



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Guía Motivando El Aprendizaje a través De Los Juegos Tradicionales

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la EORM Aldea la Vigía,
Del Municipio de Morales, del departamento de Izabal

Glenda Iracema Blanco Súchite

Carné: 201227624

Licda. Marta Julia Ovando Salguero
Asesora PME

Guatemala, noviembre del 2,020.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media –EFPEM
Programa de Actualización Docente PADEP/D
Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe

**GUÍA MOTIVANDO EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES**

Proyecto de Mejoramiento Educativo realizado en la EORM Aldea la Vigía,
Del Municipio de Morales, del departamento de Izabal

PME presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de Profesores
de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Nombre del Estudiante:

Glenda Iracema Blanco Súchite

Carné: 201227624

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación
Bilingüe

Guatemala, noviembre de 2020

AUTORIDADES GENERALES

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Humberto Joel Quintana Quiñonez	Presidente
Licda. Norma Anabely López López	Secretario
Licda. Gilda Yuvithza Santizo Rodas de Díaz	Vocal

Carta de aprobación del Asesor



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



APROBACIÓN DEL INFORME FINAL


Morales, Izabal, 30 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: **Guía Motivando el Aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales, Aldea La Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal**, correspondiente a la estudiante: **Glenda Iracema Blanco Súcrite**, carné: 201227624, CUI: 1826 17394 1804 de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo presentado 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,


Licda. Marta Julia Ovando Salguero
Colegiado Activo No. 21537
Asesor nombrado

Vo. Bo.


Lic. Julio Antonio De León Sosa
Colegiado Activo No. 8227
Coordinador Departamental PADEP/D

c.c. Archivo

Dictamen de Aprobación de Ejecución



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_2065

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: *Guía Motivando El Aprendizaje A Través De Los Juegos Tradicionales*
Realizado por el (la) estudiante: *Blanco Súchite Glenda Iracema*
Con Registro académico No. *201227624* Con CUI: *1826173941804*
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

¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

54_81_201227624_01_2065

Dictamen de Aprobación de Impresión



Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_2065

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: *Guía Motivando El Aprendizaje A Través De Los Juegos Tradicionales*
Realizado por el (la) estudiante: *Blanco Súchite Glenda Iracema*
Con Registro académico No. 201227624 Con CUI: *1826173941804*
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

54_81_201227624_01_2065

DEDICATORIA

A Dios

Por permitirme culminar mi carrera y darme la sabiduría necesaria para llegar a este momento. Por guiar mis pasos e iluminar cada día de mi vida por el sendero correcto y poder ser generadora de cambios positivos en el proceso educativo de mi comunidad.

A mi madre

Por su apoyo incondicional, guiándome a ser una mejor persona y no desistir de lograr mis sueños profesionales.

A mi hija

Por su amor incondicional y comprender mi ausencia en algunas ocasiones como lo días sábados y tardes debido a mis estudios, pero entendiendo que es para lograr superarme y ser un buen ejemplo para ella.

A mis compañeros de cohorte

Por compartir este tiempo que Dios nos brindó de estudio y de experiencias vividas, por compartir sus conocimientos y apoyarnos unos a otros para lograr llegar hasta el final y ser los entes de cambio que nuestra niñez anhela.

A los catedráticos de cursos

Por compartir sus conocimientos y apoyarnos en el transcurso de nuestra carrera profesional.

A la USAC – EFPEM – y al MINEDUC

Por darme la oportunidad de ser parte de su institución y prepararme profesionalmente en mi labor docente.

AGRADECIMIENTOS

A Licda. Marta Julia Ovando Salguero, Asesora Pedagógica de mi proyecto, por su apoyo incondicional dedicando su tiempo a la revisión de mi informe, por sus consejos y palabras de aliento para no desistir y lograr finalizar mi carrera.

A Mónica José Álvarez de Paz, amiga y compañera de trabajo, por estar siempre dándome ánimo y acompañarme en mis desvelos, alegrías y tristezas

A mi esposo por el amor que me brinda cada día, por el apoyo que siempre me brindó a lo largo de mi carrera tanto moral como económicamente, dándome ánimos a seguir adelante a pesar de las adversidades que a veces se presentaban.

A mis compañeras y compañero de grupo, Patricia Ovando, Claudia Salazar, Ada Damazo y Víctor Bonilla, por su amistad incondicional, por motivarme a seguir adelante y compartir sus alegrías y tristezas, por todo lo que logramos aprender y realizar juntos.

RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta del municipio de Morales, del departamento de Izabal el cual cuenta con un gobierno escolar participativo y muy bien organizado, al igual que la corporación municipal ha contribuido en apoyar la gestión educativa a través del consejo comunitario de desarrollo social.

Existe un porcentaje alto de resultados de aprendizaje muy bajos, según el Sistema Nacional de Indicadores Educativos en los grados de primero y sexto grado de primaria en las áreas de Comunicación y Lectura y el área de Matemáticas en pruebas que aplica el MINEDUC.

La población es ladina y su lengua materna es el español, se dedican a la agricultura y existen altos porcentajes de migración, desempleo y pobreza en sus habitantes.

El entorno educativo que se seleccionó es el Área de Comunicación y Lenguaje del primer ciclo.

El proyecto que se seleccionó: Guía Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales, involucra la participación de la comunidad educativa para la gestión de actividades de rondas, cantos infantiles y la práctica de juegos tradicionales propios de Guatemala.

Las actividades desarrolladas pretenden lograr que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotrices en un alto porcentaje en el Área de Comunicación y Lenguaje. Se evidencio que el juego es una herramienta que estimula el aprendizaje de forma participativa, creativa y formativa en los estudiantes.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	viii
CAPITULO I PLAN DE PROYECTO	3
1.1. MARCO ORGANIZACIONAL.....	3
1.2. ANÁLISIS SITUACIONAL	40
1.3 ANALISIS ESTRATEGICO	52
1.4 DISEÑO DEL PROYECTO	63
CAPITULO II FUNDAMENTACION TEORICA.....	80
2.1. Técnica de Árbol de Problemas.....	82
2.2. Técnica DAFO.	85
2.3. Vinculación estratégica.....	87
2.4. Rincones de aprendizaje.	91
CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	97
3.1. Título.....	97
3.2. Descripción del Proyecto	97
3.3. Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo.....	99
3.4. Objetivos.....	99
3.5. Justificación	99
3.6 Distancia en Diseño y el emergente	100
3.7 Plan de Actividades.....	101
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	114
Conclusiones	115
Plan de Sostenibilidad.....	117

Referencias Bibliográficas.....	118
ANEXOS	1
Guía “Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales”.....	1
Poster Académico.....	41

Índice de Tablas

Tabla No. 1 Indicadores de Contexto	7
Tabla No. 2 Alumnos Matriculados	10
Tabla No. 3 Cantidad de Alumnos por Grado	11
Tabla No. 4 Cantidad de docentes y distribución por Grados y Niveles	11
Tabla No. 5 Relación alumno docente	12
Tabla No.6 Asistencia de Alumnos	13
Tabla No. 7 Porcentaje efectivos de días de Clase	13
Tabla No. 8 Disponibilidad de Textos y Materiales	14
Tabla No. 9 Escolarización Oportuna	16
Tabla No.10 escolarización por edades Simples	17
Tabla No. 11 Sobreedad	17
Tabla No.12Tasa de Promoción Anual	18
Tabla No.13 Fracaso Escolar	18
Tabla No. 14 Conservación de la matrícula	19
Tabla No. 15 Finalización de Nivel	19
Tabla No. 16 Repitencia por grado o nivel	20
Tabla No.17 Deserción por Grado o Nivel	20
Tabla No. 18 Resultados de Lectura 1º	21
Tabla No. 19 Resultados de Matemáticas 1º	21
Tabla No.20 Resultados de Lectura 3º	22
Tabla No. 21 Resultados de Matemáticas 3º	22
Tabla No. 22 Resultados de Lectura 6º	23
Tabla No. 23 Resultados de Matemática 6º	23
Tabla No. 24. Matriz De Priorización	42
Tabla No 25. Tabla de Contingencia	48
Tabla No 26 Análisis DAFO	52
Tabla No. 27 Técnica MINIMAX	53
Tabla No. 28 Fase inicial	66
Tabla No. 29 Fase de Planificación	67
Tabla No. 30 Fase de Ejecución	68
Tabla. No. 31 Cronograma de Actividades	69
Tabla No. 32 Fase de Monitoreo y Evaluación	74
Tabla No. 33 Recursos Materiales	77
Tabla No. 34 Recursos Humanos	77
C. Recursos Institucional	78
Tabla No. 35 Recursos Institucional	78
Tabla No. 36 Resumen	78
Tabla No. 37 Plan de Sostenibilidad	78
Tabla No. 38 Fase de Monitoreo y Evaluación	109
Tabla No. 39 Plan de Sostenibilidad	117

Índice de Fotografías

Fotografía No. 1 Divulgación de proyecto.....	100
Fotografía No. 2 Divulgación de Video	100
Fotografía No. 3 Solicitud a Director.....	101
Fotografía No. 4 Recopilación de Juegos.....	104
Fotografía No. 5 Recopilación y Clasificación de Juegos	104
Fotografía No. 6 Guía Didáctica	104
Fotografía No. 7 Ubicación de Juegos	105
Fotografía No. 8 Ubicación de Juegos	105
Fotografía No. 9 Presentación de Proyectos.....	105
Fotografía No. 10 Presentación de Proyecto.....	105
Fotografía No. 11 Cotización y compra de materiales	106
Fotografía No. 12 Trazo de Juegos.....	106
Fotografía No. 13 Trazo de Juegos en Corredores	106

INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala tiene como requisito para graduarse, el desarrollo de un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo.

La opción de graduación permite al estudiante conocer su entorno, incluyendo las necesidades que le afectan y para poder a través de la ejecución del proyecto incidir en mejorar la calidad educativa del país.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizar en la Escuela Oficial Rural Mixta de la cabecera municipal del Municipio de Morales del Departamento de Izabal.

El establecimiento educativo está bien estructurado con aulas amplias para poder brindar un ambiente agradable a los estudiantes del nivel preprimaria y todos los grados de primaria contando cada grado con su propia aula y maestro.

La escuela tiene un gobierno escolar participativo y organizado, también cuenta con el apoyo de una OPF encargada de manejar los programas de apoyo y alimentación, al igual se cuenta con la participación de un consejo comunitario de desarrollo social que es apoyado en gestiones de mejoramiento social, cultural y educativo por el nuevo consejo municipal.

Se evidencia en los indicadores educativos de resultados de aprendizaje que hay un alto porcentaje de deserción y fracaso escolar, lo que tiene relación con los bajos resultados en las pruebas que aplica el MINEDUC en las áreas de Matemáticas y Lectura.

Según el diagnóstico realizado en el contexto gran parte de la población de las áreas rurales dentro de la cobertura de educación presenta poca participación en el proceso educativo de sus hijos debido a su falta de escolarización. La mayoría

de los padres de familia a causa de la pobreza y falta de empleos optan por dejar sus hogares y migrar al extranjero en busca de mejores oportunidades económicas.

Los estudiantes no tienen el hábito de lectura debido al poco interés de los padres de motivar este hábito diario en casa, razón por la cual los estudiantes muestran poco desarrollo del pensamiento crítico y un alto porcentaje reprueba en las pruebas que realiza el MINEDUC.

Debido a las circunstancias anteriores se eligió entorno educativo el área de Comunicación y Lenguaje del primer ciclo que abarca los grados de primero, segundo y tercer grado del nivel de primaria.

Al realizar algunas técnicas de administración educativa se consideró que si es posible aprovechar las fortalezas de contar con aulas amplias para todos los grados y poder así implementar herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo minimizar debilidad de poder expresar un pensamiento o idea al escribir y disminuir la amenaza de la poca práctica de la lectura diaria en el hogar.

Al elaborar el DAFO completo se selecciona como línea de acción -LAE-, el favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego. Y dentro de esta línea de acción se selecciona como proyecto: Guía Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales para la implementación de actividades cognitivas y psicomotrices que le permitan desarrollar su pensamiento crítico.

El presente Proyecto de Mejoramiento Educativo está comprendido en IV capítulos: Capítulo I Plan de Proyecto de Mejoramiento Educativo subdividido en Marco Organizacional, Análisis Situacional, Análisis Estratégico y Diseño del Proyecto; Capítulo II Fundamentación Teórica, Capítulo III Presentación de Resultados, Capítulo IV Análisis y Discusión de Resultados.

CAPITULO I PLAN DE PROYECTO

1.1. MARCO ORGANIZACIONAL

1.1.1 Diagnóstico de la institución

A. Misión – Visión

La Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea La Vigía, se encuentra en el municipio de Morales, del departamento de Izabal. La escuela pertenece al sector oficial, área rural, funcionando e Plan diario y en modalidad monolingüe, es de tipo mixto, su categoría es pura, la escuela funciona en jornada matutina, con un ciclo anual, el establecimiento cuenta con Junta Escolar siendo los integrantes de la misma: Presidente Jonny Estuardo Pérez Pinto, Secretaria Dora Leticia Felipe López, Tesorera Ana Consuelo González Martínez, Vocal I Claudia Lorena García y Vocal II Hizela del Carmen Damián. El establecimiento como parte de su organización también cuenta con un Gobierno Escolar activo.

a. Visión:

Somos una institución educativa que brinda una educación incluyente, de formación integral y con énfasis en los valores humanístico, para desarrollar habilidades y destrezas y así lograr una excelente formación académica en beneficio de la calidad de vida de nuestra comunidad.

b. Misión:

Ser una institución educativa que brinde una educación de calidad, basada en principios y valores que permitan estudiantes ejemplo para la sociedad.

A. Modelos Educativos:**a. Innovación y Flexibilidad**

Implica tener una actitud positiva hacia el cambio y estar abierto a la transformación de las prácticas educativas. En estas es desde donde se desarrollan las estrategias novedosas para mejorar diariamente el clima escolar y dar respuestas a problemas de conducta, agresiones o cualquier otro tipo de violencia que se manifieste en el contexto educativo de cada establecimiento escolar.

b. Contextualización

Toda iniciativa y acción que esté encaminada a la prevención de violencia y a la construcción de ciudadanía debe tomar en cuenta tanto el entorno social y geográfico del establecimiento educativo, como su marco histórico. Ninguna práctica o intervención será exitosa si esta no incluye las necesidades de la comunidad y el respeto a las normativas y acuerdos establecidos por los residentes del área donde está ubicado el establecimiento. De manera que es necesario tomar en consideración a los líderes comunitarios y los acuerdos convenidos para el cuidado y el respeto entre las personas de la localidad.

c. Aprendizaje Situacional

Todo planteamiento de aprendizaje debe ser coherente al contexto, el cual a su vez representa un reto y desafío en los sujetos curriculares para mejorar. Es importante, pues, aprovechar las experiencias que se están viviendo dentro del ambiente escolar, para que el proceso de aprendizaje deseado sea relevante y significativo en los aprendizajes y problemáticas que se planteen en los estudiantes.

d. Interdependencia de la Teoría con la Práctica

Toda propuesta e iniciativa de prevención y construcción de ciudadanía

para favorecer el clima escolar partirá del conocimiento de los planteamientos teóricos, que a su vez se verán reflejados en las prácticas educativas de los directores, docentes y estudiantes.

e. Interdisciplinariedad de la educación

Los procesos que se proponga para la prevención de violencia contendrán actividades en las que convergen las diferentes disciplinas educativas. No se trata de crear un nuevo curso de “prevención de violencia”, sino de interrelacionar las áreas de aprendizaje establecidas en el CNB dentro de cada uno de los ejes de currículo, especialmente: equidad de género, de etnia y social, educación en valores, vida familiar, vida ciudadana.

f. Aprendizaje Colaborativo

Es necesario compartir con otros establecimientos educativos las actividades que se están realizando, a través de alianzas que cohesionen a los mismos directores y docentes para abordar la problemática. En las estrategias de prevención de violencia, también se deben incluir a los padres de familia y líderes comunitarios, así como a organizaciones privadas y no lucrativas.

g. Evaluación Formativa

Evaluación de todos los procesos y actividades de tipo formativa, la cual debe proporcionar una realimentación constante de lo que se hace y así mejorar durante la marcha y favorecer al cambio. Las evaluaciones de procesos son indispensables para mejorar, pero también son necesarios la evaluación final y de impacto para conocer los resultados de cualquier acción implementada. La línea base que se ha construido con la ENVCE debe ser considerada como el parámetro de comparación para medir los avances y progresos en materia de prevención de violencia.

h. Acompañamiento Psicopedagógico

Para prevenir se necesita un proceso de acompañamiento técnico y pedagógico para cada estudiante. De esta manera, se contempla que los estudiantes (víctimas y agresores) con mayores dificultades no solo académicas, sino además en el resto de las áreas que conforman su formación integral, tendrán a su lado adultos de confianza que los acompañarán durante el proceso de formación.

i. Sinergia Institucional

Aprovechar toda iniciativa que se esté promoviendo dentro del sector donde está ubicado el establecimiento educativo para capacitar a los docentes y trabajar con los padres de familia y con los estudiantes en el aula, entre otros. Con este fin, los establecimientos educativos deben buscar aquellas organizaciones gubernativas y no gubernativas que estén realizando intervenciones para la prevención de violencia. Asimismo, el MINEDUC facilitará las alianzas interinstitucionales para sectorizar y priorizar las diversas intervenciones en los establecimientos educativos que más las necesitan. Por lo tanto, el MINEDUC desempeñará el papel de coordinador principal en la promoción de redes de trabajo para la ejecución de la estrategia de prevención de violencia.

Los programas que actualmente se están desarrollando en la escuela son: Gobierno Escolar, PADEP/D, Alimentación Escolar, Fondo de Gratuidad, Valija Didáctica y Útiles Escolares. Así como programas de aprendizaje: Leamos Juntos, Contemos Juntos, Vivamos en Armonía, Yo decido.

Con el pasar del tiempo en la escuela se han realizado diversos proyectos de mejoramiento entre los cuales están: la construcción de

tres aulas para Nivel Primaria y una para Nivel Preprimaria, la construcción de escenario y el Proyecto de dos servicios sanitarios los cuales fueron realizados en el año 2,015; la construcción de la Dirección Administrativa del establecimiento en el año 2017, construcción de un muro perimetral en el año 2,019 y la construcción de tanque para agua tipo rotoplast realizado en el año 2,010.

1.1.1 Indicadores Educativos:

A. Indicadores de Contexto:

a. Población por Rango de Edades:

En los últimos 5 años y partiendo del año 2014, los estudiantes inscritos en la EORM Aldea la Vigía, Morales del nivel primario, se especifican de la siguiente forma:

Tabla No. 1 Indicadores de Contexto

Edades / Años	2014	2015	2016		2017	2018	2019
7	20	22	23		28	23	16
8	18	19	21		19	22	26
9	14	19	17		18	21	21
10	23	15	20		17	17	21
11	26	29	14		22	20	21
12	18	18	21		13	17	16
13	05	11	08		11	03	05
14	07	04	05		05	07	01
15	00	02	03		02	00	01

16	02	00	00		01	00	00
----	----	----	----	--	----	----	----

Fuente: Elaboración propia.

b. Índice de Desarrollo Humano del municipio o departamento:

El índice de desarrollo humano del país se basa en un indicador social estadístico compuesto de tres dimensiones básicas del Desarrollo Humano: Salud, Educación e ingresos. El desarrollo humano permite que una sociedad a través del desarrollo económico consiga mejorar las condiciones de vida de sus habitantes, para lo cual es esencial se desarrollen las tres dimensiones.

El departamento de Izabal tiene una extensión territorial de 9, 038 km², una altitud de 77 msnm, una densidad de 42 p/ km² con clima tropical y una diversidad de idiomas los cuales son: español, garífuna y Qeqchi'. Su producción agrícola es la siembra y cosecha de maíz blanco y arroz.

En salud se cuenta con los siguientes tipos de servicio: 2 hospitales públicos, uno departamental y uno especializado; centros de salud tipo "A" 3, centros de salud tipo "B" 5, un total de 31 puestos de salud, 35 centros comunitarios y 46 unidades notificadoras.

En Educación los indicadores básicos de cobertura de servicio educativo por sexo, según tasas de escolaridad (en porcentajes) son los siguientes:

TASAS DE ESCOLARIDAD

Nivel primario	Total	Hombre	Mujeres
Tasa bruta de escolaridad	115.22	118.77	111.57

Tasa neta de escolaridad	93.54	95.14	91.90
Tasa neta de admisión	67.94	70.61	65.17
Nivel básico			
Tasa bruta de escolaridad	52.80	54.89	50.69
Tasa neta de escolaridad	28.45	28.81	28.07
Tasa neta de admisión	14.49	14.69	14.27

Nivel diversificado

Tasa bruta de escolaridad	25.72	23.24	28.20
Tasa neta de escolaridad	14.81	13.44	16.18
Tasa neta de admisión	7.06	6.78	7.34

B. Indicadores De Recursos:

- a. Cantidad de Alumnos Matriculados:** Según los datos recabados el total de alumnos matriculados del año 2,015 al 2,019 se evidencia que la estadística ha variado en forma mínima.

