder decide cuál símbolo usar juntos. El equipo campeón se convierte en el equipo líder. El líder se mantiene en el equipo. Ellos continúan retando a los otros equipos hasta que la mitad rete a la otra mitad

Para reflexionar

¿Cómo se sintió como campeón? Y ¿Cómo se sintió como retador? • Plíense ¿Cómo se siente recibir o decir bravo en qué tipo de situaciones de tu vida podría ser bueno reconocer un trabajo bien hecho por otros? • Como retador ¿Cómo contribuyo al equipo? • ¿Qué hizo para dirigir el equipo como campeón? • ¿Cómo pueden usar estas habilidades en otras situaciones? • ¿Usaron alguna estrategia para decidir entre piedra papel o tijera? • ¿Vieron al campeón usando alguna estrategia para tratar de vencer al oponente?

Valores: Respeto, Perseverancia, Cooperación

Habilidades Motoras gruesas, Coordinación, Trabajo en equipo, Concentración, Comunicación (CONADER, 2017)

Juegos con material didáctico

El círculo de Waldorf



Fuente <https://www.jugarijugar.com/es/>

Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

Dibujando las tablas de multiplicar

Para seguir avanzando en su aprendizaje, mediante los dibujos podemos seguir dando forma a las escalas.

Las figuras geométricas son un gran recurso pedagógico para la comprensión y memorización de las escalas y las tablas.

¿De qué manera?

Dibujando las secuencias a mano alzada.

Partimos de un círculo dividido en 10 partes iguales (numeradas del 0 al 9) y a la vez que vamos nombramos la tabla, vamos uniendo los puntos de los números que se obtienen con el ritmo de dicha escala (cuando son números de dos cifras tenemos en cuenta solo el último), de esta manera se obtiene una estrella o un polígono.

Mira las diferentes figuras que resultan para cada tabla:

EL GEOPLANO



Fuente: Alvarez, S. febrero



Fuente: //abracitosdepapel.blogspot.com

El geoplano es uno de esos recursos didácticos que te cautivan. Inventado por el matemático Caleb Gattegno, quien trataba de buscar un método para enseñar la geometría de una forma mucho más didáctica que la llevada hasta el momento, nos encontramos ante un recurso que nos permite trabajar la geometría, junto a otros conceptos matemáticos, pero siempre de una forma muy manipulativa y práctica.

Por tanto, consideramos que el geoplano es uno de esos recursos a tener en cuenta ya desde la etapa de Educación Infantil siguiendo su paso por primaria. Y es que no solo nos sirve para aprender matemáticas, pero eso es lo explicamos más adelante.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las actividades que se pueden trabajar con el geoplano son muchas y muy variadas. Todas ellas pueden ir adaptándose a las necesidades de los niños y niñas con los que trabajemos, pero puede ser un recurso fantástico.

- Construcción de figuras geométricas sencillas (cuadrado, triángulo, rectángulo, etc.)

Mira las diferentes figuras que resultan para cada tabla:

EL GEOPLANO



Fuente: Alvarez, S. febrero



Fuente: //abracitosdepapel.blogspot.com

El geoplano es uno de esos recursos didácticos que te cautivan. Inventado por el matemático Caleb Gattegno, quien trataba de buscar un método para enseñar la geometría de una forma mucho más didáctica que la llevada hasta el momento, nos encontramos ante un recurso que nos permite trabajar la geometría, junto a otros conceptos matemáticos, pero siempre de una forma muy manipulativa y práctica.

Por tanto, consideramos que el geoplano es uno de esos recursos a tener en cuenta ya desde la etapa de Educación Infantil siguiendo su paso por primaria. Y es que no solo nos sirve para aprender matemáticas, pero eso es lo explicamos más adelante.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las actividades que se pueden trabajar con el geoplano son muchas y muy variadas. Todas ellas pueden ir adaptándose a las necesidades de los niños y niñas con los que trabajemos, pero puede ser un recurso fantástico.