Tabla No. 2 Alumnos Matriculados

Grado / Año	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	25	24	26	32	25
Segundo	28	21	23	22	29
Tercero	23	24	14	18	21
Cuarto	23	27	25	17	16
Quinto	24	24	24	23	13
Sexto	21	24	22	27	23
Total	144	144	134	139	127

Fuente: Elaboración propia.

- b. Distribución de la cantidad de alumnos por grados o niveles:** Considerando la matrícula inicial del ciclo escolar 2019 del nivel primario de la EORM Aldea la Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal se describe su distribución por grado y sexo a continuación:

Tabla No. 3 Cantidad de Alumnos por Grado

GRADO 2019	M	F	TOTAL
Primero	8	17	25
Segundo	12	16	28
Tercero	12	15	27
Cuarto	16	7	23
Quinto	3	10	13
Sexto	6	10	16
TOTAL	57	75	132

Fuente: Elaboración propia.

- c. Cantidad de docentes y su distribución por grados o niveles:** En la actualidad se encuentran laborando en el nivel primario, 8 docentes en total, de los cuales se encuentran 5 de renglón 011, 2 de renglón 021 y el docente de física. Detallando en la siguiente tabla sus puestos y los grados que imparte cada uno:

Tabla No. 4 Cantidad de docentes y distribución por Grados y Niveles

No.	Nombres y Apellidos	Puesto	Grado que imparte
01	Hugo Leonel Palacios López	Director	Administrativo
02	Edwin Aroldo de la Paz Vásquez	Docente	Todos (Educación Física)
03	Juan Alberto Martínez Santiago	Docente	Primero
04	Loyda Patricia Ortíz Morales	Docente	Segundo
05	Hugo René Duarte Rivera	Docente	Tercero

06	Iris Lizzette Pérez Agustín	Docente	Cuarto
07	Glenda Iracema Blanco Súchite	Docente	Quinto
08	Miriam Yolanda Monroy González	Docente	Sexto

Fuente: Elaboración propia

d. Relación alumno/docente: En el establecimiento hay un maestro para cada grado, en el cargo administrativo el Director y el docente que imparte física, los cuales están manteniendo una relación basada en valores. En la siguiente tabla se detalla el número de alumnos que son atendidos por cada docente.

Tabla No. 5 Relación alumno docente

No.	Nombres de Docentes	Grado	Número de Alumnos
01	Hugo Leonel Palacios López	Administrativo	Administrativo
02	Edwin Aroldo de la Paz Vásquez	Educación Física.	132
03	Juan Alberto Martínez Santiago	Primero	25
04	Loyda Patricia Ortíz Morales	Segundo	28
05	Hugo René Duarte Rivera	Tercero	27
06	Iris Lizzette Pérez Agustín	Cuarto	23
07	Glenda Iracema Blanco Súchite	Quinto	13
08	Miriam Yolanda Monroy González	Sexto	16

Fuente: Elaboración propia.

C. Indicadores de proceso

Asistencia de los alumnos. Índice que mide la proporción de alumnos que asisten a la escuela en el día de una visita aleatoria a la escuela, del total de niños inscritos en el Ciclo Escolar. La asistencia regular diaria de los estudiantes inscritos en un ciclo escolar incide en varios factores como: actitud docente, la motivación en el

proceso de aprendizaje, las metodologías, el estado de salud, la alimentación, la recreación y el estado de infraestructura en la escuela, el involucramiento de los padres de familia por lo cual es importante mejorar cada uno de estos factores para lograr la permanencia de asistencia en los establecimientos. A continuación se detalla la asistencia de una visita aleatoria a la EORM Aldea la Vigía, municipio de Morales, departamento de Izabal:

Tabla No.6 Asistencia de Alumnos

GRADOS	Total de asistentes	Total de Faltantes
Primero	25	0
Segundo	28	0
Tercero	27	0
Cuarto	22	1
Quinto	12	1
Sexto	15	1

Fuente: Elaboración propia.

Porcentaje de cumplimiento de días de clase:

En la EORM el personal docente ha tratado de cumplir a cabalidad con los días estipulados por la ley, haciendo la salvedad que por citas al IGSS, muerte de familiares en algunas ocasiones, por asistencia a capacitaciones y Asambleas del STEG, sean las razones por los que no ha cumplido a un 100% pero la responsabilidad es un factor importante en el establecimiento. En la siguiente tabla se detallan los días laborados en los últimos 5 años y el porcentaje de su cumplimiento:

Tabla No. 7 Porcentaje efectivos de días de Clase

Años	2014	2015	2016	2017	2018
Días laborados	177	177	179	175	178
Porcentaje	98%	98%	99%	97%	99%

Fuente: Elaboración propia.

- a. **Idioma utilizado como medio de enseñanza:** El idioma materno que se imparte en el establecimiento es el idioma español, ya que en la comunidad no hay hablantes de otro idioma, predominando la culturaladina. Con base al CNB se ha

implementado como área de enseñanza el idioma Garífuna en Comunicación y Lenguaje L 2 y el idioma inglés en Comunicación y Lenguaje L 3.

- b. Disponibilidad de textos y materiales:** Según lo descrito en el libro de conocimientos de la EORM de Aldea la Vigía, Morales, Izabal el total de libros recibidos en el establecimiento desde el año 2014 al 2019 han sido los siguientes:

Tabla No. 8 Disponibilidad de Textos y Materiales

	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Libros de texto						
Matemáticas 1º.	25	24	24	23	23	
Comunicación y Lenguaje 1º.	25	24	24	23	23	
Medio Social y Natural 1º.				23		
Leo y Escribo Paso 1						24
Leo y Escribo Paso 2						24
Leo y Escribo Paso 3						24
Matemáticas 2º.		27	24	21		
Comunicación y Lenguaje 2º.		27	24	21	21	26
Medio Social y Natural 2º.				21		
Textos para Programa Leamos Juntos						
Matemáticas 3º.				17		
Comunicación y Lenguaje 3º.				17		

Medio Social y Natural 3º.				17		
Comunicación y Lenguaje 4º.				17		
Matemáticas 4º.				17		
Medio Social y Natural 4º.				17		
Comunicación y Lenguaje 5º.					13	
Matemáticas 5º.					13	
Ciencias Naturales y Tecnología 5º.					13	
Ciencias Sociales y Formación Ciudadana 5º.					13	
Matemáticas 6º.					23	
Comunicación y Lectura 6º.					23	
Ciencias Naturales y Tecnología 6º.					23	
Ciencias Sociales y Formación Ciudadana 6º.					23	
Libros de Q'eqchí 1º.					2	
Libros de Q'eqchí 2º.					2	
Libros de Q'eqchí 4º.					2	
Libros Garífunas					16	
Yo Decido						22

Fuente: Elaboración propia.

Organización de los Padres de Familia: En el establecimiento de Aldea la Vigía, se cuenta con una organización denominada Consejo Educativo (OPF) la cual es una junta de padres de familia encargados de llevar el manejo de algunos programas educativos y de alimentación implementados por Ministerio de Educación los cuales son: Alimentación Escolar, Remozamiento, Útiles Escolares, Valija Didáctica y Gratuidad.

También se cuenta en el establecimiento con la organización del Comité Escolar de Gestión para la Reducción del Riesgo la cual está formada por padres de familia y docentes los cuales están encargados de brindar apoyo a personas afectadas por algún fenómeno de la naturaleza como: huracanes, inundaciones, terremotos, entre otros. Que estén instaladas en el establecimiento que es un lugar de albergue ante cualquiera de estas emergencias.

D. Indicadores De Resultados

Indicadores de Resultados de Escolarización Eficiencia Interna de Proceso de los últimos cinco años:

- a. **Escolarización oportuna:** Según los datos de escolaridad oportuna en el establecimiento el porcentaje ha sido bajo en los últimos cuatro años, porcentajes que se detallan a continuación:

Tabla No. 9 Escolarización Oportuna

Grado / Año	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	16.66%	19.40%	23.02%	19.68%	19.69%
Segundo	14.58%	17.16%	15.82%	22.83%	24.24%

Tercero	16.66%	10.44%	12.94%	16.53%	19.69%
Cuarto	18.75%	18.65%	12.23%	12.59%	17.42%

Quinto	16.66%	17.91%	16.54%	10.23%	9.84%
Sexto	16.66%	16.41%	19.42%	18.11%	12.87%

Fuente: Elaboración propia.

b. Escolarización por edades simples: Incorporación a primaria en edadesperada.

Tabla No.10 escolarización por edades Simples

Grado Año	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Primero	11	14	17	23	17	09
Segundo	13	09	11	10	13	17
Tercero	08	12	06	08	12	11
Cuarto	09	08	13	05	07	11
Quinto	10	09	08	12	08	06
Sexto	07	09	11	09	13	07

Fuente: Elaboración propia.

Sobre edad: Proporción que existe entre la cantidad de estudiantes inscritos en los diferentes grados de la enseñanza primaria y secundaria con dos o más años de atraso escolar, por encima de la edad correspondiente al grado de estudio

Tabla No. 11 Sobreedad

Grado \ Año	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto	Quinto	Sexto
Total	29	38	38	51	43	47

Fuente: Elaboración propia

- c. Tasa de promoción anual:** Alumnos que finalizaron el grado y lo aprobaron, del total de alumnos inscritos al inicio del año.

Tabla No.12 Tasa de Promoción Anual

Grado \ Año	2014	2015	2016	2017	2018
Primero	76%	75%	85%	91%	84%
Segundo	82%	66%	87%	86%	83%
Tercero	100%	100%	100%	83%	100%
Cuarto	91%	93%	88%	88%	100%
Quinto	96%	92%	100%	100%	100%
Sexto	95%	92%	86%	85%	100%

Fuente: Elaboración propia

- d. Fracaso escolar:** Con base en los resultados que muestra el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se observan resultados de los alumnos que reprobaron o se inscribieron y no finalizaron el grado, del total de alumnos inscritos al inicio del año.

Tabla No.13 Fracaso Escolar

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Año					
Primero	06	5	3	2	2
Segundo	05	3	1	1	5
Tercero	0	0	0	2	0
Cuarto	02	2	1	2	1
Quinto	01	2	0	0	2
Sexto	01	2	3	4	2
Total	15	14	8	11	12

Fuente: Elaboración propia

- e. Conservación de la matrícula:** Según los datos obtenidos en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se muestran los estudiantes inscritos en un año base y que permanecen dentro del sistema educativo completando el ciclo correspondiente en el tiempo estipulado para el mismo.

Tabla No. 14 Conservación de la matrícula

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Año					
Primero	25	19	23	30	23
Segundo	28	18	22	21	24
Tercero	23	24	14	16	21
Cuarto	23	25	24	15	17
Quinto	24	22	24	23	15
Sexto	21	22	19	23	25
Total	144	130	126	128	125

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

- f. Finalización de nivel:**

Tabla No. 15 Finalización de Nivel

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Año					
Primero	128	125	121	124	122

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

g. Repitencia por grado o nivel: Con base en los resultados mostrados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se evidencian los porcentajes de Repitencia por grado.

Tabla No. 16 Repitencia por grado o nivel

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Año					
Primero	02	3	1	3	1
Segundo	02	2	3	2	2
Tercero	02	1	0	0	1
Cuarto	01	0	0	2	0
Quinto	0	0	0	0	0
Sexto	0	0	0	0	0
Total	7	6	4	7	4

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

h. Deserción por grado o nivel: Según los resultados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se evidencian los porcentajes de deserción escolar.

Tabla No.17 Deserción por Grado o Nivel

Grado	2014	2015	2016	2017	2018
Año					
Primero	3	5	3	2	2
Segundo	1	3	1	1	5

Tercero	0	0	0	2	0
Cuarto	1	2	1	2	-1
Quinto	1	2	0	0	-2
Sexto	1	2	3	4	-2
Total	7	14	8	11	2

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

E. Indicadores De Resultados De Aprendizaje

- a. Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º):** Según los resultados de recabados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se evidencia un resultado desfavorable en los resultados de lectura en el departamento de Izabal.

Tabla No. 18 Resultados de Lectura 1º.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Primero	2008	38%	70%	32%
Primero	2009	38%	70%	32%
Primero	2010	38%	70%	32%
Primero	2011	38%	70%	32%

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos

- b. Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1º):**

Los resultados de matemática en el departamento de Izabal según el Sistema Nacional de Indicadores Educativos evidencian un bajo porcentaje de logro en los aprendizajes.

Tabla No. 19 Resultados de Matemáticas 1º.

Grado	Año	Resultados por	Resultados por
			Área

		Sector	Urbana	Rural
Primero	2008	46%	70%	41%
Primero	2009	46%	70%	41%
Primero	2010	46%	70%	41%
Primero	2011	46%	70%	41%

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos

- c. Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º):** Según los resultados evidenciados en el Sistema Nacional de Indicadores Educativos se lograron excelentes resultados de lectura de tercero primaria.

Tabla No.20 Resultados de Lectura 3º.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Tercero	2008	100%	100%	100%
Tercero	2009	100%	100%	100%
Tercero	2010	100%	100%	100%
Tercero	2011	100%	100%	100%

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos

- d. Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º):** Resultados evidenciados en el Sistema Nacional de Indicadores Directos.

Tabla No. 21 Resultados de Matemáticas 3º.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Tercero	2008	51%	54%	51%
Tercero	2009	51%	54%	51%
Tercero	2010	51%	54%	51%

Tercero	2011	51%	54%	51%
---------	------	-----	-----	-----

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos

- e. Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6º):** Los resultados evidenciados en el Sistema Nacional de Indicadores Directos de sexto grado primaria muestra bajos porcentajes en sus logros.

Tabla No. 22 Resultados de Lectura 6º.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Sexto	2008	32%	43%	30%
Sexto	2009	32%	43%	30%
Sexto	2010	32%	43%	30%
Sexto	2011	32%	43%	30%

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

- f. Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6º):** Los resultados evidenciados en el Sistema Nacional de Indicadores Directos de sexto grado primaria muestra bajos porcentajes en resultados de matemáticas.

Tabla No. 23 Resultados de Matemática 6º.

Grado	Año	Resultados por Sector	Resultados por Área	
			Urbana	Rural
Sexto	2008	42%	28%	45%
Sexto	2009	42%	28%	45%
Sexto	2010	42%	28%	45%
Sexto	2011	42%	28%	45%

Fuente: Sistema Nacional de Indicadores Educativos.

F. Antecedentes de los Indicadores de la Institución Educativa Indicador de Contexto

La Vigía, su nombre se deriva de “vigilancia” establecida por los empleados de las fincas bananeras de la antigua United Fruit Company; ya que en este lugar sesacaban los famosos durmientes, que eran útiles para la reparación de los mismos cuando estaban en mal estado, o maderas duras que se colocaban debajo de los rieles, pegados con clavos de 6” de largo por 1” de grosor, a una plancha de hierro. En tiempos de producción bananera de la United Fruit Company la brecha que de bananera conduce hacia la aldea Quiriguá del municipio de los Amates, estaban ubicadas las aldeas y fincas bananeras entre ellas la Vigía.

En ese entonces era vital un switch que brindara encarrilamiento de trenes de carga, y se denominó el lugar como “La Vigía” nombre concedido a este lugar desde los años 50.

La Vigía tenía la virtud de contar con un teléfono de magneto, el cual era útil para la comunicación en casos de accidentes o necesidades de las comunidades circunvecinas, la empresa bananera prestaba el servicio a los pobladores, sin ser empleados de BANDEGUA; además los trenes ferrocarrileros, carros y ambulancias usaban el teléfono, y el switch más grande de toda el área de línea férrea.

En los años 60 llegaron los primeros pobladores a este lugar que era conocido como la Vigía, pero geográficamente pertenecía aldea El Cedro, la Vigía no contaba con escuela, el comercio se realizaba en aldea el Cedro, pero si contaba con la parada de trenes al igual que el Cedro, y aldea el Cedrito Milla 7. En los años 80 aumentó la cantidad de vecinos en la localidad, siendo ellos una población no indígena, siendo su principal fuente de ingresos la agricultura, crianza de animales y prestación de servicios laborales a BANDEGUA e ingresos provenientes de familiares en U.S.A.

En el año 1999 se inició el proceso educativo y el reconocimiento de la Vigía

como “Aldea La Vigía”, iniciando las primeras clases en la casa del señor Juan Antonio García Julián (QEPD); el nivel primario con una matrícula de 85 estudiantes y en la vivienda del señor Francisco Payes (QEPD) el nivel Preprimaria con una matrícula de 22 estudiantes. En este mismo año se realizó un jaripeo para la recaudación de fondos y poder iniciar la construcción de la escuela. Siendo en el año 2000 la construcción de una galera para que los estudiantes recibieran clases.

Desde el año 2001 hasta la actualidad se ha mejorado, construyendo una escuela más segura con aulas de block y cemento, cocina, bodega y un muro perimetral gracias a las gestiones de COEDUCAS, COCODES y Comunidad Educativa; siendo ello lo que ha beneficiado a los pobladores de la comunidad LaVigía, logrando un mejor desarrollo personal, social y económico para sus habitantes.

La comunidad de la Vigía ha ido evolucionando en un 80% desde su formación como aldea habitable, puesto que poco a poco su población a aumentando y mejorado sus condiciones de vida, económica, social y formativa.

Salud: En la comunidad la Vigía, durante años los pobladores han carecido de un puesto de salud cercano lo cual les ha afectado en gran manera y el centro de salud del municipio se encuentra aproximadamente a unos 12km de distancia de la aldea, aunque periódicamente los del centro de salud realizan jornadas de vacunación y desparasitación, hace falta un puesto de salud para cualquier emergencia.

Educación: El factor educativo favorece a una mejor calidad de vida a muchos jóvenes que han egresado de nuestro establecimiento y ya son unos profesionales activos que aportan a sus hogares y siguen preparándose en algunos casos en la educación superior.

Ingresos: Ha influido en los cambios positivos mencionados anteriormente, la implementación del factor educativo y la migración de pobladores al extranjero; ya que estas personas envían remesas a sus familiares para mejorar sus condiciones de vida y la construcción de mejores viviendas.

Indicadores de Recursos:

En la EORM aldea la Vigía, la escolarización ha presentado un descenso en la matrícula desde el año 2014, en comparación con años anteriores pero de forma variada, ya que cada año hay familias que emigran a otros lugares por falta de una vivienda propia y por falta de empleos en la comunidad, pero en otros llegan familiares de personas residentes que se quedan a vivir temporalmente y en raras ocasiones definitivamente. Nuestra escuela es gradada ya que se cuenta con un docente para cada grado, incluyendo docentes para impartir Educación Física y el nivel Pre primario. Contamos con una infraestructura al 100% ya que gracias a las gestiones realizadas a instituciones y al Programa de Mantenimiento de Edificios Escolares, se cuenta con instalaciones apropiadas para el bienestar infantil, esto ha permitido una atención adecuada y formal a la población estudiantil.

Indicadores de Proceso:

El cumplimiento de asistencia a nivel general de estudiantes al centro educativo se cumple en un 95% ya que la mayor parte de ellos asisten regularmente a clases. El porcentaje de cumplimiento de días de clase por parte de los docentes según el calendario establecido por la Ley es de un 97% debido a que durante el ciclo escolar se asiste a capacitaciones, asambleas del STEG y asistencias en algunos casos a citas del IGSS. El idioma predominante es el español ya que tomando en cuenta la información desde el año 2015 no hay asistencia de estudiantes de idioma Maya, ni familias residentes en la comunidad. Es importante recalcar que la disponibilidad de textos y materiales educativos en nuestro establecimiento es un poco escasa en algunos grados ya que en el presente año no han entregado libros por parte del MINEDUC solamente para primer y segundo grado. Los docentes si cuentan con libros de textos propios para fortalecer la investigación y aplicación de contenidos de los textos otorgados por el MINEDUC. La participación de padres de familia está de forma activa y participativa dentro de nuestra escuela como la OPF con el manejo de los programas estrella del MINEDUC.

Indicadores de Resultados de Escolarización Eficiencia

Los resultados en nuestro establecimiento sobre la edad oportuna presentan un bajo porcentaje, debido a que algunos padres por la pobreza o falta de un empleo estable, no envían a sus hijos a la escuela en la edad correspondiente hasta contar con los recursos necesarios. La sobre edad está en un porcentaje mayor debido a la falta de interés y en algunos casos por el factor económico. La promoción anual

aún no se ha logrado en su totalidad debido a que se han presentado muchas deserciones en el estudiantado porque muchas familias han migrado al extranjero, lo cual afecta en la conservación de la matrícula y provoca el fracaso escolar en estudiantes que quedan a cargo de tíos, abuelos u otros familiares.

Indicadores de Resultados de Aprendizaje:

Es muy preocupante ver los resultados de Lectura y Matemáticas en los grados de primero y Sexto primaria a nivel departamental, ya que no alcanza ni el 50% de porcentaje de logro en los últimos cuatro años. Lo cual los docentes debemos priorizar y mejorar; investigando estrategias, técnicas y métodos que ayuden a una mejor calidad educativa en nuestros estudiantes, para lo cual debemos estar innovando nuestra metodología y planificación para lograr subir los estándares educativos. En Tercer grado primaria se ha logrado un resultado excelente en Lectura alcanzando el 100% de resultado, aunque no podemos decir lo mismo del resultado en Matemáticas ya que baja el porcentaje al 51% por lo cual se debe mejorar en esta área con la aplicación de nuevos métodos y estrategias de aprendizaje.

1.13 Marco Epistemológico:

A. Indicadores de Contexto

El inicio del proceso educativo en la Escuela oficial Rural Mixta de Aldea la Vigía, municipio de Morales, del departamento de Izabal inició su período escolar en el año 1999 contando con tres docentes. Los inicios fueron difíciles porque solo se contaba con la donación de un terreno, pero sin construcción. Las primeras semanas se impartieron clases en la casa de un padre de familia el nivel Primario y en otra casa el nivel Pre primario. La escuela inicio siendo parte del Programa Nacional de Autogestión Comunitario PRONADE, por lo cual se contaba con el comité COEDUCA. Se inició con una población escolar de: 107 alumnos; 22 de párvulos y 85 del nivel primario.

A pesar de las dificultades de infraestructura iniciales, se vio el interés de los padres de familia para que el proceso educativo se llevara a cabo en su

comunidad, debido a que hicieron diferentes actividades y gestiones para tener un centro educativo en su comunidad, junto a docentes, COEDUCAS y COCODE. Gestiones y esfuerzos que fueron logrados en el año 2001 con la construcción de su propia escuela por la institución del FIS.

En el año 2,009 la escuela dejó de ser una escuela de PRONADE y pasó a ser una Escuela Oficial del Ministerio de Educación, logrando las plazas presupuestarias de 5 docentes de primaria y 1 de preprimaria. En el año 2013 gracias al apoyo de la ONG Canadiense "ICACAL" se construyeron 3 aulas más para darle cobertura a los 6 grados de primaria y 1 aula para el nivel pre primario.

Cada esfuerzo ha valido la pena porque las condiciones para los estudiantes en la actualidad han mejorado así como la metodologías que los docentes utilizan, ha sido un poco difícil quitar el estereotipo de aprendizaje tradicional donde el docente enseñaba con castigos y regaños, de una forma memorística y repetitiva, porque hay aún padres de familia que opinan era la mejor forma de enseñar, según sus opiniones el estudiante era obediente y aprendía más, algo que es erróneo porque este tipo de metodologías solo lograba bajar su autoestima y no permitía el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Actualmente los docentes han sido capacitados acerca de nuevas formas de enseñanza, técnicas, estrategias y planificación, los estudiantes también son beneficiados a través de los programas de apoyo implementados por el Ministerio de Educación, lo que ha mejorado de gran manera su rendimiento escolar y su salud. Puesto que en la comunidad las facilidades económicas son limitadas por la falta de empleos, la mayor parte de padres se dedican a la agricultura y no logran cubrir de forma suficiente las necesidades básicas de su familia, problema que también ha afectado en los rangos de población escolar, en el registro de los últimos 4 años de inscripciones la población ha mantenido variantes de descenso, por la falta de empleo, la pobreza y la emigración.

B. Indicadores de recurso:

Al inicio solo se contó con tres docentes para atender el nivel Primario y Pre primaria, pero en la actualidad las condiciones han mejorado porque se cuenta con un personal de cinco docentes del nivel primario, un docente de educación física y el director. Lo que permite cubrir las necesidades educativas de todos los estudiantes matriculados, que en estos últimos cuatro años ha bajado un poco pero es debido a los problemas económicos de algunas familias y la inestabilidad de familias que llegan temporalmente a la comunidad.

C. Indicadores de Proceso:

En años anteriores no se contaba con los programas de apoyo, creados por el Ministerio de Educación para el beneficio de la comunidad educativa, programas que han venido a disminuir los niveles de desnutrición infantil por medio de los desayunos escolares (gratuidad), mejoras en la infraestructura del establecimiento (Remozamiento), la dotación de materiales didácticos a los docentes (valija didáctica) y útiles escolares para los estudiantes; su implementación ha favorecido la asistencia general de los estudiantes y ha permitido a los padres de familia su involucramiento y acercamiento al proceso educativo formando parte de la junta escolar (OPF) lo que fortalece la unión de la comunidad educativa.

D. Indicadores de resultados de escolarización eficiencia:

Con base en los indicadores de resultados de escolarización eficiencia interna del proceso de los últimos cinco años, se muestra un déficit de escolaridad oportuna en nuestro establecimiento, debido a la falta de interés de algunos padres de familia incumpliendo con su obligación según la ley, de brindar una educación oportuna a sus hijos. También se ha observado que hay padres de familia que debido al factor económico no envían oportunamente a sus hijos a la escuela lo cual ha obligado a varios padres y madres de familia a migrar al extranjero dando bajos resultados de aprendizaje en los estudiantes que se ven afectados por esta problemática.

E. Indicadores de resultados de aprendizaje:

Con base en las estadísticas del Sistema Nacional de Indicadores Educativos de Guatemala, observamos los bajos resultados de lectura y matemática en los grados de primero y sexto Primaria a nivel departamental, lo cual hace pensar que la labor docente debe ser mejorada. Es una realidad lamentable que hay docentes negativos a realizar cambios innovadores en las metodologías que utilizan, son renuentes a profesionalizarse y poder mejorar la calidad educativa lo cual afecta en gran manera el aprendizaje de los estudiantes que tienen a cargo.

Es importante reconocer que la labor docente no es fácil pero es satisfactoria cuando logramos ver a nuestros estudiantes superarse en todos los ámbitos de su vida, por lo cual debemos ser entes de cambio y tener una actitud docente positiva a los cambios y mejoras educativas, para lo cual debemos tener en primer lugar amor a nuestra vocación, actualizarnos continuamente, realizar nuestra labor con amor, esmero, dedicación, agrado y motivación.

1.1.3 Marco Del Contexto Educacional

La educación es la base para la supervivencia de la humanidad, gracias a ella los seres humanos aprendemos sobre la historia y conocimientos de otras personas que han aportado ideas, experiencias y descubrimientos que benefician el futuro de muchas generaciones en el ámbito social, personal y cultural. En nuestro país vivimos una realidad preocupante que con el pasar de los años viene afectando a gran parte de las familias guatemaltecas, como lo son los diferentes problemas en las áreas de educación, salud y nivel económico.

La pobreza extrema afecta a la mayoría de los guatemaltecos, generando otras carencias en la población como por ejemplo: la falta de escolarización en las personas adultas, según estadísticas seis de cada 10 personas adultas no

termino el nivel primario. Factor que se refleja en la comunidad de Aldea la Vigía, debido a que la mayoría de padres exponen que no apoyan como quisieran a sus hijos en las actividades escolares, porque no lograron culminar sus estudios primarios y algunos nunca fueron a la escuela debido a la falta de recursos económicos.

La falta de escolarización en los adultos conlleva a la falta de oportunidades laborales y no permite que las personas logren una superación personal, por lo cual la mayoría optan por emigrar a otros países, esta problemática aqueja a nuestro país y se ha convertido en una opción para muchas familias. Y un problema lleva a otro porque a causa de la migración hay muchas familias desintegradas y deserción en las escuelas.

Muchos estudiantes han sido inscritos en los establecimientos pero muchos de ellos no lograrán concluir el año escolar debido a que este año muchos padres con la ideología de que sus hijos fueran su pasaporte seguro para llegar a Estados Unidos optaron por retirarlos y emprender un viaje lleno de peligros al informarse en redes sociales, en la televisión y otros medios que muchas personas estaban llegando a ese país tan anhelado por llevar consigo a alguno de sus hijos. Lamentablemente no todos corren la misma suerte ya que algunos no logran llegar y regresan, pero por motivos inciertos no vuelven a enviar a sus hijos a la escuela privándoles el derecho a la educación.

La salud es otro tema que afecta en el proceso educativo, debido a que contamos con hospitales públicos pero en su mayoría carecen de las medicinas necesarias para la población, así mismo hay comunidades que no cuentan con un puesto de salud cercano y sus habitantes deben caminar horas para poder llegar al centro de salud más cercano. Debiendo ser el tema de la salud una prioridad nacional. La niñez se ve afectada por la falta de atención médica, lo que ocasiona diferentes enfermedades que no les permiten desarrollarse plenamente y afecta su rendimiento académico.

La desnutrición es otra problemática de salud que afecta a la mayoría de

estudiantes, consecuencia de los desempleos y la pobreza en que vivimos en nuestro país. El programa de alimentación escolar, ha venido a disminuir el problema que viven a diario nuestros estudiantes en sus hogares, gracias a estos programas creados por el Ministerio de Educación los estudiantes reciben una alimentación sana y nutritiva que los motiva a estudiar, permitiendo disminuir la desnutrición y el problema de las inasistencias frecuentes en los centros educativos.

El trabajo infantil es otra problemática que afecta a la niñez guatemalteca, sus derechos no son respetados como debería de ser, a diario hay niños en edad escolar trabajando en las calles y en su mayoría son explotados por sus propios padres o familiares. Aun cuando hay leyes que amparan sus derechos ellos sufren a diario maltratos y explotaciones. Se les priva de todos sus derechos incluyendo el derecho a una educación digna.

La falta de educación en nuestros niños y adolescentes no proyecta un futuro alentador para la población, los padres de familia y docentes jugamos un papel importante para que su futuro sea próspero. Promover la educación en nuestros niños y jóvenes debe ser una prioridad para todos.

El uso desmedido de la tecnología por los niños y jóvenes del país es otra problemática que afecta a nuestra sociedad. Los niños prefieren estar en las redes sociales, en juegos sin contenido educativo, en programas que nos les aportan nada productivo a sus vidas, en lugar de leer un libro o socializar con vecinos, amigos o familia. El tiempo de ocio lo pasan frente a un celular, a una Tablet u otro medio electrónico en lugar de salir a jugar al campo con sus amigos y practicar algún deporte o juego tradicional, pero lo peor de esta realidad es que los padres no supervisan lo que sus hijos hacen por estar sumergidos en sus labores o trabajos.

La educación permite que los seres humanos logren un desarrollo favorable creando oportunidades para todos y todas, ofrece la obtención de un nivel de vida digno y poder ser partícipes de mejoras en sus comunidades y porque no

decirlo para la nación. Es por ello que el aprendizaje de nuestros estudiantes debe ser basada en las realidades que ellos viven día con día, para lo cual debe existir un contacto con su entorno, con las necesidades que aquejan a su alrededor y poder orientarlo a crear propuestas que puedan impulsar cambios positivos en la solución de dichas necesidades.

1.1.3 Marco de Políticas Educativas

A. Política.

La política es la actividad que rige los aspectos de la vida social de todos los ciudadanos y ciudadanas que habitan en el país, para vivir de forma organizada y pacífica. (-USAID-, 2016, pág. 16). Los habitantes de un país deben ser dirigidos por lineamientos que logren contribuir a la organización social y les permitan vivir en democracia.

Al respecto el Diccionario de la Real Academia define el concepto de política como: “La ciencia o el arte de gobernar y dar leyes y reglamentos para mantener la tranquilidad y seguridad públicas y conservar el orden y las buenas costumbres”. (Echavarría, 1984). Es a través de la política que la máxima autoridad del gobierno en función, actúa en bienestar de sus habitantes sin distinciones culturales ni sociales, sino enfocadas en el bien de todos y todas.

El término política tiene varios conceptos, porque tenemos el concepto anterior del diccionario de la Real Academia donde la define como la ciencia o el arte de gobernar, dar leyes y reglamentos para un bienestar de la población, y también lo podemos referir como una actividad que realizan las personas que comúnmente llamamos “políticos”, es decir las personas que pertenecen a partidos políticos con el deseo de ser elegidos por el pueblo para lograr regir los asuntos del estado. Lo que sí es una realidad en Guatemala, es que los ciudadanos mantienen la esperanza de que en cada cambio de gobierno hayan elegido a los gobernantes correctos, debido a la corrupción que se ha venido

dando en nuestro país, esperando que cumplan todo lo que en campaña prometen como el crear políticas que ayuden a disminuir la pobreza extrema, la falta de insumos en las áreas de salud pública, a evitar la violencia que se vive actualmente, así también que le den seguimiento a las políticas de estado.

Independientemente de la tendencia política existente en un contexto determinado, toda política de estado debería guiarse por un proyecto a largo plazo sobre temas como la educación, las infraestructuras básicas, la sanidad, el empleo, el gasto público o la seguridad ciudadana. Todos estos aspectos tienen un valor estratégico, pues no dependen o no deberían depender de los vaivenes de la actividad política. Se considera que cualquiera de estos asuntos forma parte de una política de estado por un motivo evidente: afectan al interés general de la población. (Navarro, 2020).

El Poder

El poder es un derecho que ejerce una persona para regular y ordenar sobre otras personas que le han dado esa potestad. Así mismo podemos decir que la palabra poder desde el punto de vista del estado de una nación significa que es el derecho que se ejerce en el estado de ordenar y regular el buen funcionamiento de una nación.

En Guatemala contamos con tres poderes públicos: el poder Ejecutivo, Judicial y Legislativo. Cada uno con funciones diferentes pero enfocadas en garantizar el bienestar de los ciudadanos. Guatemala es un país independiente y soberano donde cada ciudadano tiene el derecho de elegir a sus gobernantes cada cuatro años, pero quienes ejercen el poder en su mayoría han decepcionado a los ciudadanos porque debido a la corrupción y ambición por tener más poder, no se enfocan en ayudar a disminuir la pobreza y las problemáticas de desempleo, trabajo infantil, seguridad ciudadana, educación, desnutrición, entre otros que aquejan al país.

Es importante que quienes ejercen el poder público de la nación hagan cumplir las leyes, ejecuten proyectos y políticas de estado que mejoren las condiciones de vida de los guatemaltecos.

Los Acuerdos

Son decisiones que toman en común acuerdo dos personas, entidades o sociedades. Para que se llegue a un acuerdo debe existir un diálogo anteriormente con la determinación de opiniones comunes de las partes interesadas, determinando las disposiciones que harán respetar dicho acuerdo.

Después de mesas de diálogo y procesos de ley se han creado y firmado acuerdos que benefician a los habitantes de Guatemala, siendo uno de ellos los acuerdos de Paz:

Luego de un enfrentamiento armado que duró 36 años la reforma educativa en Guatemala era una urgencia, la misma se inicia luego de la firma de los acuerdos de paz, buscando llenar por lo menos 6 de las Metas Educativas 202. Ampliando la cobertura, evitando la Repitencia implementando un nuevo Curriculum nacional base, capacitando a los docentes y realizando evaluaciones periódicas a los mismos. Ofreciendo refacción y transporte escolar gratuito e incluyendo a la comunidad en la toma de 4 decisiones. (La educación cambia en Guatemala luego de la Firma de los ..., 2020)

La educación cambio en Guatemala luego de la firma de los Acuerdos de Paz en el año 1996, luego de este gran acontecimiento surge el inicio de la Reforma Educativa, se amplió la cobertura e implemento un nuevo Curriculum nacional base, entre muchos beneficio, se puede decir que fue el inicio de una nueva era en la educación. La reforma educativa se enfoca en la igualdad de derechos multiculturales, en fomentar la participación de los padres de familia en el proceso educativo.

B. Políticas Educativas

Antes de hablar de las políticas educativas de nuestro país es importante mencionar la diferencia entre políticas de estado y políticas de gobierno.

“Las políticas de Estado, que son políticas concebidas para el largo plazo y que responden a un objetivo nacional claramente identificado y definido y políticas de Gobierno, que tienen que ver con la manera como el gobierno de turno cumple con sus obligaciones para satisfacer las necesidades de los ciudadanos en salud, educación, alimentación, vivienda, en el ejercicio pacífico de sus derechos y en el cumplimiento de sus deberes”. (Pereira, 2018)

Ambas políticas son importantes para los habitantes del país, pero sabemos

que las políticas de estado son las que marcan el futuro de la nación debido a que son las políticas que tienen vigencia a largo plazo, en cambio las políticas de gobierno solo duran mientras dure el período de los gobernantes, es decir los cuatro años de gobierno. El problema de las políticas de gobierno es que si los que asumen el mando del país no son buenos dirigentes las condiciones de vida de los ciudadanos se ven afectadas, porque ellos deben crear políticas que den solución a las diferentes problemáticas que se viven en Guatemala. Son muchos las personas que han tenido que emigrar al extranjero en busca de mejores oportunidades y poder mejorar sus condiciones de vida y las de sus familiares por la falta de oportunidades que existe en nuestro país.

Entre las estrategias de eje de la Política de Gobierno, “Educación para todas y todos”, tienen como prioridad la educación alternativa extraescolar y tecnología en el aula; las cuales en lo particular no se han llevado a cabo en todas las comunidades rurales del país, en el contexto geográfico de Aldea la Vigía, del municipio de Morales, Izabal no se han dado ninguna de las dos prioridades de este eje, el establecimiento no cuenta aún con los medios tecnológicos ni los programas de la educación alternativa extraescolar como los son los programas que desarrolla el Ministerio de Educación (NUFED – CEMUCAF). Considerando que sería excelente este eje fuera una realidad en todas las comunidades del país, su implementación aumentaría las oportunidades de los guatemaltecos y guatemaltecas de encontrar mejores empleos porque son programas dirigidos a la población del área rural que logro terminar su estudios de educación primaria y básica y para niños y niñas en sobre edad escolar que trabajan.

La política educativa es una herramienta que tienen los gobiernos para involucrarse en el modo en el cual se producen y distribuyen los conocimientos en una sociedad. (Porto, 2019). Es a través de ellas que se trata de mejorar la calidad educativa de los habitantes del país y el acceso a ello, porque recordemos que la educación es un derecho que debe ser gratuito para todos.

El Consejo Nacional de Educación (2010) hace referencia que las políticas

educación son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación.

Las políticas educativas de Guatemala y objetivos estratégicos son: política de Cobertura, Política de Calidad, Política de Modelo de Gestión, Política de Recurso Humano, Política Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural, Política de la Inversión Educativa, Política de Equidad, Política Fortalecimiento Institucional y Descentralización. (Educación, 2010).

La política de cobertura está enfocada en que la educación sea accesible para todos los habitantes del país, podría decirse que esta política se ha logrado pero no en un 100% porque solo se ha logrado llegar a la mayoría de aldeas rurales con el nivel Primario pero no en el nivel básico y diversificado, lo que sigue impidiendo la superación profesional de muchos jóvenes que viven en lugares lejanos y no tienen los recursos económicos para viajar a otros lugares a seguir sus estudios, es por ello que se necesita la ampliación de cobertura en todos los niveles del sistema para las comunidades rurales lejanas.

La política de calidad educativa tiene como finalidad el mejoramiento del proceso educativo del país. Los objetivos de esta política son: Contar con los instrumentos Contar con diseños e instrumentos curriculares que respondan a las características y necesidades de la población y los avances de la ciencia y tecnología, Proveer instrumentos de desarrollo y ejecución curricular, Fortalecer el sistema de evaluación para garantizar la calidad educativa.

Con esta política se quiere lograr la transformación de la educación tradicional, tomar de ella lo positivo y mejorarla a través de metodologías pedagógicas actualizadas que promuevan la participación activa de la comunidad educativa, logrando el mejoramiento en el sistema evaluativo con el uso de las diversas herramientas de evaluación que logren una educación formativa, flexible y apegada al contexto del estudiante.

La política de Modelo de Gestión esta política pretende el fortalecimiento del sistema educativo, su efectividad y transparencia, fortalecer la calidad administrativa y establecer sistemas de mejoramiento en la infraestructura de los establecimientos. El remozamiento de las escuelas es algo que se está dando exitosamente dado que muchas estaban en mal estado y con años de deterioro en su infraestructura.

Política de Recurso Humano los objetivos estratégicos de esta política se ha logrado porque la formación y actualización de los docentes se ha realizado con la implementación del Programa Académico de Desarrollo Docente PADEP/ D, por parte del Ministerio de Educación, la EFMEP y la universidad de San Carlos de Guatemala, como también el cumplimiento de incentivos a los docentes que recibieron la profesionalización. Lamentablemente la profesionalización no fue para todos los renglones solo para los 011 quedando exceptos de recibirla los docentes por contrato 021 del nivel primario, algo que tendría que ser para todos y poder obtener mejores resultados en el mejoramiento de la calidad educativa siendo ellos parte del sistema educativo nacional. También hay maestros presupuestados que fueron renuentes al programa por motivos personales o por no querer aceptar ser parte del cambio.

Política Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural, se enfoca en el fortalecimiento de programas bilingües multiculturales e interculturales en el

sistema educativo, para promover la igualdad de derechos y la armonía de la sociedad. Con la creación de la reforma educativa se logró la implementación de las áreas L 2 y L3 en el Currículo Nacional Base y poder así lograr una convivencia armoniosa, para que los niños aprendan hablar un segundo idioma nacional y un extranjero (inglés), que conozcan su cultura y tradiciones. También favorece que los niños que hablan un idioma diferente a sus compañeros puedan relacionarse y comunicarse en su mismo idioma.

Política Aumento de la Inversión Educativa sus objetivos estratégicos son: Garantizar el crecimiento sostenido del presupuesto de Educación en correspondencia al aumento de la población escolar y al mejoramiento permanente del sistema educativo, Promover criterios de equidad en la asignación de los recursos con el fin de reducir las brechas, Asignar recursos para implementar de manera regular la dotación de material y equipo.

La población escolar ha recibido muchos beneficios a través de esta política debido a que gracias a los aumentos en la inversión educativa se han creados programas de apoyo y alimentación por parte del Ministerio de Educación en los establecimientos públicos del país, lo que ha ayudado el logro de permanencia del estudiantado y su rendimiento escolar. Se ha dotado de libros de texto a los establecimientos pero el proceso de entrega aún debe ser mejorado, debido a que los libros se entregan en las escuelas de los departamentos cuando el ciclo escolar ya ha iniciado y no envían para todos los grados.