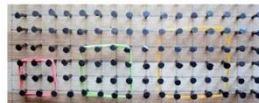
- Construcción de figuras geométricas sencillas (cuadrado, triángulo, rectángulo, etc.)

- Construcción de figuras geométricas combinadas (cuadrado + triángulo = casa)



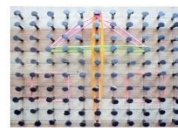
Fuente: Alvarez, S. febrero 2020

- Agrandar y achicar figuras geométricas.



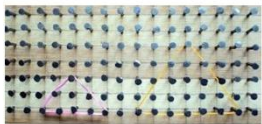
Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>

- Simetría de figuras.



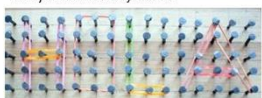
<http://abracitosdepapel.blogspot.com>

- Comparar diferentes formas, tamaños y longitudes.



Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>

- Trabajar las letras mayúsculas.

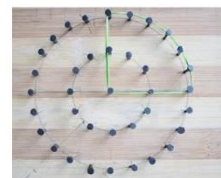


Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>

Y por supuesto, juego libre y creación libre. ¡Eso nunca se puede olvidar!

Estas son algunas de las actividades más básicas, pero a medida que los niños y niñas van creciendo podemos jugar a crear polígonos mucho más complejos, reconocer los elementos básicos de los polígonos, trabajar los tipos de líneas, los ángulos, perímetros, áreas, así como resolver problemas matemáticos.

Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>



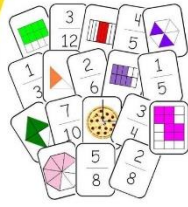
Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>

Es por ello que creemos que el geoplano debe ser un básico a la hora de trabajar la geometría, ya que de este modo aprendemos de manera práctica y, sobre todo, con la colocación de gomillas también podemos desarrollar la motricidad fina, y la coordinación óculo-manual. (Caro, 2014)

Memoria de las fracciones

Fuente: <http://abracitosdepapel.blogspot.com>





Fuente

<https://anagarciaazcarate.wordpress.com/>



Fuente: Propia

Observaciones:

El significado de fracción como partes de un todo es más comprensible, intuitivo y cercano para los niños que el resto de los significados. Por eso la introducción de las fracciones en la escuela se hace siempre empezando con este significado

Con este juego se trata de conseguir que los estudiantes refuercen el concepto de fracciones como parte de un todo. La representación del todo se hace bajo distintas formas, cuadrícula, partes de algunos polígonos e incluso porciones de una pizza. El juego está pensado para utilizarlo antes de que los alumnos reconozcan las fracciones equivalentes. Por ejemplo, aparece la fracción $\frac{2}{8}$ y en las cartas del juego está fracción se representa con el dibujo de dos partes señaladas entre ocho. Las tarjetas del juego podrían servir, a posteriori, para introducir el concepto de fracciones equivalentes como fracciones que representan la misma parte del todo.

Objetivos:

– Relacionar la fracción con su representación como parte de un todo.

– Reforzar la memoria y la observación.

Nivel: Último ciclo de Primaria

Material necesario:

– Una baraja de 30 cartas, es decir 15 parejas fracción ==> representación.

– Para la obtención de la baraja, se fotocopia las cartas y se plastifican para su mejor conservación

Las fracciones que se han utilizado son las siguientes:

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{7}{10}$
$\frac{1}{3}$	$\frac{8}{15}$	$\frac{3}{7}$	$\frac{2}{8}$	1	$\frac{5}{8}$	$\frac{1}{5}$	

<https://anagarciaazcarate.wordpress.com/>

Reglas del juego: Juego para dos, tres o cuatro jugadores.

– Se colocan las 30 cartas con fracciones boca abajo sobre la mesa. A la derecha la representación de las fracciones como partes de un todo y a la izquierda las fracciones.

– El primer jugador saca una carta de la derecha e indica que fracción está representada. Si se equivoca pierde su turno. Si acierta coge entonces una carta de la izquierda. Si las dos cartas se corresponden, se lleva la pareja. En el caso contrario vuelve a colocar las cartas en los mismos sitios sobre la mesa.