Política de Equidad, la finalidad de esta política es la igual y equidad de derecho educativo para todos, fortalecer la igualdad a través de programas educativos que favorezcan la oportunidad para todos y disminuir el fracaso escolar. Con la implementación de esta política se logra minimizar la discriminación que ha existido por años entre las culturas guatemaltecas por no pertenecer a la cultura que predomina en el lugar donde ellos viven, al existir igualdad de derechos se logra mejorar la calidad educativa y la convivencia de las nuevas generaciones en el país.

Las políticas tienen objetivos estratégicos excelentes como lo es la política de Equidad, pero a veces las mismas culturas crean barreras de distanciamiento y discriminación para con los demás pueblos, como por ejemplo podemos mencionar que en nuestro país hay culturas mayas que no les gusta compartir su idioma para que solo ellos puedan entender lo que hablan delante de otras persona que no perteneces a su cultura a lo cual podemos llamar discriminación y egoísmo, se espera que esta política logre romper esas cadenas y se logre la unión de los cuatro pueblos en igualdad de derechos y oportunidades.

Política Fortalecimiento Institucional y Descentralización, su finalidad es fortalecer las instituciones locales del sistema educativo para lograr descentralizarlas en su proceso administrativo y mejorar con ello la cobertura, garantizar la calidad y la oportunidad o adecuación social, lingüística y cultural entodos los niveles del sistema y lograr una transparencia del sistema. Se puede decir que la descentralización no se ha logrado en las departamentales de educación porque aún no hay una administración total de los programas de apoyo y otros trámites docentes, aún se debe ir a la capital para realizarlos, por lo cual se debe trabajar más en el fortalecimiento de esta política educativa.

1.2. ANÁLISIS SITUACIONAL

1.2.1 Entorno educativo a intervenir (Listado de problemas)

En la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea la Vigía, del municipio de Morales, del departamento de Izabal se identifican varios problemas, pero como prioritario o central se identificó el Deficiente desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del ciclo 1 del nivel primario, quienes muestran dificultad de análisis y participación en la lectura y comprensión de lecturas, poco desarrollo de las habilidades cognitivas y de aprendizaje.

Entorno Educativo a quien va dirigido el PME

Establecimiento: Escuela Oficial Rural Mixta

Ubicación: Aldea la Vigía, municipio de Morales, departamento de Izabal.

Director del establecimiento: Hugo Leonel Palacios López.

Supervisor Educativo: Lic. Orlando René Aldana

Zúñiga. **Nombre de docente-estudiante:** Glenda

Iracema Blanco Súchite. **Nivel:** Primario

Ciclo: I (1º. A 3º.)

Área curricular: Comunicación y Lenguaje L 1

- Bajo rendimiento en Lecto- escritura
- Disgrafía
- Dificultades del lenguaje expresivo
- Dislexia
- Dispraxia
- Alto tasa de sobre edad escolar
- Bajo interés de aprendizaje en estudiantes
- Migración
- Bajo pensamiento crítico
- Bajo rendimiento de los niños y niñas en los primeros años de la educación primaria.
- Falta de valores.

1.2.1 Matriz de priorización

En la Escuela Oficial Rural Mixta, aldea La Vigía, del municipio de Morales, del departamento de Izabal se observan los siguientes problemas en alumnos del nivel primario.

	CRITERIOS	05	CRITERIOS	05	F
--	------------------	----	------------------	----	---

Tabla No. 24. Matriz De Priorización

PROBLEMAS	A- Magnitud y gravedad	B- Tendencia	C- Modificable	D- Tiempo	E- Registro	F- Interés	G- Competencia			
Bajo rendimiento en Lecto-escritura	2	2	2	1	2	9	2	2	4	36
Disgrafía	2	2	2	1	1	8	2	2	4	32
Dificultades del lenguaje expresivo	1	1	2	1	1	6	2	2	4	24
Dislexia	1	2	2	1	2	8	2	2	4	32
Dispraxia	1	2	2	1	2	8	2	2	4	32
Alta tasa de sobre edad escolar	1	0	2	2	1	6	2	0	2	12
Bajo interés de aprendizaje en estudiantes	2	1	2	1	1	7	2	2	4	28
Migración	1	1	1	0	1	4	1	0	1	4
Bajo pensamiento crítico	2	1	1	1	1	6	2	2	4	24
Bajo rendimiento de los niños y niñas en los primeros años de la educación primaria	2	2	2	1	1	8	2	2	4	32
Falta de valores	2	1	1	1	1	6	2	1	3	18

Criterios	Escala de Puntuación		
	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos
A. Frecuencia y/o gravedad del problema.	Muy frecuente o muy grave	Medianamente frecuente o grave	Poco frecuente o grave
B. Tendencia del problema	En aumento	Estático	En descenso

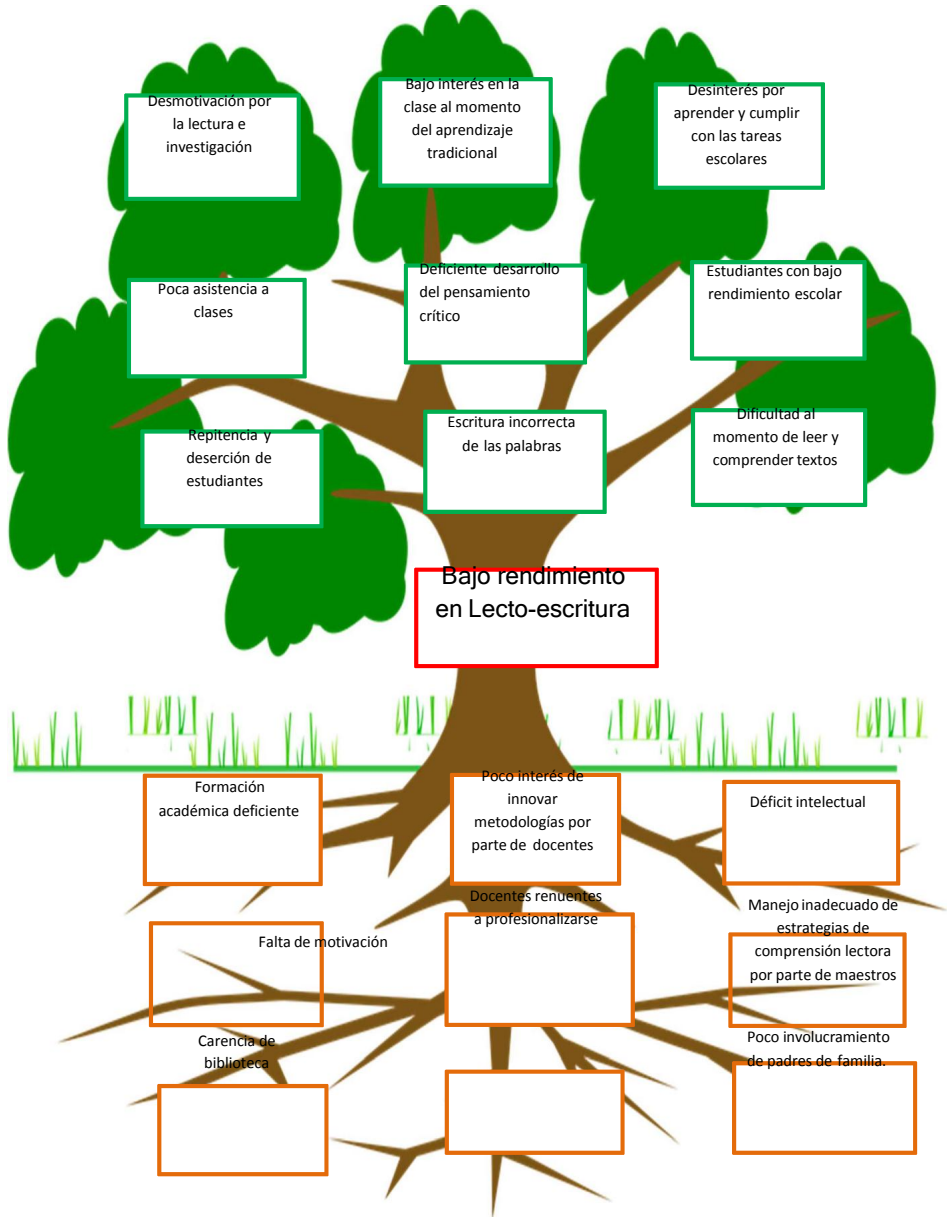
C. Posibilidad de modificar la situación	Modificable	Poco Modificable	Inmodificable
D. Ubicación temporal de la	Corto plazo	Mediano Plazo	Inmodificable

solución			
E. Posibilidades de registro.	Fácil registro	Difícil registro	Muy difícil registro
F. Interés en solucionar el problema	Alto	Poco	No hay interés
G. Accesibilidad o ámbito de competencia	Competencia del estudiante	El estudiante puede intervenir pero no es de su absoluta Competencia	No es competencia del estudiante

1.2.2 Selección Del Problema A Intervenir

El problema seleccionado es el Bajo rendimiento en Lecto-escritura debido al alto porcentaje de deserción y fracaso escolar en el establecimiento, lo cual tiene relación con los bajos resultados en las áreas de Comunicación y Lectura, así como el área de matemáticas en las pruebas que realiza el MINEDUC a los estudiantes de primero y sexto grado del nivel de primaria.

1.2.4 ÁRBOL DE PROBLEMAS



1.2. 1 Identificación De Demandas

Las demandas que se mencionan a continuación son el listado de necesidades, sociales, económicas, institucionales y poblacionales existentes en las comunidades de Guatemala.

A. Listado De Demandas Sociales

Factor económico

- Erradicar la falta de empleo
- Familias en extrema pobreza
- Erradicar el trabajo infantil
- Erradicar la violencia
- Apoyo psicológico y emocional a familias desintegradas.

Factor Demográfico

- Habilitar puesto de salud
- Reparación de carreteras en mal estado
- Generar empleos

estables

Factor Tecnológico

- Poca información sobre el uso de tecnología en padres de familia
- Capacitaciones sobre

tecnología

- Factor Legal
- Falta de credibilidad en las denuncias anónimas
- Deficiencia en el sistema de

denuncias

Factor Cultural

- Discriminación de género

- Programas de educación en valores para las familias

Factor Medioambiental

- Eliminación de focos de contaminación
- Creación de rellenos sanitarios

B. Listado De Demandas Institucionales

- Ampliar la cobertura de plazas para población estudiantil de preprimaria.
- Garantizar la transparencia en el proceso de gestión educativa.
- Escuelas dignas y equipadas.
- Implementación de medios tecnológicos (computadoras, tablets) en los centros educativos a nivel nacional.
- Capacitaciones continuas a docentes en las áreas de comunicación y lenguaje L-2 y L-3 para fortalecer el bilingüismo.
- Equipamiento de mobiliario
- Dotación de libros de texto en todos los niveles y áreas en el tiempo justo
- Lograr la descentralización y participación en las decisiones administrativas y técnicas de las instancias locales.
- Fortalecer la participación de sectores sociales, comunitarios, municipales y regionales en la educación.

C. Listado De Demandas Poblacionales

- Implementación de escuelas para padres.
- Aumento en el presupuesto nacional.
- Mejoramiento en los menús del programa de alimentación escolar.
- Dotación de libros de textos para todos los niveles y áreas establecidos en el currículo nacional.
- Una mayor demanda de efectividad, equidad y calidad en los servicios educativos.
- Cumplimiento de 180 días laborales en los centros educativos.

1.2.1 Listado De Actores:

A. Listado de actores sociales, indirectos y potenciales para

el desarrollo del Proyecto de Mejoramiento Educacional. Es necesario e importante que antes de mencionar a los actores directos, indirectos y potenciales que participan en el proceso educativo para el desarrollo del proyecto de mejoramiento educacional hagamos énfasis en lo que es la comunidad educativa y los integrantes que la conforman.

La comunidad educativa “es la unidad que interrelacionando los diferentes elementos participantes del proceso enseñanza-aprendizaje coadyuva a la consecución de los principios y fines de la educación, conservando cada elemento su autonomía. La Comunidad Educativa se integra por educandos, padres de familia, educadores y las organizaciones que persiguen fines eminentemente educativos”. (Ley de Educación Nacional, 1991)

Todos los actores que integran la comunidad educativa ya sea de forma directa, indirecta o potencial cumplen un rol importante en el proceso educativo de los estudiantes, a continuación se describe la función que cumple cada uno de ellos por medio de la tabla de contingencia.

Tabla No 25. Tabla de Contingencia

TABLA DE CONTINGENCIA O DIAGRAMA DE RELACIONES							
Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades y amenazas	Relaciones	Impactos	Necesidades de participación.
Alumnos	Ser agentes activos de su propia formación.	Participación activa en su proceso de enseñanza y aprendizaje.	Falta de interés en el cumplimiento de sus deberes como estudiante.	Tener una formación que le permita ser una persona capaz de enfrentar los desafíos que la vida le presenta.	Trabajo en equipo. Práctica de valores. Convivencia estudiantil y familiar.	Mejoramiento del Aprendizaje. Minimizar conductas inadecuadas. Seres sociables con principios y valores.	Influencia positiva de los Miembros del Gobierno Escolar. Lograr ser el protagonista de su propio aprendizaje con la orientación adecuada.
				Poco apoyo familiar.			
Docentes	Mejorar la calidad educativa.	La Reforma Educativa. El Currículo Nacional Base. Ser parte del Programa Académico de Desarrollo Docente PADEP/D.	Falta de docentes. Falta de recursos tecnológicos. Poca aplicación del CNB. Poco apoyo de las Autoridades Educativas. Falta de recursos didácticos y pedagógicos.	Asistencia a talleres de capacitación. Profesionalización Docente. Falta de recursos para aplicar técnicas innovadoras. Falta de docentes. Poco apoyo de Padres de Familia.	Trabajo en equipo. Buenas relaciones interpersonales. Comunicación continua con los demás actores.	Mejoras en la calidad educativa. Logro de Aprendizajes Fortalecimiento en la comunidad educativa.	En talleres o diplomados innovadores.

Padres de Familia	Ser parte del proceso de superación profesional de sus hijos.	Involucramiento a través de los programas de apoyo. Ser parte de la	En algunos casos el poco involucramiento en el proceso educativo.	Participan en la planificación de proyectos en beneficio del establecimiento.	Comunicación basada en el respeto y responsabilidad. Fortalecimiento	Buenas relaciones interpersonales. Educación de Calidad.	La participación de todos los padres de familia en las OPF. Consejo de Padres de Familia.
--------------------------	---	---	---	---	--	--	---

		comunidad educativa.		Poco interés de algunos padres de familia para que sus hijos culminen el área escolar.	de lazos afectivos entre padres e hijos.	Ambiente de convivencia agradable.	Creación de la Escuela para Padres.
Autoridades Educativas	Mejorar la Calidad Educativa. Minimizar problemas educativos. Capacitar docentes para la aplicación de nuevas metodologías, Descentralización	Monitoreo tecnológico. Capacitación. Ser Promotores de la transformación Curricular.	Bajo presupuesto. Deficiencia de recursos materiales. Edificios inapropiados.	Ser parte del cambio en la calidad educativa. Poco apoyo de parte del Estado.	Trabajo en equipo. Fortalecimiento de lazos con los demás actores del proceso.	Relaciones interpersonales de calidad. Liderazgo Personal Docente eficaz y eficiente.	Lograr la descentralización en la administración del sistema educativo.
COCODE	Gestionar para el desarrollo de la comunidad. Desarrollo comunal.	Organización comunitaria. Comunicación y buena relación con autoridades	Poco apoyo de instituciones. Poco Apoyo Comunal.	Aceptación. Representación legal de la comunidad. Logro de proyectos.	Liderazgo comunal. Buena comunicación y relación	Ejecución de Proyectos. Desarrollo de la comunidad.	Reconocimiento Personal. Proyección social. Que todos los habitantes participen activamente en la gestión y

		municipales.		Poco involucramiento de los habitantes en la ejecución de proyectos.	entre los habitantes de la comunidad. Acercamiento de la comunidad con el centro educativo.		ejecución de proyectos de mejoramiento.
Concejo Municipal	Ejecutar y fiscalizar proyectos. Uso adecuado de recursos. Priorización de Proyectos. Atención a la	Presupuesto anual. Apoyo del Estado Apoyo de ONGS. Trabajo en Equipo.	Uso inapropiado de recursos. Recurso Humano subutilizado. Influencia política.	Otorgar Empleos. Gestionar contratos municipales para docentes. Conocen la vulnerabilidad del municipio.	Oportunidades de trabajo de poca afinidad.	Solución de necesidades de la población. Desarrollo del pueblo. Ornato del municipio. Escuela de	Desarrollo para la población. Coordinación departamental para el beneficio del pueblo. Foro de Asociación de Alcaldes a nivel nacional.

	ciudadanía de Fiscalización impuestos.			Contrataciones por afinidad. Falta de transparencia en su administración.		deportes. Casa de la Cultura.	
OPF	Desembolsos Monetarios atiempo. Fiscalizar los productos. Uso apropiado de los recursos. Demostrar transparencia en el manejo de recursos.	Institución legalizada. de Cumplimiento de de Apoyo organizacionales (salud, MAGA)	Falta de capacitación continua a padres de familia en llenado de papelerías. Discordias entre madres de familia al ir a cocinar.	Brindar alimentación a los niños. Cocinar adecuada mente los alimentos. Menús establecidos. Cocinas inapropiadas.	Trabajo en equipo. Buena comunicación entre padres, maestros y alumnos. Apoyo de los docentes y director hacia la OPF.	Disminuir la desnutrición infantil. Mejor rendimiento académico de estudiantes. Lograr la permanencia de escolares.	Apoyo del sector Salud. Capacitación a OPF.
ONG	Mejorar las condiciones de los habitantes. Capacidad económica suficiente.	No son lucrativas. Se encuentran a cargo de ciudadanos comunes. Comparten una visión y misión común. Pueden obtener financiamiento del gobierno.	Pagan mucho dinero en administración y poco en ejecución. No tienen edificio propio.	Brindan beneficios a la población. Organizan las comunidades. Realización de proyectos comunitarios.	Tienen una estrecha relación con ONG internacionales y con el gobierno. Hay confiabilidad en las ONGS, de parte de la ciudadanía.	Lleva desarrollo a las comunidades. Personal capacitado. Liderazgo. Comprometidos con la población y la ONG	
Centro de Salud.	Velar por la salud de los habitantes. Registros de enfermedades.	Cuentan con edificios propios. Cuentan con equipamiento.	Falta de insumos o medicamentos. Ausencia de depósitos de salud.	Empleos. Poseen sus propios Proveedores.	Malas relaciones interpersonales.	No hay suficiente cobertura en el municipio. Falta de abastecimiento en medicina.	Abastecer de medicamentos e insumos.

Reportes estadísticos de enfermedades anualmente.	Personal capacitado.	Pocas relaciones humanas por parte del curso humano.	Tienen edificaciones amplias.			
---	----------------------	--	-------------------------------	--	--	--

1.3 ANALISIS ESTRATEGICO

1.2.1. Análisis DAFO

Problema: Deficiente Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo

Tabla No 26 Análisis DAFO

Factores Internos	
Fortalezas	Debilidades
<p>F1. Ambiente agradable.</p> <p>F2. Disponibilidad de Biblioteca Escolar en el establecimiento.</p> <p>F3. Involucramiento de padres de familia en el contexto educativo a través de las OPF.</p> <p>F4. Uso de nuevas técnicas y metodologías facilitadas a través de PADEP/D.</p> <p>F5. Aplicación de Programas escolares implementados por el MINEDUC en los establecimientos</p> <p>F6. Fácil accesibilidad al establecimiento. F7. Gobierno Escolar bien organizado.</p> <p>F8. Disponibilidad de un aula para cada grado de primaria y preprimaria.</p> <p>F9. Formación de Comisiones docentes. F10. Programa de alimentación escolar</p>	<p>D1. Bajo desarrollo del razonamiento por el excesivo uso de medios tecnológicos.</p> <p>D2. Pérdida de la práctica de Lectura.</p> <p>D3. Poco apoyo de padres de familia por su falta de escolaridad.</p> <p>D4. No cuenta con área recreativa propicia para la motivación de los aprendizajes.</p> <p>D5. Poca participación docente en la práctica de lecturas dirigidas con sus estudiantes.</p> <p>D6. Dificultad para expresar un pensamiento o idea al escribir. D7. Deficiencia en los estudiantes en la resolución de conflictos.</p> <p>D8. Dificultad en los estudiantes para socializar con las demás personas</p> <p>D9. Falta de motivación en el desarrollo del pensamiento crítico.</p> <p>D10. La desnutrición escolar en el contexto educativo.</p>
Oportunidades	Amenazas
<p>O1. Implementación de nuevas metodologías a través del MINEDUC.</p> <p>O2. Profesionalización de docentes por medio de PADEP/D.</p> <p>O3. Uso de técnicas de lectura aprendidas en diferentes talleres de capacitación docente.</p>	<p>A1. Ausencia del uso tecnológico en los establecimientos en la investigación de nuevas herramientas educativas.</p> <p>A2. La falta de escolarización en adultos. A3. La falta de empleo en la comunidad.</p>

<p>O4. Aplicación de la interacción del estudiante con el ambiente geográfico.</p> <p>O5. Convivencias escolares en la aplicación de técnicas de discusión.</p> <p>O6. Ausencia de la desnutrición infantil a través de los menús escolares.</p> <p>O7. Aplicación de la Biblioteca escolar en la práctica de lecturas diarias.</p> <p>O8. Apoyo del COCODE en actividades educativas.</p> <p>O9. Innovación educativa.</p> <p>O10. Realización de convivencias familiares en el entorno escolar para mejorar la calidad educativa de forma conjunta.</p>	<p>A4. Poca participación de docentes en el programa académico de profesorado PADEP/D.</p> <p>A5. Poco interés docente en actualizar sus metodologías.</p> <p>A6. La migración de familias a otros lugares.</p> <p>A7. Bajo interés de los padres de familia en participar del proceso educativo de sus hijos.</p> <p>A8. Desinterés de varios padres de familia al momento de elegir nuevas OPF.</p> <p>A9. Violencia verbal en sus hogares.</p> <p>A10. Poca práctica de la lectura diaria en el hogar.</p>
<p>Factores Externos</p>	

1.2.2. Técnica del MINI MAX

Tabla No. 27 Técnica MINIMAX

	Amenazas (Externas, negativas)	Oportunidades (externas, positivas)
<p>Fortalezas (internas, positivas)</p>	<p>F2. Disponibilidad de Biblioteca Escolar en el establecimiento. A2. Falta de escolarización en adultos.</p> <p>F3. Involucramiento de padres de familia en el contexto educativo a través de las OPF. A8. Desinterés de varios padres de familia al momento de elegir nuevas OPF.</p> <p>F4. Uso de nuevas técnicas y metodologías facilitadas a través de PADEP/D. A4. Poca participación de docentes en el programa académico de profesorado PADEP/D.</p> <p>F5. Aplicación de Programas escolares implementados por en el MINEDUC en los establecimientos A3. Falta de interés docente en la orientación pedagógica.</p>	<p>F2. Disponibilidad de Biblioteca Escolar en el establecimiento. O7. Aplicación de la Biblioteca escolar en la práctica de lecturas diarias.</p> <p>F3. Involucramiento de padres de familia en el contexto educativo a través de las OPF. O10. Convivencias familiares en el entorno escolar.</p> <p>F5. Aplicación de Programas escolares implementados por en el MINEDUC en los establecimientos O3. Uso de técnicas de lectura.</p> <p>F8. Disponibilidad de un aula para cada grado de primaria y pre primaria. O9. Innovación educativa.</p>

	F8. Disponibilidad de un aula para cada grado de primaria y pre primaria. A10. Poca práctica de la lectura diaria en el hogar.	F10. Programa de alimentación escolar. O6. Ausencia de la desnutrición infantil a través de los menús escolares.
--	--	--

Debilidades (internas, negativas)	<p>D1. Bajo desarrollo del razonamiento por el excesivo uso de medios tecnológicos. A1. Ausencia de aulas tecnológicas en los establecimientos.</p> <p>D3. Poca apoyo de padres de familia por su falta de escolaridad. A7. Bajo interés de los padres de familia en participar del proceso educativo de sus hijos.</p> <p>D5. Poca participación docente en la práctica de lecturas dirigidas con sus estudiantes. A5. Poca interés docente en actualizar sus metodologías.</p> <p>D6. Dificultad para expresar un pensamiento o idea al escribir. A6. Migración de familias a otros lugares.</p> <p>D9. Falta de motivación en el desarrollo del pensamiento crítico. A4. Falta de aplicación de técnicas de lectura en los estudiantes.</p>	<p>D2. Pérdida de la práctica de Lectura. O7. Aplicación de la Biblioteca escolar en la práctica de lecturas diarias.</p> <p>D3. Poca apoyo de padres de familia por su falta de escolaridad. O8. Apoyo del COCODE en actividades educativas.</p> <p>D4. No cuenta con área recreativa propicia para la motivación de los aprendizajes O9. Innovación educativa.</p> <p>D6. Dificultad para expresar un pensamiento o idea al escribir. O3. Uso de técnicas de lectura aprendidas en diferentes talleres de capacitación docente.</p> <p>D10. La desnutrición escolar en el contexto educativo. O6. Ausencia de la desnutrición infantil a través de los menús escolares.</p>
-----------------------------------	--	---

1.2.3 Vinculación estratégica y Líneas de acción

A. Fortalezas y Oportunidades

F2. Disponibilidad de Biblioteca Escolar en el establecimiento. O7. Aplicación de la biblioteca escolar en la práctica de lecturas diarias. Si en el establecimiento todos los docentes aprovecharan el uso correcto de la biblioteca escolar motivando el interés de los estudiantes por medio de técnicas y métodos innovadores de lectura, se lograría que los estudiantes mostraran un mejor desarrollo del pensamiento crítico reflexivo.

La escuela de la Vigía cuenta con aulas grandes para cada grado, lo cual es una

fortaleza que permite a los docentes, poder crear un ambiente agradable para los estudiantes durante la realización de la práctica lectora. Implementando diferentes técnicas como dramatizaciones, teatrines, mini antologías, lecturas dirigidas para lograr despertar el interés del alumno por el hábito de lectura.

Así mismo el aprovechamiento de los programas escolares Leamos Juntos y Contemos Juntos permiten que los estudiantes sean partícipes y creadores a través de su imaginación, de textos narrativos propios que brindan la oportunidad a los estudiantes de fortalecer su desenvolvimiento ante un público con la actuación de los mismos.

Línea de acción:

Implementar la lectura diaria en la planificación docente con estrategias y técnicas que logren el interés de los estudiantes al leer.

F8. Disponibilidad de un aula para cada grado de Primaria y preprimaria. O9. Innovación Educativa. En el centro escolar se cuenta con aulas para cada grado, gracias a las gestiones realizadas. Facilitando el suficiente espacio para poder crear un ambiente agradable y de formación, esto permite que se puedan crear espacios lúdicos dentro del aula, por ejemplo incluir un rincón de materiales recreativos como la implementación de accesorios para realizar juegos tradicionales, los cuales son parte de la historia y cultura de nuestro país.

Línea de acción:

Favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego.

B. Vinculación estratégica Fortalezas– Amenazas

F3. Involucramiento de padres de familia en el contexto educativo a través de las OPF. A8. Desinterés de varios padres de familia al momento de elegir nuevas OPF. El involucramiento de padres de familia en el contexto educativo a través de las OPF es fortaleza que se debe aprovechar para unir esfuerzos y mejorar la comunicación entre docentes y padres de familia para buscar solución a diferentes problemáticas

educativas.

Sin embargo se ha observado en el establecimiento que muchos padres de familia son renuentes a ser parte de las OPF cuando llega el tiempo de formar una nueva integración de la misma, por no tener un compromiso ni responsabilidad que los aleje de su comodidad y otros padres no quieren aceptarse parte de ella por el poco apoyo de los demás padres hacia la OPF.

Los padres deben analizar que para que exista un cambio en el proceso educativo debe haber mayor compromiso de toda la comunidad educativa porque a través de las OPF llegan a la escuela los programas de apoyo del MINEDUC los cuales han sido creados para ayudar a mejorar la calidad educativa y el bienestar de los estudiantes.

Línea de Acción:

Crear estrategias para el logro de la participación de toda la comunidad en los procesos educativos.

F4. Uso de nuevas técnicas y metodologías facilitadas a través de PADEP/D. A4. Poca participación de docentes en el programa académico de profesorado PADEP/D. La participación de los docentes del establecimiento en el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D desafortunadamente es poca, en la EORM de la Vigía, solo participan en el programa dos docentes del nivel primario y una docente del nivel pre primario.

Si todos los docentes aprovecharan la formación académica que ofrece el programa siendo parte de él, se dieran un cambio en el aprendizaje de los estudiantes con la implementación de las nuevas técnicas y metodologías que hemos adquirido los docentes que somos parte del programa.

Porque para que exista un cambio en la calidad educativa el docente debe fortalecer su formación profesional continuamente para ofrecer mejorar el futuro del alumnado con su orientación, compartiendo el conocimiento que ha adquirido,

logrando con ello formar ciudadanos y ciudadanas activas que sean en un futuro partícipes del desarrollo de sus comunidades y de su país.

Línea de acción:

Implementar estrategias que motiven la participación absoluta de los docentes en el programa PADEP/D.

C. Vinculación estratégica Debilidades - Amenazas

D1. Bajo desarrollo del razonamiento por el excesivo uso de medios tecnológicos.
A1. Ausencia de aulas tecnológicas en los establecimientos. El uso excesivo de la tecnología en los niños y niñas a temprana edad provoca según estudios el déficit de atención, retrasos cognitivos, problemas de aprendizaje, aumento de la impulsividad falta de autocontrol. Incluyendo que la falta de supervisión de los padres a sus hijos en la utilización de los medios tecnológicos provoca que muchas veces vean programas no apropiados para su edades, corran peligro a través de las redes sociales y el aislamiento de la realidad.

Los estudiantes presentan un bajo desarrollo del pensamiento reflexivo no participan en clase para dar su opinión, les es difícil elaborar análisis escritos y orales, ya no buscan en libros de texto información por no leer eligiendo en vez de eso el uso de celulares para solo copiar lo que encuentran allí sin leer si tiene concordancia con lo que necesitan saber.

Es preocupante los problemas que presentan los estudiantes por la falta de orientación en el uso correcto de la tecnología y la ausencia en el establecimiento de aulas tecnológicas no permite a los docentes orientar de una manera más vivencial a los estudiantes sobre dicho tema que brinda muchos beneficios pero con orientación y supervisión tanto de docentes como de padres de familia.

Línea de acción:

Implementación de capacidades a estudiantes a través de talleres sobre el uso

adecuado de la tecnología.

D5. Poca participación docente en la práctica de lecturas dirigidas con sus estudiantes. A5. Poco interés docente en actualizar sus metodologías. En los estudiantes de quinto grado del establecimiento se nota una deficiencia para analizar o aportar ideas de algún tema específico por la poca práctica en la lectura que debieron recibir en el primer ciclo del nivel Primario considerando que es en los primeros años donde debemos fomentar en nuestros estudiantes el interés por la lectura y la comprensión de la misma.

El poco interés docente por actualizar sus metodologías resulta una amenaza para el desarrollo de los aprendizajes educativos puesto que, la forma tradicional de enseñar de forma memorística es frustrante para los niños y niñas, disminuyendo el desarrollo correcto de sus habilidades y capacidades.

La práctica de la lectura diaria en casa y en las aulas es una herramienta importante, la cual no se practica en ambos lugares. La lectura dirigida por los docentes es una técnica muy útil para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico en nuestros estudiantes y a la vez su participación en clase pero lamentablemente muchos docentes no la desarrollan. Debe existir un mayor compromiso de los docentes por mejorar sus técnicas y métodos de enseñanza.

Línea de acción

Implementar nuevas técnicas y métodos de lectura diaria en las aulas con la participación de padres de familia en algunas presentaciones culturales para promover en ellos el hábito de lectura en casa.

D. Vinculación estratégica Debilidades - Amenazas

D10. La desnutrición escolar en el contexto educativo. O6. Ausencia de la desnutrición infantil a través de los menús escolares. Con base en lo observado en el contexto educativo se encuentran algunos casos de niños con desnutrición factor

que influye en la deficiencia de aprendizaje de los estudiantes, porque la desnutrición afecta al niño en su coeficiente físico e intelectual.

La implementación del programa alimentación escolar es una oportunidad para combatir la desnutrición y con ello poder aumentar la matrícula escolar, mejorar el rendimiento escolar y el desarrollo de sus habilidades.

Línea de acción:

Promover talleres de manipulación de alimentos a madres de familia del establecimiento.

D3. Poco apoyo de padres de familia por su falta de escolaridad. O8. Apoyo del COCODE en actividades educativas. Una debilidad en el establecimiento es el poco apoyo de algunos padres de familia en la educación de sus hijos por su analfabetismo o porque no lograron concluir el nivel primario, lo cual les impide en muchas ocasiones poder apoyarlos en casa con sus actividades de aprendizaje e investigación.

La participación y apoyo de los miembros del COCODE hacia la institución educativa se ha mantenido con el pasar de los años pues en la mayoría de mejoras han gestionado junto al personal docente para poder lograrlas. Por lo cual podemos utilizar su apoyo para que se desarrollen charlas motivacionales y de superación para que los padres despierten su interés por la alfabetización logrando con ellos poder apoyar de una mejor manera a sus hijos en su aprendizaje.

Línea de acción

Implementar capacitaciones motivacionales de superación para padres de familia.

1.2.3 Posibles Proyectos

A. Implementar la lectura diaria en la planificación docente con estrategias y

técnicas que logren el interés de los estudiantes al leer.

- Construcción de Guía metodológica para la práctica de lecturas diarias.
- Implementación de un club de lectura dentro del establecimiento.
- Capacitaciones a padres de familia sobre la importancia de la lectura diaria.
- Fortalecer la expresión oral en el estudiante a través de concursos de oratoria.
- Generar concursos continuamente de Lectura y escritura a Nivel interaulas.

B. Favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego.

- Implementación de ludoteca dentro del aula.
- Creación de guía sobre la importancia del juego tradicional en el aprendizaje de los estudiantes.
- Capacitar a docentes sobre las ventajas de implementar ludotecas dentro de las aulas.
- Generar herramientas innovadoras que despierten el interés de los estudiantes.
- Implementar nuevos métodos y estrategias de lectura para niños de primer grado.

C. Crear estrategias para el logro de la participación de toda la comunidad en los procesos educativos.

- Generar un calendario de visitas domiciliarias a padres de familia.
- Promover charlas de integración familiar en el establecimiento.
- Implementar grupos de interacción entre padres de familia y docentes.
- Involucrar a la comunidad a través de talleres creativos periódicamente.
- Organizar un consejo de padres que junto al docente planifiquen actividades escolares.

D. Implementación de capacidades a estudiantes a través de talleres sobre el uso adecuado de la tecnología.

- Generar instructivos para estudiantes sobre el uso adecuado de la

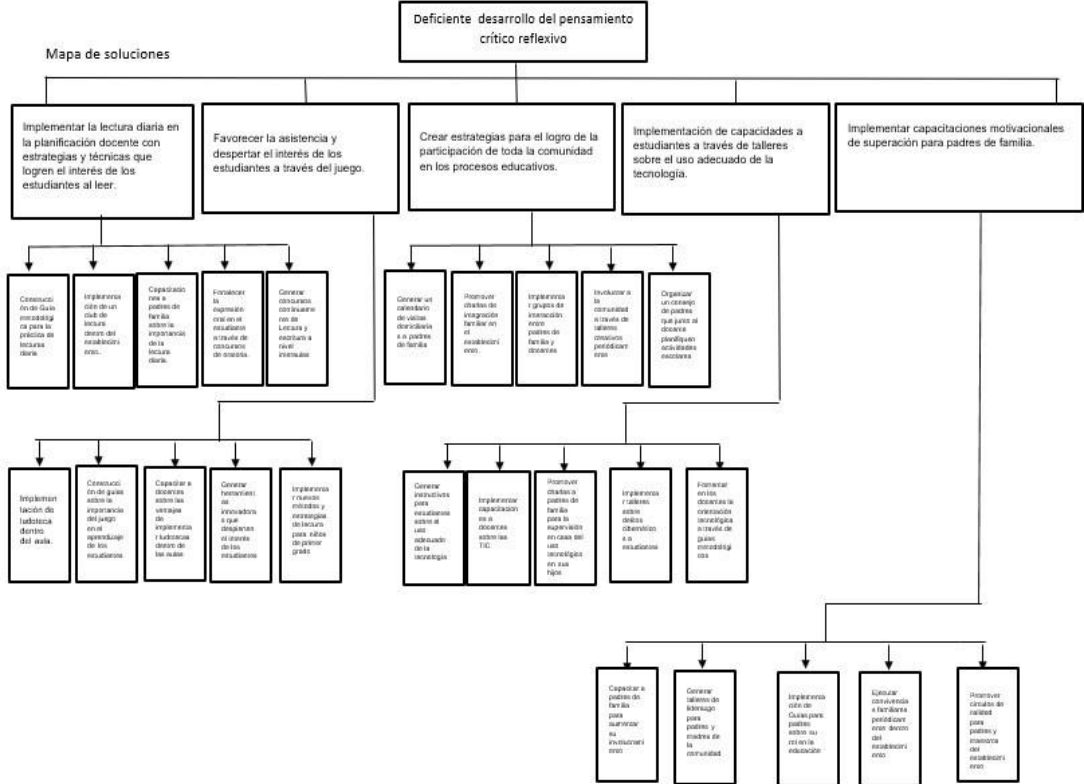
tecnología.

- Implementar capacitaciones a docentes sobre las TIC.
- Promover charlas a padres de familia para la supervisión en casa del uso tecnológico en sus hijos.
- Implementar talleres sobre delitos cibernéticos a estudiantes.
- Fomentar en los docentes la orientación tecnológica a través de guías metodológicos.

E. Implementar capacitaciones motivacionales de superación para padres de familia.

- Capacitar a padres de familia para aumentar su involucramiento.
- Generar talleres de liderazgo para padres y madres de la comunidad.
- Implementación de Guías para padres sobre su rol en la educación.
- Ejecutar convivencias familiares periódicamente dentro del establecimiento.
- Promover círculos de calidad para padres y maestros del establecimiento. 61

1.2.4 Mapa de Soluciones



1.2.3. SELECCIÓN DEL PROBLEMA A DISEÑAR

Deficiente Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo

1.4 DISEÑO DEL PROYECTO

1.4.1 Título del Proyecto

Guía Motivando el Aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales.

1.4.2 Descripción del Proyecto

El proyecto de mejoramiento educativo consiste en la creación de una guía de juegos tradicionales dividida en 3 unidades, incluyendo los tipos de métodos que pueden utilizarse. La primera y segunda unidad contiene rondas y canciones infantiles tradicionales las cuales en su mayoría fueron adaptadas en su letra por contenidos educativos, con la finalidad que la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes sea de una forma divertida. La tercera unidad es la recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, los cuales preservan nuestra cultura, enseñando a los niños a socializar, a cooperar para lograr sus metas y además estos juegos enseñan a recibir instrucciones, reglas ya ser líderes lo que es importante en su formación.

El presente proyecto se ejecutará en la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea La Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal, con los estudiantes del ciclo I, durante los primeros meses del año 2020 con la finalidad de motivar el aprendizaje de los estudiantes, de recuperar la práctica de los juegostradicionales que están siendo sustituidos por juegos electrónicos, lo cuales no aportan beneficios en la formación de los estudiantes.

A través del juego se trata de mitigar los problemas que afectan al estudiantado como los son la falta de valores, la migración, el bajo interés de los estudiantes por aprender, el bajo pensamiento crítico, el bajo rendimiento en lecto-escritura y la poca

participación por la inseguridad que sienten de sí mismos. Todos estos problemas impiden el desarrollo integral y cognitivo de los niños y niñas de la comunidad, así mismo los problemas que les afectan en su entorno de forma directa como lo es la pobreza, la desnutrición, la desintegración familiar, analfabetismo, el desempleo y el trabajo infantil.

La línea de acción elegida para la realización del proyecto fue: Favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego, para lo cual dentro de las actividades planificadas para alcanzar los objetivos propuestos se encuentran la realización de un rincón de aprendizaje donde los niños encontraran materiales que les permitan practicar los juegos tradicionales, como trompos de madera, yoyo, capiruchos hechos de material reciclable, cuerdas y botes con piedras en su interior para el juego bote botillo, así mismo realizar el trazo de 3 avioncitos coloridos en los corredores del establecimiento con la finalidad que pueda ser utilizados por todo el estudiantado y logre la motivación de los estudiantes. Dentro de las actividades a realizar esta la entrega de guías a los docentes que imparten en el I ciclo (primero, segundo y tercero) del nivel primario como una herramienta didáctica que aporte el logro de competencias establecidas en el Currículo Nacional Base.

Para la ejecución del presente proyecto es fundamental el involucramiento de los padres de familia, docentes, director y autoridades educativas del sector. Con su ejecución se pretende aportar nuevas estrategias pedagógicas que hagan más motivador y fácil el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo se pretende que a través del juego se cree un ambiente diferente para los niños que no viven su infancia como debería de ser, pues debido a las muchas necesidades que atraviesan en sus hogares deben ir a trabajar con sus padres o estar cuidando a sus hermanitos pequeños por las tardes puesto que en las mañanas sus padres los envían a estudiar con el anhelo que sus hijos tengan un mejor futuro.

Considerando estas situaciones es que surge el problema de deficiencia en el

desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, por lo cual se pretende fortalecer sus capacidades de desarrollarse y expresar sus opiniones analíticas sin temor a equivocarse y poder ser capaz de dar afrontar las realidades de la vida cotidiana.

1.4.3 Objetivos

A. Objetivo General:

- Demostrar la importancia de los juegos tradicionales y su efecto en el aprendizaje de los niños.

B. Objetivos Específicos:

- Explicar a padres de familia y docentes la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Diseñar una guía de juegos tradicionales para desarrollar las habilidades psicomotoras de los niños y niñas.
- Establecer el juego como una herramienta de aprendizaje.
- Implementar un área lúdica en los corredores del establecimiento.