– El siguiente jugador hace lo mismo.

– El juego acaba cuando ya no quedan parejas sobre la mesa.

– **Gana el jugador que ha conseguido más parejas** (García, 2018)

Tangram

El "Tangram" o mejor conocido como el "Rompe Cabeza Chino", entendido en este caso, cómo una **estrategia de aprendizaje** - fundamentada en la Teoría de las Inteligencias Múltiples - le permite a la persona formar figuras a través de la utilización de siete (7) piezas geométricas: dos triángulos grandes y dos pequeños.

Iglesias (2009) en el artículo Ideas para enseñar: El tangram en la enseñanza y aprendizaje de la geometría, de la revista Iberoamericana, comenta que: para el docente es fundamental examinar la asimilación del conocimiento geométrico y sus

alcances didácticos. Considera al tangram como un rompecabezas integrado por piezas poligonales extraídas de la fracción de una figura plana y que al unir las en distintas posiciones crean varias figuras geométricas que mantienen la misma área. A pesar de la antigüedad, su fama se ha extendido debido a la representación lúdica y educativa que posee. Permite conocer la definición y propiedad que envuelve a cada una de las piezas que lo forman, las semejanzas y diferencias que existen entre ellas, obtener el área que posee cada una y los trece polígonos convexos que se pueden crear. Es una estrategia o herramienta para potenciar el proceso de aprendizaje



Fuente: Alvarez, S. 2020



Fuente: Alvarez, S. 2020

Para lograr la figura deseada hay que realizar un trabajo de precisión y el niño ha de esforzarse si quiere lograr el objetivo. Ayuda a que los niños comprendan conceptos espaciales como arriba, abajo, delante y detrás y desarrolla el pensamiento lógico y matemático.



Fuente: <https://federopticosnavas.com/>

ORIGAMI O PAPIROFLEXIA

Es un arte japonés en el que a través del plegado del papel se elaboran diferentes figuras y formas. Desde el clásico barco de papel a elementos mucho más elaborados.

La práctica del origami es beneficiosa para todo el mundo, pero a los niños puede estimularles tanto física como mentalmente. Supone un desafío para ellos y un reto con el que además de divertirse están aprendiendo.

1- Ayuda a desarrollar la coordinación mano-ojo, y la motricidad fina. Estos estímulos ejercitan los músculos, nervios y huesos de la mano, que van ganando fuerza y preparándose para la escritura.

2- Estimula la concentración

La papiroflexia exige una atención y un esfuerzo mental para plegar el papel en el orden correcto y conseguir así la figura deseada. Potencia pues que el niño mantenga su concentración durante un período de tiempo en una misma actividad y así active una pauta de atención en una tarea.

3- Activa la memoria

Las primeras veces que el niño hace una figura de origami ha de seguir unas instrucciones, sin embargo, mientras no sean muy complicadas inicialmente, le ayudará a recordarlas y podrá realizar él mismo la figura de origami. Por lo tanto pone a prueba su memoria.

4- Desarrolla la paciencia

No siempre salen las figuras a la primera, por lo que el niño habrá de ser constante y paciente para lograr su objetivo.

5- Potencia la satisfacción emocional

El niño se siente satisfecho de haber elaborado algo con sus propias manos, el placer de conseguir hacer algo por sí mismo.

6- Fomenta la imaginación

El niño puede crear sus propias figuras de papel creadas por él mismo, un gran estímulo a la creatividad.

7- Es una actividad relajante

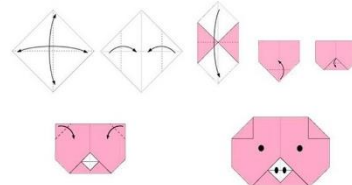
Muchos encuentran en la papiroflexia una forma de relajación y de olvidarse de otros problemas o momentos de estrés.

8- Estimula el esfuerzo y el trabajo

Para lograr la figura deseada hay que realizar un trabajo de precisión y el niño ha de esforzarse si quiere lograr el objetivo.