1.4.4 Justificación

La mayoría de las veces en las escuelas no se practican los juegos tradicionales porque para algunos padres de familia e incluso docentes, se considera que su práctica es una pérdida de tiempo, sin contar con el beneficio que proporciona para el desarrollo psicomotor y cognitivo de los niños y niñas.

Los juegos tradicionales hacen que el estudiante desarrolle sus habilidades y destrezas, físicas, lógicas y de salud mental; el proyecto de mejoramiento educativo que se desarrolla en la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea la Vigía Guía “Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales” tiene por finalidad reactivar los juegos tradicionales propios de cada región o comunidad en el establecimiento y a la vez ser utilizados por los docentes como una herramienta de aprendizaje. Con la

implementación de estos juegos los estudiantes ocuparan el tiempo libre en algo productivo, promoviendo el pensamiento analítico, crítico y lógico que le ayudara a desarrollarse de forma integral y participativa.

Algo que es importante mencionar con el desarrollo de los juegos tradicionales para niños es que se realizan sin ningún tipo de aparato electrónico ni tecnológico. La mayor parte de ellos solo requieren de imaginación y de pasársela bien, de igual forma resalta el hecho de que varios de estos juegos permiten la interacción entre sí, que ríen y compartan experiencias, así como la práctica de algunos valores como la cooperación, el respeto y perseverancia. No podemos dejar de mencionar que esto ayudaría a minimizar la utilización de los juegos tecnológicos y a mejorar la autoestima de los estudiantes obteniendo mayor seguridad en sí mismos, logrando con ello la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.

Según algunos pedagogos como Jean Piaget (1956) considera que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Por lo cual, y con base a muchos estudios es que considero necesaria la implementación del juego tradicional como herramienta de aprendizaje, ya que el juego despierta las capacidades sensorio motriz y de razonamiento en los niños y niñas; cada juego se convierte en un desafío por resolver y despierta el interés por mejorar cada vez que se practica.

1.3.5 Actividades a desarrollar por fase

Guía Motivando el Aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales A. Fase Inicial

Tabla No. 28 Fase inicial

N o.	Actividades	Tareas	Sub tareas	Cronogramas	Responsables
1	Redacción de solicitud al director	Solicitud al director	Elaboración de la solicitud.	09 al 15 de noviembre de 2019	Maestra estudiante de PADEP/D
2	Redacción de solicitud al supervisor	Solicitud al supervisor	Elaboración de la solicitud.	del 16 al 22 de noviembre de 2019	Maestro estudiante de PADEP/D
3	Planificación de Reunión de padres de familia	Realización de notas.	Elaboración de notas.	del 23 al 30 de noviembre de 2019	Maestro estudiante de PADEP/D

					alumnos y
4	Presentación del proyecto a los docentes.	Organizar la presentación del proyecto	Entrega de solicitud al director	Del 04 al 10 de enero de 2020	Maestra estudiante PADEP/D
5	Reunión de padres de familia.	Convocar a los padres de familia por medio de notas.	Distribución de notas a estudiantes para que entreguen a sus padres.	Del 11 al 17 de enero de 2020	Maestra estudiante PADEP/D
6	Entrega de solicitud al supervisor del Distrito 18 - 04 - 18	Hacer entrega de solicitud	Autorización del supervisor	18 al 24 de enero de 2020	Maestra estudiante PADEP/D

B. Fase De Planificación

Tabla No. 29 Fase de Planificación

No.	Actividades	Tarea	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Recopilación de información sobre los juegos tradicionales.	Investigación sobre los diferentes juegos a través de sitios web, entrevistas a personas adultas y libros de texto.	Listado de los Juegos encontrados	Del 25 al 31 de febrero de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D
2	Clasificación de juegos para los diferentes grados.	Clasificación de juegos.	Anotación de la clasificación de juegos para cada grado del I ciclo.	Del 01 al 07 de febrero de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D
3	Acumulación de materiales a utilizar en los juegos.	Ordenar los materiales para cada juego.	Ubicar espacio para guardar los materiales.	Del 08 al 14 de febrero de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D.
4	Elaboración de Guía didáctica.	Redacción de Guía	Realizar solicitud de autorización a supervisor.	Del 15 al 21 de febrero de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D.

5	Ubicar los espacios físicos para realizar los juegos.	Aprobación de los espacios por parte del director.	Aseo en los espacios a utilizar.	Del 22 al 28 de febrero de 2020	Maestra estudiantede PADEP/D.
6	Solicitar apoyo a padres de familia para diseñar el trazo de algunos juegos en los corredores del establecimiento.	Convocar a reunión a los padres de familia	Distribuir notas a estudiantes para padres de familia	Del 29 de febrero al 06de marzo	Maestra estudiante de PADEP/D.
7	Cotización de precios de materiales para la realización de los juegos.	Cotizaciones en diferentes lugares	Elaboración de listadode precios	Del 07 al 13 de marzo	Maestra estudiante de PADEP/D
8	Compra de materialespara llevar a cabo el proyecto	Traslado de materiales al establecimiento	Ubicación del lugar para el resguardo de los materiales	Del 14 al 20 de marzo de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D
9	Elaboración de juegos seleccionados para diseñar en los corredores del establecimiento	Dibujar los trazos de losjuegos a través de plantillas	Colorido de los diferentes juegos	Del 21 al 27 de marzo de 2020	Maestra estudiante de PADEP/D
10	Capacitación a docentesdel establecimiento	Solicitud de autorizacional supervisor Capacitar por medio de diapositivas	Entrega de guías a docentes	Del 28 al 03 de abril de2020	Maestra estudiante de PADEP/D

C. Fase Ejecución

Tabla No. 30 Fase de Ejecución

N o.	Actividades	Tarea	Sub tareas	Cronograma	Responsable
1	Promocionar proyectocon la comunidad educativa	Realizar invitaciones para la presentación deproyecto.	Distribución de invitaciones	Del 04 al 10 de abril de2020.	Maestra estudiante de PADE/D
2	Implementación de los juegos tradicionales con	Aplicación de los juegos seleccionados	Utilización de los materiales adecuadospara	Del 11 al 17 de abril de2020	Maestra estudiante de PADEP/D.

1.3.6 Criterio E Instrumentos De Monitoreo Y Evaluación

A. Fase Monitoreo y Evaluación

Tabla No. 32 Fase de Monitoreo y Evaluación

ESQUEMA DE MONITOREO Y EVALUACION DE LOS INDICADORES DE ACTIVIDADES								
ESTABLECIMIENTO: Escuela Oficial Rural Mixta aldea La Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal.								
NOMBRE DEL PROYECTO: Elaboración de Guía “Motivando el aprendizaje a través del juego tradicional”								
No	Indicador	Línea de base	Actividad (organizadas según fases)	Efecto	Impacto	Instrumento	Responsable	Fecha
1	Contar con la autorización del director del establecimiento educativo.	No se cuenta con estrategias que den solución a los indicadores negativos.	Redacción de solicitud para autorización del proyecto.	Obtener la aprobación de la dirección para poder ejecutar el PME.	Entusiasmo por la implementación del PME.	Una solicitud escrita.	Director	Del 09 al 15 de Noviembre
2	Contar con el aval de la supervisión educativa	No se cuenta con un PME que contrarreste los indicadores negativos.	Elaboración de solicitud para autorización de la ejecución del PME.	Obtener la aprobación del supervisor educativo para la ejecución.	Positivismo por parte del supervisor educativo.	Solicitud escrita.	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 16 al 22 de noviembre
3	Identificar las actividades logradas dentro de la planificación del proyecto	Asegurar el seguimiento de lo planificado.	Elaboración de notas de invitación para padres de familia.	Lograr el involucramiento de la comunidad educativa.	Logro de objetivos planteados.	Solicitudes a padres de familia	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 23 al 17 de enero.
4	Adquirir la	No se	Entrega de	Aprobación	Motivación	Solicitud	Supervisor	Del 18 al

		tiene	ón	y				
	aprobación para la ejecución del proyecto.	respuesta de las solicitudes enviadas	solicitud al superviso educativo.	de la solicitud entregada.	apoyo moral en el éxito de la ejecución.	autorizada.		24 de enero.
5	Recopilación y clasificación de los juegos a realizar en el PME.	No se cuenta con área lúdica en el establecimiento.	Realizar investigación a través de los sitios web, libros y entrevistas a adultos	Clasificación de los juegos recopilados.	Obtención de la información certera.	Entrevistas Libros de texto Sitios web	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 25 de enero al 07 de febrero.
6	Adquirir los materiales necesarios para la ejecución del Proyecto.	El establecimiento no cuenta con un rincón de juegos de aprendizaje.	Recolección de los materiales a utilizar de forma ordenada.	Motivación en su autoaprendizaje.	Ser el autor de su formación.	Solicitud escrita para gestionar el apoyo de actores directos e indirectos.	Maestra estudiante PADEP/D	Del 08 al 14 de febrero.
7	Crear los espacios adecuados para la ejecución del proyecto y la guía que orientará al docente.	No se cuenta con una guía de juegos para los docentes del primer ciclo.	Ubicar los espacios para el trazo de avioncitos en corredores y redacción de la guía.	La creación de un ambiente agradable para los estudiantes.	Desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y psicomotoras.	Lista de cotejo	Maestra estudiante PADEP/D	Del 15 al 28 de febrero.
8	Fortalecer la participación de padres de familia en el proceso educativo.	La poca participación de padres en el proceso educativo	Actividades recreativas con la participación de padres y estudiantes.	Permanencia y deseo de asistir a clases.	Participación activa en su aprendizaje.	Lista de cotejo	Docente PADEP/D, padres de familia y director.	Del 29 al 20 de marzo

		de los estudiantes.						
9	Mejorar el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	Temor de expresar sus opiniones ante los	Desarrollo de juegos grupales	Mejorar la seguridad en sí mismo.	Facilidad para expresar sus ideas y pensamientos.	Lista de cotejo	Maestra estudiante PADEP/D	Del 21 al 27 de marzo.

		demás.						
10	Fortalecer el recurso humano del establecimiento educativo.	Disminuir la deserción escolar por falta de motivación docente	Capacitación a docentes de ciclo sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Desarrollar clases motivadoras que despierten el interés de los educandos	Mejorar la calidad educativa.	Utilización de Guía	Docentes y estudiante PADEP/D	Del 28 de marzo al 03 de abril.
11	Fortalecer la calidad educativa a través de metodologías innovadoras.	Deficiencia en resultados de aprendizaje en Lectura (1° y 6°)	Actividades lúdicas con la participación de padres de familia, estudiantes y docentes.	Fortalecer la formación integral de los estudiantes.	Compromiso y apoyo por parte de los actores directos.	Lista de cotejo	Docentes y padres de familia	Del 04 al 10 de abril
12	Desarrollar habilidades psicomotoras y cognitivas a través del juego tradicional.	Descenso en matrícula del establecimiento.	Desarrollo de juegos seleccionados para estudiantes de primer grado	Motivar el aprendizaje.	Fortalecimiento de habilidades y destrezas.	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D.	Del 11 al 17 de abril.
13	Mejorar el pensamiento lógico matemático	Bajos resultados de	Ejecución de juegos tradicionales	Mejorar el desarrollo del	Fortalecer la calidad educativa del	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D.	Del 18 al 24 de abril.

	de los estudiantes.	aprendizaje en matemáticas.	seleccionados para segundo y tercer grado de primaria.	pensamiento lógico.	nivel primario.			
14	Estimular el aprendizaje significativo	Distancia mi ento de los padres de familia en las actividades de aprendizaje.	Realización de los juegos, rondas y cantos implementados en la guía del PME con estudiantes y padres de familia.	Orientación de su experiencia en la práctica de los juegos de padres a hijos.	Mejorar el desarrollo del pensamiento significativo de los estudiantes.	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 25 de abril al 1 de mayo.

1.3.6 Presupuesto

A. Recursos Materiales

Tabla No. 33 Recursos Materiales

No.	Recurso Material	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1.	Hojas de papel bond	75	Q0.25	Q18.75
2.	Impresiones	80	Q1.00	Q80.00
3.	Empastados	3	Q30.00	Q90.00
4.	Pintura en spray	3	Q20.00	Q60.00
5.	Manta Vinílica	1	Q205.00	Q205.00
6.	Trompos de madera	24	Q7.00	Q168.00
7.	Yoyos	16	Q7.00	Q112.00
8.	Loterías	6	Q 5.00	Q30.00
9.	Yax	12	Q4.00	Q36.00
10.	Cobro por envío de materiales	1	Q45.00	Q45.00
11.	Bolas de lana	5	Q3.00	Q15.00
12.	Pintura de aceite	4	Q40.00	Q160.00
13.	Plásticos	4	Q2.00	Q6.00
14.	Ojos movibles grandes	10	Q2.00	Q20.00
15.	Tiner	1	Q45.00	Q45.00
16.	Brochas	2	Q15.00	Q30.00
17.	Whype	1	Q7.00	Q7.00
TOTAL				Q 1,127.75

B. Recursos Humanos

Tabla No. 34 Recursos Humanos

No.	Recurso Humano	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1.	Profesor de grado	1	Q8,022.00	Q8,022.00(salario)
2.	Alumnos	80	Q 4.00	Q 320.00(mes)

			TOTAL	Q8,342.00
--	--	--	--------------	-----------

C. Recursos Institucional
Tabla No. 35 Recursos Institucional

No.	Recursos Institucionales	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1.	La escuela	1	Q 250,000.00	Q250,000.00
2.	COCODE de la Comunidad	5	Q 375.00	Q 375.00
			TOTAL	Q250,375.00

D. Luego haber realizado un resumen de los 3 rubros, nos permite conocer el costo total del proyecto:

Tabla No. 36 Resumen

No.	Tipo de recurso	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1.	Recurso material	248	Q 1,127.75	Q 1,127.75
2.	Recurso humano	81	Q 8,342.00	Q 8,342.00
3.	Recurso Institucional	5	Q 250,375.00	Q250,375.00
4.			TOTAL	Q259,844.75

Plan de Sostenibilidad del PME: Guía “Motivando el Aprendizaje a través de los juegos tradicionales” de la Escuela Oficial Rural Mixta Aldea la Vigía, Morales Izabal.

Tabla No. 37 Plan de Sostenibilidad

No.	Tipo de Sostenibilidad	Objetivos	Actividades de Sostenibilidad	Cronograma	Responsables
1.	Sostenibilidad Financiera	Reunir el fondo económico y humano para la sostenibilidad largo plazo del PME.	Realizar gestiones a instituciones locales.	Del 07 al 13 de marzo.	Maestro estudiante PADEP/D
2.	Sostenibilidad Ambiental	Implementa el fortalecimiento de los indicadores educativos de la institución sin causar daño al medio ambiente.	Tratar de optimizar los materiales sin causar daño a los recursos naturales.	Del 14 al 20 de marzo.	Maestro estudiante PADEP/D
3.	Sostenibilidad Social y cultural	Fortalecer el conocimiento cultural y	Aplicabilidad de la guía y rincón de aprendizaje	Del 11 al 24 de abril.	Maestro estudiante PADEP/D

		social a través del juego tradicional de su país.	del juego tradicional para enriquecer sus conocimientos significativos.		
4.	Sostenibilidad Tecnológica	Aplicar la tecnología en la ejecución y desarrollo sostenible del PME.	Implementar el uso de los medios tecnológicos para difundir los resultados del proyecto.	Del 25 al 01 de mayo	Maestro estudiante PADEP/D.

CAPITULO II FUNDAMENTACION TEORICA

Técnicas de Administración EducativaMatriz de Priorización:

La 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” (Martín, 2018). Es decir que permite priorizar un problema y evaluar las soluciones determinadas para resolverlo.

Según Martín (2018) agrega que gracias a esta herramienta, se obtiene una puntuación para clasificar las diferentes posibilidades de implementación. Las opciones que obtienen más puntos son las más viables y beneficiosas de llevar a cabo.

La matriz de priorización es utilizada para establecer proyectos que den solución al problema priorizado por lo cual se ha vuelto una herramienta utilizada por muchas empresas.

Algunas de las funciones que realiza la matriz de priorización de problemas se describen así:

Definición del objetivo:

Todo proyecto recurre a la matriz de priorización con un objetivo: jerarquizar las tareas, facilitar la toma de decisiones, visualizar problemas, etc.

Opciones para alcanzar el objetivo:

En este paso se establecen las opciones para alcanzar el objetivo del apartado anterior. A veces se definen por sí solas; otras, en cambio, deben establecerse entre los distintos grupos de trabajo.

Criterios de decisión:

También en función del objetivo central, los grupos de trabajo deben definir los criterios a tener en cuenta. Por ejemplo, si la idea es jerarquizar las tareas de un proyecto, algunos criterios podrían ser el tiempo de ejecución,

los recursos para la realización de cada una, la importancia global, el impacto en el entorno, etc.

Ponderar criterios y opciones:

Aquí se realiza por primera vez la matriz de priorización. En ella se ubican los distintos criterios (punto 3) y se comparan entre sí, asignándoles un valor que puede ser cuantitativo o cualitativo. Inmediatamente después se comparan las opciones (punto 2) haciendo el mismo procedimiento.

Seleccionar la mejor opción:

En una última matriz, se relacionan los criterios y las opciones. Se multiplica el valor de cada opción con el de cada criterio y, finalmente, se elige la opción que mejor puntuación tenga. Esa es la que se pondrá en marcha para alcanzar el objetivo del que hablamos en el primero paso. (Blog de retos para ser directivo, 2017).

Esta herramienta nos permite determinar por qué se está planificando la realización de un proyecto, siendo por ello que es de mucha utilidad en empresas administrativas y educativas en la actualidad. Para poder realizar un proyecto de mejoramiento en una institución educativa debe realizarse un diagnóstico de las problemáticas que están perjudicando el buen desarrollo educativo para luego a través de la matriz de priorización evaluar en que porcentaje están afectando cada uno de ellos para luego seleccionar el problema que más daño está ocasionando. Es importante hacer mención de los pasos para realizar una matriz de priorización y decir que puede variar en algunas ocasiones.

Paso 1: Definir el objetivo perseguido con la matriz. Este paso puede sonar obvio, pero es necesario mencionarlo. A veces nos aventuramos a emplear herramientas sin tener un propósito definido. El objetivo debe ser claro, concreto, específico. Dicho de otra forma, pregúntate, ¿qué busco saber con la matriz de priorización?

Paso 2: Cuáles son las opciones Si no están definidas ya, es necesario definir las. Si ya las tienes también conviene que te preguntes, ¿hace falta otra opción? Si trabajas en equipo, una buena idea es repartir post-it a cada persona para que escriba las opciones que considere, para luego mencionar las opciones que cada uno anotó y elegir las más apropiadas.

Paso 3: Establece los criterios. Los criterios se obtienen a partir de las opciones.

¿Estas evaluando oportunidades de mejora para implementar? Los criterios pueden ser tiempo de implementación, complejidad, conocimiento requerido y recurso financiero.

Paso 4: Pesos ponderados de los criterios. En este paso define el peso que tendrá cada criterio. Si el grupo de trabajo no llega a un acuerdo, se puede ir más al detalle y comenzar a cruzar cada criterio con los demás en una matriz en forma de L con base en una tabla de valores ya establecida.

Paso 5: Enfrentar las opciones para el primer criterio. De nuevo, en una matriz tipo L teniendo como enfoque un solo criterio, toma una opción y cruzala con las demás. Nos preguntamos entonces: ¿La opción X (columna) es más importante que la opción Y (fila) teniendo en cuenta el criterio Z? El resultado será la calificación por opción para el criterio determinado.

Paso 6: Enfrentar las opciones para los demás criterios. Repite el paso 5 para los demás criterios, es decir que enfrenta las opciones entre sí para cuanta cantidad de criterios exista. (Betancourt, 2018).

Su utilidad es enorme en la formulación de proyectos por su los datos que nos permite obtener y la flexibilidad de poder detallarla según nuestro criterio.

2.1. Técnica de Árbol de Problemas.

La técnica del árbol de problemas se define como “una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican” (Martínez & Fernandez). Dicha técnica permite enmarcar un problema

principal y de este seleccionar las causas y efectos del mismo siendo ellos también otros problemas que se originan del principal.

Para elaborar un árbol de problemas se debe trazar un árbol con ramas y raíces o también un organizador donde se pueda anotar en el centro el problema principal y de él desglosar las causas y efectos. Para la mejor orientación de cómo elaborar la técnica del árbol de problemas haremos mención de los pasos siguientes:

El primer paso es la Identificación del Problema Central. Dentro de los problemas considerados importantes en una comunidad:

Seleccionar un PROBLEMA CENTRAL teniendo en cuenta lo siguiente:

- ⇒ Se define como una carencia o déficit
- ⇒ Se presenta como un estado negativo
- ⇒ Es una situación real no teórica
- ⇒ Se localiza en una población objetivo bien definida
- ⇒ No se debe confundir con la falta de un servicio específico. (Martínez & Fernández, pág. 2).

Esta técnica es utilizada para la creación de Proyectos de mejoramiento del desarrollo de las comunidades sociales y educativas, a través de la identificación de la problemática que está afectando con mayor impacto a la población.

El segundo paso es: Exploración y verificación de los efectos/consecuencias del Problema Central (la copa del árbol).

Los efectos son una secuencia que va de lo más inmediato o directamente relacionado con el Problema Central, hasta niveles más generales. La secuencia se detiene en el instante que se han identificado efectos suficientemente importantes como para justificar la intervención que el programa o proyecto imponen. Cada bloque debe contener sólo un efecto.

Tercer paso, identificación de relaciones entre los distintos efectos que producen el Problema Central. Si los efectos detectados son importantes, el Problema

Central requiere una SOLUCION, lo que exige la identificación de sus CAUSAS (Martínez & Fernandez, págs. 3,4).

Los efectos son los problemas que vienen directamente originando el problema seleccionado permitiendo seleccionar de ellos el que más efecto negativo esta provocando y poder seleccionar variables de solución. Los efectos se estructuran en las ramas del árbol en secuencia de las causas que se originan del problema principal que se ubica en el tronco.

Paso numero 4: Identificación de las causas y sus interrelaciones (las raíces).

La secuencia de causas debe iniciarse con las más directamente relacionadas con el Problema Central, que se ubican inmediatamente debajo del mismo. De preferencia se deben identificar unas pocas grandes causas, que luego se van desagregando e interrelacionando. Una buena técnica es preguntarse ¿por qué sucede lo que está señalado en cada bloque?. La respuesta debiera encontrarse en el nivel inmediatamente inferior.

Se deben identificar todas las causas, aun cuando algunas de ellas no sean modificables, deteniéndose en el nivel en que es posible modificarlas.

Y el paso numero 5: Diagramar el Árbol de Problemas, verificando la estructura causal (Martínez & Fernandez, págs. 4 ,5).

Las causas se ubican en las raíces del árbol debido a que son las que origina desde el fondo el problema principal, es decir son los motivos que causan el problema. Al encontrar cada uno de los pasos del árbol de problemas se realiza el diagrama o dibujo del mismo, para lo cual se puede trazar la silueta de un árbol desde sus raíces hasta sus ramas y poder ubicar en el tronco el problema principal, en las raíces las causas y en las ramas los efectos.

Para construir un proyecto se parte del diagnóstico del contexto, seguidamente se elabora la matriz de priorización para evaluar el porcentaje en que los problemas detectados en el diagnóstico afectan y poder así seleccionar el problema con el mayor porcentaje, seguidamente se elabora paso a paso el

árbol de problemas. Estas técnicas son esenciales en la elaboración de un proyecto de mejoramiento.

2.2. Técnica DAFO.

La técnica DAFO ha sido elaborada con el fin de determinar los objetivos de un proyecto a ejecutar porque nos permiten agrupar las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades relacionadas con nuestro proyecto. Se trata de un ejercicio de abstracción, sacar la cabeza de los problemas del día a día para favorecer una visión más estratégica. (Urrutikoetxea, 2016). La técnica Dafo permite evaluar la institución en su interior como en su exterior determinando que nos favorece y afecta en ambas partes, teniendo determinadas las debilidades, amenazas, fortalezas y nuestras oportunidades podremos elegir las líneas de acción a realizar es decir buscar las estrategias para el mejoramiento.

Es importante mencionar los pasos para la estructuración del análisis Dafo porque de ello depende el éxito de la misma. A continuación se hace mención de como se realiza.

El análisis DAFO se puede dividir en dos partes. La primera se corresponde con el análisis interno del proyecto, en el que identificaremos las Fortalezas y Debilidades:

Fortalezas: aquellas características en las que destacas y se te da bien.

Debilidades: todo aquello que deberías mejorar.

Y una segunda parte, de análisis externo, que lo conforman las Oportunidades y Amenazas.

Oportunidades: aquellos eventos o circunstancias externas a nosotros o a nuestro proyecto que no podemos controlar, pero que podemos aprovechar en nuestro favor para conseguir nuestros objetivos.

Amenazas: todas aquellas barreras o obstáculos, externos a nosotros, que pueden impedirnos alcanzar los objetivos. (Análisis DAFO y creación de estrategias (CAME, DAFO Cruzado), 2018).

Basado en lo anterior podemos definir que el para poder buscar soluciones a las problemáticas de nuestro contexto debemos evaluar con lo que contamos y nos afecta internamente, así como las oportunidades que podemos obtener del exterior de la institución para aplicarlas a nuestras debilidades y poder mejorarlas, además localizar lo que nos pueda afectar del entorno exterior y ser un impedimento para lograr nuestros objetivos.

La técnica DAFO es una herramienta de mucha utilidad en la formulación de proyectos y ofrece una serie de ventajas a quien la utiliza para evaluar su institución. Para lo cual según investigaciones realizadas se hace mención de las siguientes ventajas

- Abre las puertas a una reflexión interna y permite una mirada crítica.
- Permite visualizar la situación desde nuevas perspectivas.
- Permite valorar si nuestra estrategia es adecuada y debemos realizar cambios en nuestro plan de acción.
- Ayuda a tomar nuevas decisiones estratégicas basadas en los datos obtenidos.
- Facilita tomar conclusiones rápidas gracias a un diagnóstico preciso.
- Potencia localizar los puntos de mejora y las fortalezas.
- Posibilita detectar las amenazas y oportunidades que ofrece el mercado.
- Impulsa tomar ideas nuevas, generar proyectos con valor añadido.
- Da pie a realizar cambios esenciales para satisfacer las necesidades de los consumidores y del mercado.
- Es aplicable en todo tipo de empresas, incluso en las PYMEs con pocos recursos.
- Es una metodología sencilla de entender y aplicar.
- No tiene coste, aunque el tiempo invertido en el análisis vale oro. (Urrutikoetxea, 2016).

La técnica Dafo también es utilizada en el ámbito educativo debido a que es importante que como comunidad educativa se realice el análisis Dafo en la

institución y poder con ello lograr el fortalecimiento de la calidad educativa, al igual que orientar a los estudiantes a realizar proyectos como parte de su formación social y cultural recordando que de la preparación de ellos depende mucho la superación de la sociedad como ciudadanos participativos que logren aportar soluciones a las problemáticas que los aquejan.

Técnica MINIMAX.

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, (Mijangos J. 2013, p. 39)

Es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz F.O.D.A., se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno externo en que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas y su relación con la realidad dentro del área de proyección (fortalezas y debilidades) permite la definición de las estrategias o líneas de acción que permitan resolver el problema del área de intervención. (Arenales citado por Ajcet, 2013, p. 32).

Haciendo la "traducción" de esta conceptualización, podríamos decir:

Es una técnica que permite vincular cada cuadrante de la matriz DAFO, se procede a evaluar cada cruce teniendo como referente las exigencias del entorno externo en que se desarrolla el problema (oportunidades y amenazas y su relación con la realidad dentro del entorno educativo (fortalezas y debilidades) permite la definición de las estrategias o líneas de acción que permitan resolver el problema seleccionado en el Análisis situacional.

2.3. Vinculación estratégica

Para trabajar en este paso del Análisis estratégico, vamos a empezar por ponernos de acuerdo en lo que significa hacer una vinculación

estratégica.

Al respecto el Diccionario de la Real Academia Española, en su versión electrónica nos dice que:

Vincular Del lat. Tardío *vinculare* 'encadenar' Atar o fundar algo en otra cosa. Perpetuar o continuar algo o el ejercicio de ello. Sujetar a una obligación.

El Diccionario de la Real Academia Española, DRAE, en su versión electrónica, dice que:

Estrategia

Del lat. *strategia* 'provincia bajo el mando de un general', y este del gr. *στρατηγία* *stratēgia* 'oficio del general', de. de *στρατηγός* *stratēgós* 'general'.

f. Arte, traza para dirigir un asunto.

f. Mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión Óptima en cada momento.

En cuanto a estratégico, el mismo DRAE indica:

Adj. Dicho de un lugar, de una posición, de una actitud, etc.: De importancia decisiva para el desarrollo de algo.

Esto significa que en las vinculaciones estratégicas que usted va a hacer sonde importancia decisiva para el desarrollo de algo.

Mijangos (2013. p.p. 39-42) al respecto de la vinculación estratégica, de acuerdo a la Matriz MINI-MAX

El juego en el aprendizaje.

La importancia del juego en el aprendizaje “constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”.

(UNICEF, 2018). El juego es parte de la crianza de todo ser humano desde los primeros años de edad aprende a convivir con las demás personas a través del juego desarrollando habilidades cognitivas que le permiten crear, descubrir, manipular, experimentar y socializar, elementos de mucha importancia en la formación del ser humano.

Lo importante del juego “es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión”. (UNICEF, 2018). El juego aporta al niño la capacidad de adquirir parte de su cultura debido a que los juegos que se aprenden en la niñez se desarrollan basados en la cultura donde se cría al niño, lo cual le permite adquirir el aprendizaje de forma práctica y divertida. A través del juego el niño adquiere seguridad de sí mismo, de expresar sus ideas y pensamientos en la toma de decisiones.

A través del juego el niño interactúa en el medio en que vive lo que le permite aprender sobre su entorno e ir adquiriendo su aprendizaje desde antes de ir a la escuela.

A los niños que se les permite practicar el juego desde pequeños desarrollan el ánimo de aprendizaje en el momento de iniciar sus estudios iniciales, afirmación que aprueban expertos del Observatorio del Juego Infantil, que destacan la importancia de introducir el juego y el juguete en el currículo escolar para fomentar el aprendizaje, despertar la curiosidad de los alumnos y conseguir mayor motivación. (El juego como herramienta pedagógica: un instrumento más en las aulas, 2016). Actualmente hay una diversidad de herramientas didácticas que el docente puede utilizar para facilitar el aprendizaje en los estudiantes y fomentar a través de él su curiosidad y creatividad.

Según la UNICEF (2018) “el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos”. Por lo tanto la aplicación del juego en el proceso educativo es una herramienta de suma importancia porque permite al niño ser partícipe de ideas, desarrollar valores de respeto a reglas e instrucciones, así

como a socializar con las personas que le rodean de una manera amena y desarrollar su habilidades cognitivas y psicomotoras.

La elaboración de rincones de aprendizaje en las aulas es de suma importancia debido a que si las actividades (...) están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad (UNICEF, 2018). El crear un rincón de aprendizaje debe tener objetivos específicos para los estudiantes es decir logros significativos pero a base de una buena planificación de actividades lúdicas.

Recursos Didácticos.

Los recursos didácticos pueden definirse como "los materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo (...), los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa" (Pérez Porto & Gardey, 2014). Los recursos didácticos deben ser una prioridad en la labor docente y formar parte estratégica en el desarrollo de cada contenido planificado logrando con ello despertar el interés de los educandos.

Una clase tradicional que solo se lleva a cabo con un lápiz y un cuaderno no produce resultados favorables para el estudiante porque solo se le está enseñando a que aprenda a escribir grandes conceptos que luego debe memorizar y que obstaculizan su desarrollo intelectual porque no se le está permitiendo que él sea el protagonista de su aprendizaje. El docente como agente de cambio debe generar recursos didácticos que sean innovadores y motiven el interés del estudiante por construir sus propios aprendizajes.

Es importante mencionar las funciones que aportan los recursos didácticos en el proceso de aprendizaje.

Entre ellas podemos definir que "le brindan al alumno una serie de datos que mejoran o facilitan su proceso de aprendizaje, ya que le permiten sentirse identificado con el tema o los personajes involucrados;

Los recursos didácticos, al docente le brindan una estructura sobre la cual basar y organizar los conceptos que desean transmitir al alumno, algo muy útil para asegurarse de tocar todos los puntos fundamentales y de que ninguno de ellos ocupe tiempo que podría aprovecharse en los demás, volviendo la enseñanza más entretenida y fácil de asimilar.

Los recursos didácticos también son ideales para ejercitar y desarrollar las habilidades de cada parte, tanto de quien enseña, como de quien aprende los conceptos, ya que invitan a la reflexión y la autoevaluación;

Los recursos didácticos motivan a los alumnos a acercarse al contenido y los impulsan a

hacer algo con él, luego de lo cual se crea un interés genuino que vuelve difícil la interrupción del proceso y, por lo tanto, el fracaso del cuerpo docente;

Es dado que la reflexión es una de las actividades que suele desprenderse naturalmente de los recursos didácticos, el docente tiene la oportunidad de evaluar al alumno desde una perspectiva poco común durante el resto de los trabajos;

Le permiten al alumno expresarse de una forma más espontánea y libre, algo que no le resulta posible en otras ocasiones en las que debesumirse a una estructura estricta en la que sus respuestas sólo pueden ser «correctas» o «incorrectas», sin espacio para la opinión. (PérezPorto & Gardey , 2014).

En conclusión se define que la utilización de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje son herramientas que permiten que el estudiante se motive y desarrollo sus habilidades y destrezas. Así también el docente debe planificar actividades lúdicas que le permiten al estudiante desarrollar sus habilidades de pensamiento y sus destrezas.

2.4. Rincones de aprendizaje.

Los rincones de aprendizaje son espacios destinados para el desarrollo de aprendizajes por medio de materiales didácticos. Los rincones se pueden habilitar como complemento de la actividad escolar, de modo que los niñosacuden a ellos en los ratos libres cuando terminan sus tareas académicas, o como espacios para trabajar contenidos curriculares específicos. (Vásquez , 2010). Los rincones de aprendizaje son propicios para que los estudiantes se mantegan creando e imaginando a través del juego y la manipulación de diferentes recursos didácticos.

Los docentes deben estructurar los rincones del aula en función de las áreas de aprendizaje que quieran estimular. (Vásquez , 2010). Los rincones pueden estar

elaborados en espacios agradables y bien estructurados con materiales acorde al área educativa que representan, por ejemplo puede titularse rincón de Comunicación y Lenguaje, el cual debe contener materiales que vayan con los contenidos que se desarrollan en esta área como libros de lectura, loterías, mini antologías, memorias, hojas de trabajo, entre muchos otros materiales de utilidad.

Estas son algunas ideas creativas de que materiales pueden contener algunos rincones de aprendizaje en las aulas y su función.

Rincón del juego simbólico: cocina, garaje, tienda... Estos rincones recrean espacios reales donde los niños pueden realizar actividades con las que aprendan pautas de comportamiento mientras interactúan con sus compañeros.

Rincón de expresión plástica: un espacio para que los niños desarrollen su creatividad a través de actividades con pinturas, plastilina, recortables o moldes, entre otros materiales.

Rincón lógico-matemático: puede incluir materiales, como puzzles, dominós, piezas para ensartar y otros juegos que favorecen la construcción del razonamiento numérico en los más pequeños.

Rincón de los experimentos: en este espacio, los niños pueden aprender a investigar y observar la naturaleza u otros elementos gracias a instrumentos como microscopios o lupas y experimentar con distintos materiales.

Rincón de la música: su función es fomentar la sensibilidad musical del alumno, permitirle ensayar con diferentes instrumentos adecuados a su edad (flauta, tambor, maracas, triángulo) y enseñarles a “escuchar” la música. (Pérez Porto & Gardey, 2014).

El docente debe ser innovador y creativo en el rol que desempeña puesto que el debe darle las herramientas necesarias al educando para su formación la cual

debe ser basada en metodologías que le permitan prepararse para la vida a largo plazo y ser un futuro ciudadano que aporte beneficios a su comunidad.

Importancia de los Juegos tradicionales

Podemos definir que los juegos tradicionales nos remiten a los orígenes de la humanidad. Jugar es una expresión innata del ser humano y una manifestación a través de la cual se desarrolla y se define la cultura. (Phillipe, 2004). Guatemala se distingue por su diversidad étnica y multicultural por lo cual podemos referir que en la elaboración de los juguetes que nos identifican encontramos parte de cada cultura.

Los juegos tradicionales “poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión”. (Casciani, 2015). Por lo cual además de transmitir la cultura y tradición de los pueblos forman valores y habilidades de aprendizaje en los niños y niñas que los practican.

Los juguetes utilizados en el desarrollo de los juegos tradicionales contribuyen a la preservación del medio ambiente porque pueden ser elaborados con materiales de reciclaje, lo cual facilita su implementación en el área educativa.

Entre los juguetes que se elaboran en Guatemala podemos mencionar:

Cerámica: vajillas de trastecitos, ollitas, jarritos, tacitas, etc., en miniatura con y sin pintura; pitos y alcancías de diversos tamaños y figuras; pastores (figuras humanas) y animales para nacimientos.

Madera: pequeños muebles con sillas, mesas, camas, roperos, etc.; utensilios de cocina, frutas pintadas, carretas, camioncitos, carros, guitarras, trompos, capiruchos, marimbas, matracas.

Cestería: canastos y canastas de diversos tamaños.

Lazo: hamacas y morrales.

Cera: tipache.

Cibaque: canastas y sopladores.

Hojalata: utensilios de cocina.

Tela y lana: muñecos de trapo, ropita de muñecas, ovejas.

Papel: rehiletes, barriletes, aviones de papel o cartón, piñatas.

Cuero: tambores, sillas de montar.

Tuza: muñecas, rosarios con dulce, entre otros.(Casciani, 2015).

Los juguetes utilizados en la variedad de juegos tradicionales son fáciles de elaborar y contribuyen a conservar el medio ambiente. Además se debe preservar la práctica de ellos porque están siendo olvidados y poco practicados a causa de los juegos electrónicos, los cuales perjudican la formación de los niños y niñas, volviéndolos seres poco sociables, con pocos valores y nos les permiten desarrollar sus habilidades de pensamiento.

Los juegos tradicionales aportan una serie de beneficios formativos al estudiante además de estimularlo a desarrollar aprendizajes favorables. Entre sus características están:

Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.

Son un elemento de integración social.

Estimulan la imaginación y la creatividad.

Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc. (Juega en la calle)

Los juegos tradicionales pueden ser clasificados de acuerdo a las edades de los niños para implementar a través de ellos nuevos conocimientos a los estudiantes de forma creativa y divertida.

Innovación educativa

Para entender que es una innovación educativa estableceremos la definición de innovación, al respecto “Carbonell (2001), define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas”. (ARENAS MARTIJA & MARGALEF GARCÍA, 2006). La innovación educativa trata de generar cambios positivos en los procesos educativos a través de propuestas y proyectos de mejoramiento educativo, así como la actualización de los profesionales debe ser constante y necesaria.

También refiere a considerar que el cambio es la causa y el fin de una innovación, es decir, se innova para generar cambios. Havelock y Huberman (1980) consideran que la innovación educativa es el estudio de las estrategias o procesos de cambio (ARENAS MARTIJA & MARGALEF GARCÍA, 2006). Considerando lo anterior se define que para que exista un cambio conducente en la educación deben existir la intencionalidad de los docentes y demás actores directos en actualizar métodos, estrategias y técnicas por el logro de los objetivos trazados. Innovar no es “una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado” (Universidad Veracruzana. Todos los derechos reservados, 2020). Para la realización de la innovación debe conocerse el entorno para evaluar sus fortalezas y debilidades así como las amenazas y oportunidades que le sirvan para realizar una innovación.

Al respecto “Escudero concluye afirmando que hablar de innovación educativa significa referirse a proyectos socioeducativos de transformación de nuestras ideas y prácticas educativas en una dirección social e ideológicamente legitimada (Universidad Veracruzana. Todos los derechos reservados, 2020). Para el éxito de una innovación debe haber unión de todos los involucrados directamente con el proceso educativo y ser partícipes en el proceso a elaborar

para que en conjunto determinen cada fase a realizar y los objetivos que se desean lograr.

CAPITULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Título

Guía Motivando el aprendizaje a través del juego tradicional

3.2. Descripción del Proyecto

El proyecto de mejoramiento educativo consiste en la creación de una guía de juegos tradicionales dividida en 3 unidades, incluyendo los tipos de métodos que pueden utilizarse. La primera y segunda unidad contiene rondas y canciones infantiles tradicionales las cuales en su mayoría fueron adaptadas en su letra por contenidos educativos, con la finalidad que la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes sea de una forma divertida. La tercera unidad es la recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, los cuales preservan nuestra cultura, enseñando a los niños a socializar, a cooperar para lograr sus metas y además estos juegos enseñan a recibir instrucciones, reglasy a ser líderes, lo que es importante en su formación.

El presente proyecto se ejecutará en la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea La Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal, con los estudiantes del ciclo I, durante los primeros meses del año 2020 con la finalidad de motivar el aprendizaje de los estudiantes, de recuperar la práctica de los juegostradicionales que están siendo sustituidos por juegos electrónicos, lo cuales no aportan beneficios en la formación de los estudiantes.

A través del juego se trata de mitigar los problemas que afectan al estudiantado como los son la falta de valores, la migración, el bajo interés de los estudiantes por aprender, el bajo pensamiento crítico, el bajo rendimiento en lecto-escritura y la poca participación por la inseguridad que sienten de sí mismos. Todos estos problemas impiden el desarrollo integral y cognitivo de los niños y niñas de la comunidad, así mismo los problemas que les afectan en su entorno de forma directa como lo es la pobreza, la desnutrición, la desintegración familiar, analfabetismo, el desempleo y el trabajo infantil.

La línea de acción elegida para la realización del proyecto fue: Favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego, para lo cual dentro de las actividades planificadas para alcanzar los objetivos propuestos se encuentran la realización de un rincón de aprendizaje donde los niños encontrarán materiales que les permitan practicar los juegos tradicionales, como trompos de madera, yoyo, capiruchos hechos de material reciclable, cuerdas y botes con piedras en su interior para el juego bote botillo, así mismo realizar el trazo de 3 avioncitos coloridos en los corredores del establecimiento con la finalidad que pueda ser utilizados por todo el estudiantado y logre la motivación de los estudiantes. Dentro de las actividades a realizar esta la entrega de guías a los docentes que imparten en el I ciclo (primero, segundo y tercero) del nivel primario como una herramienta didáctica que aporte el logro de competencias establecidas en el Currículum Nacional Base.