9- Fomenta el aprendizaje

Ayuda a que los niños comprendan conceptos espaciales como arriba, abajo, delante y detrás y desarrolla el pensamiento lógico y matemático.



Fuente: <https://images.app.goo.gl/94sZ4PXbEhPZr119>

Juegos de lenguaje expresión oral

Lógica

La lógica nos permite 1) distinguir los argumentos correctos de los incorrectos, 2) comprender por qué algunos son correctos y otros no, y 3) evitar cometer falacias o sofismas en nuestro razonamiento. Una falacia o sofisma es un argumento incorrecto que parece correcto. (Sameiro, s/f)

Descubre el refrán

Objetivos:

Desarrollo de lógica y de vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: ubica las sílabas CA • CHO • CON • DA • DO • HOM que al completar con las que ya se encuentran en el recuadro se leerá un refrán. (Pizarro, 2007)

—	EL	—	BRE	—	LLA
—	MU	—	CUI	—	DO

El Misterio del Mapa

Objetivos: utilizar la lógica y trabajar en equipo

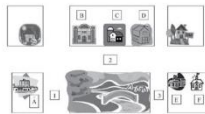
Nivel: todos

Desarrollo:

encuentra los edificios (A, B, C, D, E y F) y las calles (1,2 y 3) en el mapa abajo. Antes sigue las pistas que a continuación se te indican.

Edificios Calles Teatro Luna Banco Sol Biblioteca Venus Comisaría Correos Hospital

Pistas: 1. El teatro no está en una esquina. 2. El teatro está enfrente del parque. 3. El teatro está entre el banco y la biblioteca. 4. La comisaría está al otro lado del parque. 5. Correos está al lado de la comisaría. 6. Desde correos caminas hasta la esquina y giras a la izquierda. Ahora estás en la calle Sol. 7. La biblioteca no está en la esquina de la calle Luna y la calle Sol. 8. Desde el teatro giras a la derecha y caminas hasta la esquina. Giras a la izquierda en la calle Venus. El hospital está a tu derecha. (Pizarro, 2007)



VOCABULARIO

¿Qué piensan de mí?

Objetivos: repasar el vocabulario (adjetivos) y conocer más al grupo

Nivel: básico

Desarrollo:

todos reciben un papel en blanco que será colocado en la espalda con cinta adhesiva. El grupo circulará por el aula y colocará un adjetivo en el papel de cada persona, tratando de decir cómo es ella. El profesor mandará que todos se sienten cuando vea un número significativo de adjetivos en cada estudiante. Luego cada uno despegará el propio papel y podrá ver su descripción. Al final, cada uno leerá

lo que pusieron en su papel y esto puede ser el tema de una redacción: "Lo que otros piensan de mí" o "Cómo otros me ven". (Pizarro, 2007)

Sugerencia: estimular que los estudiantes utilicen siempre adjetivos positivos.

Te quiero

Objetivo:

Repasar prendas de vestir, accesorios y colores

Nivel: básico

Desarrollo: todos los participantes están sentados en círculo menos uno. Éste se dirigirá hacia alguien del círculo y exclamará: "Te quiero". El del círculo deberá, entonces, preguntar: "¿Por qué?". El que está en pie responderá: "Porque llevas gafas" (Deberá decir algo usado por el que está en el círculo) y en este ejemplo usa gafas. En el momento que diga que lo quiere porque lleva tal cosa, todos en el círculo que lleven la cosa deberán cambiar de lugar y el alumno que estaba de pie intentará ocupar una silla. Siempre alguien se quedará sin silla y deberá continuar el juego dirigiéndose a otro participante haciéndole la misma exclamación: "Te quiero" El juego continúa mientras haya motivación. (Pizarro, 2007)

Juego de Palabras

Objetivo:

revisar vocabulario

Nivel: básico

Desarrollo: se divide al grupo en equipos. Cada equipo tendrá que hacer una lista de palabras que inicien con la letra indicada por el profesor. Se pone una música y se les pide que no hablen alto las palabras para que los otros equipos no imiten. Gana el equipo que tenga el mayor número de palabras correctas.

Variante: En vez del profesor dar la letra, se puede: Sacar las letras de una bolsa El profesor recita mentalmente el alfabeto y para con indicación del grupo. En la letra que pare, ésa es la escogida.

Ensalada de Frutas

Objetivo: practicar los nombres de las frutas

Nivel: básico

Desarrollo: Cada alumno escoge el nombre de una fruta. Todos están sentados en círculo. Cada uno va a llamarse por el nombre de la fruta que ha escogido. Los alumnos deben decir una o dos veces para el grupo el nombre de la fruta que escogieron y así sabrán cuáles frutas pueden llamar. Un alumno empieza el juego llamando a una fruta. La persona llamada repite su nombre de fruta y llama a otra.

Por ejemplo: "Sandía llama a Melón.", "Melón llama a Manzana.", "Manzana llama a Aguacate...". Cada alumno tendrá que responder inmediatamente. El alumno que se olvide de su nombre de fruta o tarde para contestar y llamar a otro del grupo sale del juego. También pierde si llama a alguna fruta que ya había salido del juego.

Variante

Objetivo: utilizar el verbo ir + a + infinitivo.

Desarrollo: los alumnos se disponen en círculo. Cada alumno escoge un verbo. Todos repiten una o dos veces el verbo que han escogido para el grupo que así sabrá cuáles verbos podrá mencionar. Comienza el juego con el primero que dice, por ejemplo: "Voy a cantar." El que está con el verbo cantar va a decir: "No vas a cantar, vas a estudiar.". El del verbo estudiar dice: "No vas a estudiar, vas a caminar...". Si alguien se equivoca sale del juego. Sale también el alumno que diga un verbo que ya no esté en el círculo (Pizarro, 2007)

Palabras de palabras

Objetivo: desarrollar vocabulario

Nivel: todos

Desarrollo: se divide al grupo en varios equipos. El profesor pone en la pizarra una palabra. Cada equipo, mezclando las letras de las palabras, formará una lista de otras palabras (no necesariamente con el mismo número de letras). La palabra escogida por el profesor deberá tener una variedad de letras de forma que pueda ayudar a la formación de otras palabras. Las nuevas palabras formadas pueden ser más cortas, pero en todo caso no se deberá usar otras letras inexistentes de la primera palabra. Se puede cronometrar el juego para añadir tensión. Ejemplo: Alrededor → dedo → dolor → red → aéreo → rodear → lado → etc.

Variante: (para niveles más avanzados) Formar nuevas palabras con: 1) la primera letra (el resto de la palabra es añadido por ellos) 2) con el mismo número de sílabas (pueden usar otras letras) 3) con el mismo tipo de palabra (llana, aguda o esdrújula) etc. (Pizarro, 2007)

Pone la cola al burro

Objetivos: trabajar en equipo/confiar en el equipo, dar instrucciones/direcciones y usar el imperativo.

Nivel: todos

Materiales: un pañuelo para vendar los ojos, una cartulina grande con el dibujo de un burro sin cola y una cola hecha en cartulina.

Desarrollo: se divide al grupo en dos equipos: "A" y "B". Cada equipo escoge una persona y se le venda bien los ojos. Entonces el equipo "A" debe dar las instrucciones para que la persona ponga la cola. Después de que el primer jugador ponga la cola, se quita la misma y el profesor marca la posición con un lápiz o una tiza. Enseguida va el alumno del equipo "B" y hace lo mismo. Al final se compara quién ha conseguido poner la cola más cerca del lugar en donde debería ir. (Pizarro, 2007)



Sugerencia de herramientas para evaluar

Coevaluación

Guía de observación de actitudes en el trabajo en equipo

Nombre del estudiante: _____

Grado _____ grupo _____ No. de integrantes _____

Indicadores	Algunas veces 6-7	Frecuentemente 8-9	Siempre 10
1.Muestra interés en el trabajo			
2.Debate con argumentos sus puntos de vista			
3.Colabora en el trabajo en equipo			
4.Trabaja con agrado			
5. Facilita la organización del trabajo			
6. Aporta ideas para la comprensión del tema			
7.Escucha con atención a sus compañeros			
8.Expresa sus dudas al equipo			

Guía de observación para juego de grupo

Heteroevaluación

Indicadores	SI	NO	OBSERVACIONES
1.Participa activamente en el juego propuesto.			
2.Comprende las instrucciones y reglas del juego			
3.Comprende las normas establecidas para llevarlo a cabo			
4.Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.			
5.Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego			
6. Utiliza sus experiencias y conocimientos previos			

Rubrica

Indicaciones:

Marca con una (X)la opción que señale cómo realizó las actividades tu compañero de equipo

Nombre de estudiante: _____

Aspectos	Siempre	A veces	Se le dificulta hacerlo	Observaciones
1.Participa en la toma de acuerdos de equipo				
2.Cumple con las tareas y comisión asignada				
3.Participa en todas las actividades realizadas por el equipo				
4.Apoya a los compañeros que lo necesitan				
5.Colabora en la presentación del producto final.				

Glosario	
	La ludopedagógicas es un encuentro de dos territorios: el juego y la construcción de conocimiento. Jugar para conocer, para construir un conocimiento que integre todas las dimensiones, y que implique a los estudiantes como sujetos políticos en búsqueda de otros mundos posibles y necesarios.
	Jugar nos posibilita apropiarnos de la realidad creativamente, por lo que lo concebimos como un espacio de aprendizaje, donde se involucran todas nuestras dimensiones en sinergia (Mancha, s/f)
	LA LUDOPEDAGOGÍA: Es una metodología, que propone la implicación total de la persona usando el juego no sólo como medio por el cual la persona puede conocer la realidad externa y la propia, sino incluso transformarla. Esto porque en el juego y de manera libre la persona se implica toda ella, íntegramente, física, neural, mental, emotiva, social, cultural y espiritualmente. (EDUCACIÓN, 2017, pág. 56)
Pedagogía lúdica	La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. (Zizzias, 2018)
Juego	"El juego es un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y nos permite adquirir capacidades imprescindibles durante toda la vida para desenvolvernos mejor en el mundo que nos rodea." (Guillén, 2015). El juego "Estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales: dependiendo del tipo de juego,

	ejercitaremos unas funciones corporales u otras. Los juegos grupales que facilitarán el aprendizaje cooperativo". (Guillén, 2015).
	Juego es utilizado como herramienta educativa Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. (MX, 2013)
La actividad física	La actividad física es todo movimiento del cuerpo que hace trabajar a los músculos y requiere más energía que estar en reposo. Caminar, correr, bailar, nadar, practicar yoga y trabajar en la huerta o el jardín son unos pocos ejemplos de actividad física. (El Instituto Nacional del Corazón)
Recreación	La Recreación es parte esencial en la formación de la personalidad del ser humano y que desde la infancia se va desarrollando de manera sistemática y que al realizar actividades del orden físico- deportivo, de enseñanza pedagógica dentro de las aulas y en la relación que tienen en su entorno al interactuar con otros niños, esto hace que vaya obteniendo una madures psicológica dentro del plano emocional y que la zona de desarrollo próximo genere más conocimiento de su medio y que el juego sea la función principal en la formación de su personalidad. (física, 2018)
Zona de desarrollo próximo	de La importancia de las relaciones entre el individuo, la sociedad y la cultura bajo la que este es criado, se desarrolla el concepto de zona de desarrollo próximo; toda persona se mueve en dos dimensiones lo que es capaz de hacer en el momento actual y lo que está preparado para hacer aunque no lo ha hecho, es decir que es lo que el alumno ya sabe y lo que el alumno no está preparado para aprender, entre ambos supuestos se encuentran la ZDP, que se vincula a lo que el alumno es capaz de hacer si lo orientan a ello. (UCJC, 2018)
Sedentarismo	El sedentarismo es la carencia de ejercicio físico en la vida cotidiana de una persona, lo que por lo general pone al organismo humano en una situación vulnerable ante

	enfermedades, especialmente cardíacas. El sedentarismo físico se presenta con mayor frecuencia en la vida moderna urbana, en sociedades altamente tecnificadas en donde todo está pensado para evitar grandes esfuerzos físicos, en las clases altas y en los círculos intelectuales en donde las personas se dedican más a actividades intelectuales. Paralelo al sedentarismo físico está el problema de la obesidad, patología preocupante en los países industrializados. (Blando, 2015)
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo se complementa con el aprendizaje mecanicista (por repetición o memorístico) ya que para que se dé un aprendizaje significativo se necesita una base de conocimientos previos. Lo que vamos a buscar a través del aprendizaje significativo es dar un sentido a lo que estamos aprendiendo para encontrarle una utilidad en la vida de cada día, no hay que olvidarnos que el ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. (Admin, 2016)
Niveles de aprendizaje	Un nivel de aprendizaje en el cual hay una transformación del conocimiento experiencia, se evidencia cuando el estudiante transforma el conocimiento cotidiano de su experiencia a partir de los conocimientos adquiridos. Los estudiantes hacen preguntas que evidencian un reacomodamiento de su red conceptual. La información que se les suministra no encaja con los conceptos que ellos han construido y consolidado. (Gomez, 2012, pág. 56)
Conocimiento	Se refiere a la capacidad de recordar hechos específicos y universales, métodos y procesos, esquemas, estructuras o marcos de referencia sin elaboración de ninguna especie, puesto que cualquier cambio ya implica un proceso de nivel superior. (Bloom, 28)
Comprensión	Se refiere a la capacidad de comprender o aprehender; en donde el estudiante sabe qué se le está comunicando y hace uso de los materiales o ideas que se le presentan, sin tener que relacionarlos con otros materiales o percibir la totalidad de sus implicaciones. El material requiere de un proceso de

	transferencia y generalización, lo que demanda una mayor capacidad de pensamiento abstracto. (Bloom, 28)
Aplicación	Se guía por los mismos principios de la comprensión y la única diferencia perceptible es la cantidad de elementos novedosos en la tarea por realizar. Requiere el uso de abstracciones en situaciones particulares y concretas. Pueden presentarse en forma de ideas generales, reglas de procedimiento o métodos generalizados y pueden ser también principios, ideas y teorías que deben recordarse de memoria y aplicarse. (Bloom, 28)
Síntesis	Es el proceso de trabajar con fragmentos, partes, elementos, organizarlos, ordenarlos y combinarlos para formar un todo, un esquema o estructura que antes no estaba presente de manera clara. Requiere la reunión de los elementos y las partes para formar un todo. (Bloom, 28)
Análisis	Consiste en descomponer un problema dado en sus partes y descubrir las relaciones existentes entre ellas. En general, la eventual solución se desprende de las relaciones que se descubren entre los elementos constituyentes. Implica el fraccionamiento de una comunicación en sus elementos constitutivos de tal modo, que aparezca claramente la jerarquía relativa de las ideas y se exprese explícitamente la relación existente entre éstas. (Bloom, 28)
Evaluación	Se refiere a la capacidad para evaluar; se mide a través de los procesos de análisis y síntesis. Requiere formular juicios sobre el valor de materiales y métodos, de acuerdo con determinados propósitos. Incluye los juicios cuantitativos y cualitativos de acuerdo a los criterios que se sugieran (los cuales son asignados). (Bloom, 28)
	Niveles de Aprendizaje (Benjamin Bloom) Taxonomía Cognitiva. Cada nivel depende de la capacidad del alumno para desempeñarse en el / los niveles precedentes. Bloom propone que cualquier tarea dada favorece uno de tres dominios psicológicos: cognoscitivo, afectivo o psicomotor. Dominio Cognoscitivo. Se ocupa de nuestra capacidad de procesar y utilizar la información de una manera significativa.