Para la ejecución del presente proyecto es fundamental el involucramiento de los padres de familia, docentes, director y autoridades educativas del sector. Con su ejecución se pretende aportar nuevas estrategias pedagógicas que hagan más motivador y fácil el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo se pretende que a través del juego se cree un ambiente diferente para los niños que no viven su infancia como debería de ser, pues debido a las muchas necesidades que atraviesan en sus hogares deben ir a trabajar con sus padres o estar cuidando a sus hermanitos pequeños por las tardes puesto que en las mañanas sus padres los envían a estudiar con el anhelo que sus hijos tengan un mejor futuro.

Considerando estas situaciones es que surge el problema de deficiencia en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, por lo cual se pretende fortalecer sus capacidades de desarrollarse y expresar sus opiniones analíticas sin temor a equivocarse y poder ser capaz de afrontar las realidades de la vida cotidiana.

3.3. Concepto del Proyecto de Mejoramiento Educativo

Desarrolla el pensamiento crítico a través del juego.

3.4. Objetivos

- Generar habilidades cognitivas para una participación activa en la resolución de problemas.

Objetivos Específicos

- Explicar la importancia del juego para desarrollar un aprendizaje autónomo.
- Determinar a través del juego la participación de los estudiantes.
- Categorizar juegos que estimulen el desarrollo de habilidades de pensamiento.

3.5. Justificación

La finalidad del proyecto de mejoramiento educativo es contribuir a fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario a través de la participación de los estudiantes en juegos tradicionales y poder mejorar el problema priorizado en el contexto educativo, definiéndose como el deficiente desarrollo del pensamiento crítico.

Al realizar el diagnóstico se determinó que los estudiantes del nivel primario muestran poca participación al tener que expresar sus ideas o pensamientos frente a sus compañeros, lo cual se evidencia en los indicadores de resultados de aprendizaje de lectura y matemática del Sistema Nacional de Indicadores Educativos, razón por lo que se determinó la realización de un proyecto enfocado en motivar la participación activa de los estudiantes, así como generar el desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotrices a través de juegos tradicionales que les impulsen a crear, descubrir, analizar y a convivir con los que le rodean de forma cooperativa, participativa y organizada.

A través del juego los estudiantes desarrollan la habilidad de pensamiento crítico porque aprende a dar sus ideas en la práctica de los juegos, también recibe

instrucciones de sus mismos compañeros y respeta las reglas de cada juego formando en los valores de respeto y cooperación.

Con la realización del proyecto de mejoramiento educativo se pretende guiar al estudiante a ser una persona capaz de aportar ideas y pensamientos que le permitan dar solución a los desafíos a los que se tendrá que enfrentarse, así mismo pueda incidir en el mejoramiento de las demandas sociales, culturales e instituciones que afectan a la población. Es evidente que para poder transformar la realidad deficiente de un país es necesaria la participación educativa de sus habitantes.

3.6 Distancia en Diseño y el emergente

A causa de la pandemia Covid -19 que afecta a la población a nivel mundial no se logró la ejecución de todas las fases del Proyecto de Mejoramiento Educativo que estaba planificado desarrollarse en la EORM aldea la Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal, razón por la cual las autoridades universitaria de la USAC determinaron que por seguridad de los estudiantes y docentes se realizara un video con la presentación del proyecto de mejoramiento educativo, titulado

GUÍA MOTIVANDO EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO TRADICIONAL, para luego ser divulgado en los medios de comunicación locales.

Fotografía No. 2 Divulgación de Video



Fotografía No. 1 Divulgación de proyecto



3.7 Plan de Actividades

A. Fase de Inicio

Esta fase se inició el 09 de noviembre del año 2019, ejecutando la actividad de redacción de solicitudes para las autoridades educativas y administrativas, es decir para el supervisor y director del establecimiento, se planifico realizar una reunión en el mes de enero para presentarles el proyecto. La presentación del proyecto al director fue el 04 de enero del año 2020 con la entrega de la solicitud de permiso para poder ejecutarlo en el centro educativo de la EORM aldea la Vigía, del municipio de Morales, del departamento de Izabal, dirigido a los estudiantes y docentes del primer ciclo. El 18 de enero se entregó la solicitud al supervisor educativo Lic. René Orlando Zúñiga Aldana.

Fotografía No. 3 Solicitud a Director



Cartas



6 de enero de 2020

A: Directores (a)
Su Despacho

Distinguido Director (a): Hugo Leonel Palacios López.

De manera atenta y respetuosa me dirijo a usted bienestar personal, familiar y laboral. Esperando que Dios nuestro creador bendiga cada una de las actividades que para el bien de la niñez guatemalteca usted realiza.

Por medio del presente deseo hacer de su conocimiento mi profundo interés en ejecutar mi Proyecto Guía **MOTIVANDO EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES** como estudiante de la carrera de Licenciatura del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente —PADEP/D de la Universidad de San Carlos de Guatemala con sede Morales, Izabal, pueda aplicar nuestro establecimiento educativo. Solicito a sus buenos oficios administrador educativo autorice para que en su establecimiento pueda realizarse dicho proyecto así atender las necesidades de la niñez y educación.

Sin más por el momento. le reitero mi profundo interés y compromiso por el bien de la niñez y la educación en nuestro municipio y departamento.

Atentamente,

F:



Glenda Iracema Blanco Sùchite
Profesora de Educación Primaria Urbana

Recibi

Hugo Leonel Palacios
Director





Morales, 18 de Enero 2020

Distinguido Supervisor:
Lic. René Orlando Aldana
Sector 18 – 04 -18


De manera atenta y respetuosa me dirijo a usted deseándole bienestar personal, familiar y laboral. Esperando que Dios nuestro creador bendiga cada una de sus actividades.

Por medio del presente deseo hacer de su conocimiento mi profundo interés en ejecutar mi Proyecto "Motivando el aprendizaje a través del juego tradicional" como estudiante de la carrera de Licenciatura del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP/D de la Universidad de San Carlos de Guatemala con sede Morales, Izabal. Solicito me autorice a ejecutar mi Proyecto de Mejoramiento Educativo en el establecimiento de EORM Aldea la Vigía, Morales, Izabal que estará comprendido según cronograma del mes de enero al mes de abril.

Sin más por el momento, le reitero mi profundo interés y compromiso por el bien de la niñez y la educación en nuestro municipio y departamento.

Atentamente,

F:

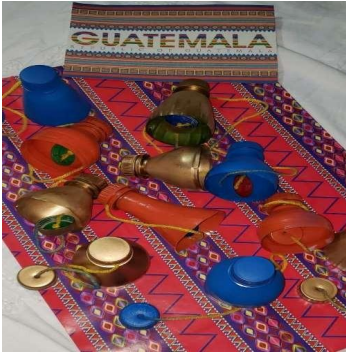

Glenda Iracema Blanco Sùchite
Profesora de Educación Primaria Urbana



A. Fase de Planificación

Actividad No. 1

Fotografía No. 5 Recopilación y Clasificación de Juegos

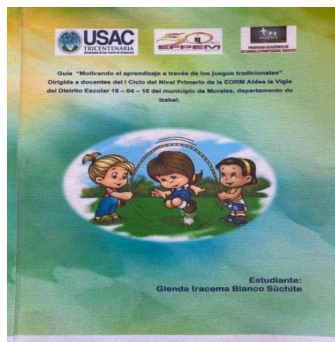


Fotografía No. 4 Recopilación de Juegos



Actividad No. 2 Redacción de Guía didáctica

Fotografía No. 6 Guía Didáctica



Actividad No. 3

Fotografía No. 8 Ubicación de Juegos



Fotografía No. 7 Ubicación de Juegos



Actividad No. 4

Presentación del proyecto a padres de familia

Fotografía No. 9 Presentación de Proyectos



Fotografía No. 10 Presentación de Proyecto



Actividad No. 5

Fotografía No. 11 Cotización y compra de materiales



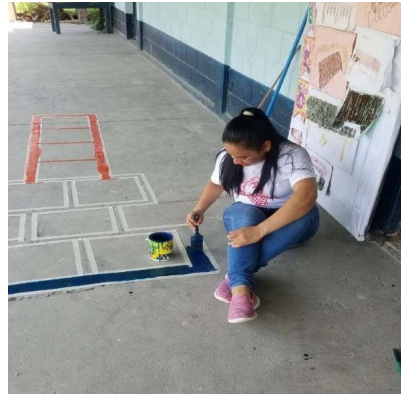
Actividad No. 6

Trazo de 3 juegos en los corredores

Fotografía No. 12 Trazo de Juegos



Fotografía No. 13 Trazo de Juegos en Corredores



Actividad No. 7

Capacitación a docentes de primer ciclo sobre el uso de la guía didáctica.

La actividad 5 estaba planificada para realizarse del 28 de marzo al 03 de abril, la cual consistía en realizar una capacitación a docentes del primer ciclo y poder hacerles entrega de las guías didácticas sobre los juegos tradicionales, pero debido a la pandemia del Covid -19 no fue posible realizarla. Las guías fueron enviadas de forma digital a cada docente y pudiera ser aplicada en los grupos de padres por medio de la aplicación de WhatsApp.

B. Fase de Ejecución**Actividad No. 1****Promocionar el proyecto con la comunidad educativa**

La actividad planificada era la distribución de invitaciones para padres de familia y poder contar con su participación las actividades programadas para la semana del 25 al 01 de mayo. Pero debido a la emergencia nacional surgida por la pandemia del Covid – 19 no se pudo llevar a cabo. Para poder informar a los padres de familia sobre la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo cree un grupo de padres por medio de la aplicación de WhatsApp y poder así enviar fotografías sobre la ejecución del mismo como el trazo de los juegos en los corredores, el rincón del juego y poder con ello incentivar su participación en casa desarrollando algunas actividades propias del proyecto. Este grupo de padres fue formado al inicio de la pandemia para no detener el proceso educativo de mis estudiantes y poder fortalecer su aprendizaje con el involucramiento de sus padres.

Actividad No. 2

Implementación de los juegos tradicionales seleccionados para los niños de primer grado de primaria

La actividad de implementar los juegos tradicionales seleccionados para los niños de primer grado no se pudo ejecutar de forma presencial por la emergencia nacional del Covid-19.

Actividad No. 3

Implementación de los juegos tradicionales seleccionados para los niños de segundo grado de primaria.

Las actividades para segundo y tercer grado estaban programadas para realizarse del 18 al 24 de abril pero debido a la pandemia Covid -19 no se pudo ejecutar.

Actividad No. 4

Realización de actividades lúdicas de la guía con la participación de padres de familia

En esta actividad se había planificado realizar diferentes juegos tradicionales en equipos con el involucramiento de los padres de familia de forma presencial en los grupos. Pero también fue suspendida por la pandemia nacional del Covid —

19. Planeando con padres de familia lograr la ejecución de las actividades programadas en la guía en casa con sus hijos y en la escuela al poder retornar a las clases presenciales.

C. Fase de Monitoreo y Evaluación

La fase de monitoreo se realizó de acuerdo con las fechas programadas en la matriz de evaluación.

Tabla No. 38 Fase de Monitoreo y Evaluación

ESQUEMA DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LOS INDICADORES DE ACTIVIDADES								
ESTABLECIMIENTO: Escuela Oficial Rural Mixta aldea La Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal.								
NOMBRE DEL PROYECTO: Elaboración de Guía "Motivando el aprendizaje a través del juego tradicional"								
No	Indicador	Línea de base	Actividad (organizadas según fases)	Efecto	Impacto	Instrumento	Responsable	Fecha
1	Contar con la autorización del director del establecimiento educativo.	No se cuenta con estrategias que den solución a los indicadores negativos.	Redacción de solicitud para autorización del proyecto.	Obtener la aprobación de la dirección para poder ejecutar el PME.	Entusiasmo por la implementación del PME.	Una solicitud escrita.	Director	Del 09 al 15 de noviembre
2	Contar con el aval de la supervisión educativa	No se cuenta con un PME que contrarreste los indicadores negativos.	Elaboración de solicitud para autorización de la ejecución del PME.	Obtener la aprobación del supervisor educativo para la ejecución.	Positividad por parte del supervisor educativo.	Solicitud escrita.	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 16 al 22 de noviembre
3	Identificar las actividades logradas dentro de la planificación del proyecto	Asegurar el seguimiento de lo planificado.	Elaboración de notas de invitación para padres de familia.	Lograr el involucramiento de la comunidad educativa.	Logro de objetivos planteados.	Solicitudes a padres de familia	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 23 al 17 de enero
4	Adquirir la aprobación para la ejecución del proyecto.	No se tiene respuesta de las solicitudes	Entrega de solicitud al supervisor	Aprobación de la solicitud entregada.	Motivación y apoyo moral en el éxito de la	Solicitud autorizada.	Supervisor	Del 18 al 24 de enero

		des enviada s	educat ivo.		ejecució n.			
5	Recopilación y clasificación de los juegos a realizar	No se cuenta con área lúdica	Realizar investigación a través de los	Clasificación de los juegos	Obtención de la información certera.	Entrevistas Libros de texto Sitios web	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 25 de enero al 07 de febrero.

	en el PME.	en el establecimiento.	sitios web, libros y entrevistas a adultos	recopilados.				
6	Adquirir los materiales necesarios para la ejecución del Proyecto.	El establecimiento no cuenta con un rincón de juegos de aprendizaje.	Recolección de los materiales a utilizar de forma ordenada.	Motivación en su autoaprendizaje.	Ser el autor de su formación.	Solicitud escrita para gestionar el apoyo de actores directos e indirectos.	Maestra estudiante PADEP/D	Del 08 al 14 de febrero.
7	Crear los espacios adecuados para la ejecución del proyecto y la guía que orientará al docente.	No se cuenta con una guía de juegos para los docentes del primer ciclo.	Ubicar los espacios para el trazo de avioncitos en corredores y redacción de la guía.	La creación de un ambiente agradable para los estudiantes.	Desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y psicomotoras.	Lista de cotejo	Maestra estudiante PADEP/D	Del 15 al 28 de febrero.
8	Fortalecer la participación de padres de familia en el proceso educativo.	La poca participación de padres en el proceso educativo de los estudiantes.	Actividades recreativas con la participación de padres y estudiantes.	Permanencia y deseo de asistir a clases.	Participación activa en su aprendizaje.	Lista de cotejo	Docente PADEP/D, padres de familia y director.	Del 29 al 20 de marzo

9	Mejorar el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	Temor de expresar sus opiniones ante los demás.	Desarrollo de juegos grupales	Mejorar la seguridad en sí mismo.	Facilidad para expresar sus ideas y pensamientos.	Lista de cotejo	Maestra estudiante PADEP/D	Del 21 al 27 de marzo.
10	Fortalecer el recurso humano del establecimiento educativo.	Disminuir la deserción escolar por falta de motivación docente	Capacitación a docentes del ciclo sobre la importancia del juego en el proceso de	Desarrollar clases motivadoras que despertan el interés	Mejorar la calidad educativa.	Utilización de Guía	Docentes y estudiante PADEP/D	Del 28 de marzo al 03 de abril.

			enseñanza aprendizaje.	de los educandos				
11	Fortalecer la calidad educativa a través de metodologías innovadoras.	Deficiencia en resultados de aprendizaje en Lectura (1° y 6°)	Actividades lúdicas con la participación de padres de familia, estudiantes y docentes.	Fortalecer la formación integral de los estudiantes.	Compromiso y apoyo por parte de los actores directos.	Lista de cotejo	Docentes padres de familia	Del 04 al 10 de abril
12	Desarrollar habilidades psicomotoras y cognitivas a través del juego o tradicional.	Descenso en matrícula del establecimiento.	Desarrollo de juegos seleccionados para estudiantes de primer grado	Motivar el aprendizaje.	Fortalecimiento de habilidades y destrezas.	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D.	Del 11 al 17 de abril.
13	Mejorar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes.	Bajos resultados de aprendizaje en matemática	Ejecución de juegos tradicionales seleccionados para	Mejorar el desarrollo del pensamiento lógico.	Fortalecer la calidad educativa del nivel primario.	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D.	Del 18 al 24 de abril.

		s.	segundo y tercer grado de primaria.					
14	Estimular el aprendizaje significativo	Distanciamiento de los padres de familia en las actividades de aprendizaje.	Realización de los juegos, rondas y cantos implementados en la guía del PME con estudiantes y padres de familia.	Orientación de su experiencia en la práctica de los juegos de padres a hijos.	Mejorar el desarrollo del pensamiento significativo de los estudiantes.	Lista de Cotejo	Maestra estudiante de PADEP/D	Del 25 de abril al 1 de mayo .

D. Fase de cierre del proyecto

Para realizar la fase de cierre las autoridades universitarias de la carrera de licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe de la Universidad de San Carlos de Guatemala de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media EFME decidieron que debido a la emergencia de la pandemia del Covid -19 se realizara la presentación del proyecto a través de la divulgación en medios de comunicación locales con el objetivo que llegue a la comunidad educativa beneficiada y a las autoridades educativas y administrativas del MINEDUC.

EL INFRASCRITO DIRECTOR DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA LA VIGIA, MORALES, IZABAL, CERTIFICA: QUE PARA EL EFECTO TIENE A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS NO. 04 DE ESTA DEPENDENCIA, EN EL QUE A FOLIOS 21 Y 22 SE ENCUENTRA EL ACTA NO. 13-2020, QUE COPIADA LITERALMENTE DICE:-----

Acta No. 13-2020

En el municipio de Morales del departamento de Izabal, siendo las siete horas con treinta minutos del día treinta de mayo de dos mil veinte, reunidos en la dirección de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea la Vigia, el Director de la escuela Hugo Leonel Palacios López la maestra Glenda Iracema Blanco Súcrite estudiante del programa académico de desarrollo Profesional docente PADEP/D de la escuela de formación de profesores de enseñanza media EFPEM de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el claustro de maestro de la escuela para dejar constancia de lo siguiente:-----

PRIMERO: El Director de la escuela abrió la reunión y manifestó su a la profesora Glenda Iracema Blanco Súcrite por la finalización de su Proyecto de Mejoramiento Educativo titulado Guía Motivando el aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales, el cual forma parte de su graduación.-----

SEGUNDO: La Profesora indicó haber tenido algunas dificultades para desarrollar con normalidad su proyecto por motivo de la emergencia de la pandemia COVID-19, pero también reconoce los esfuerzos que ella realizó en forma extraescolar para concluir su proyecto siempre hubo comunicación con el Director y con los padres de familia, por lo que se siente satisfecha y que da por finalizado el proyecto, entregando al Director un ejemplar del informe final de graduación.-----

TERCERO: Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha firmando los que intervenimos.

Y PARA LOS USOS LEGALES DEL INTERESADO, SE EXTIENDE FIRMA Y SELLA LA PRESENTE EN DOS HOJAS DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA A LOS VEINTICINCO DIAS DEL MES DE MAYO DEL AÑO DOS MIL VEINTE, EN EL MUNICIPIO DE MORALES, DEPARTAMENTO DE IZABAL.-----

Hugo Leonel Palacios López
 Director



CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizar en la Escuela Oficial Rural Mixta de la cabecera departamental del Municipio de Morales del Departamento de Izabal, la cual es una escuela grande con aulas amplias y confortables que permiten realizar un clima agradable para los educandos, es caracterizada por tener un gobierno escolar participativo y un personal docente bien organizado.

El proyecto se elaboró después de la evaluación pertinente del contexto, seguidamente se elaboraron algunas técnicas de administración educativa encontrando se pueden aprovechar las fortalezas de disponibilidad de un aula para cada grado de primaria lo cual nos permite disminuir la debilidad en los estudiantes al no poder expresar un pensamiento o idea al escribir y poder disminuir y disminuir la amenaza de la poca práctica de la lectura diaria en el hogar.

Elaborando la técnica DAFO por completo se identifica como Línea de acción, favorecer la asistencia y despertar el interés de los estudiantes a través del juego. Para lo cual se selecciona para esta línea el proyecto: Guía Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales.

Con la realización de las actividades planificadas para la ejecución del proyecto se evidencia que la estrategia de utilizar los juegos tradicionales como herramientas didácticas se logra mejorar los resultados de aprendizaje lector y participativo de los estudiantes.

Los resultados alcanzados a través de la aplicabilidad del proyecto es el logro de una participación activa de los estudiantes del primer ciclo en un alto porcentaje. Así mismo se logró la motivación de padres de familia al involucrarse más en el proceso educativo de sus hijos, siendo partícipes de las actividades de aprendizaje realizadas en casa.

Conclusiones

Las actividades realizadas en el proyecto de mejoramiento educativo demostraron la importancia del juego tradicional como recurso didáctico el cual posibilita el trabajo en equipo, la socialización, participación y seguridad de sí mismos.

La implementación del juego y la participación activa de los padres y madres de familia en el proceso educativo son una herramienta valiosa para el logro de las competencias curriculares.

El desarrollo de las actividades implementadas en la guía de juegos tradicionales y el rincón del juego, lograron despertar el interés de los estudiantes por su propio aprendizaje, mejorar su asistencia e involucrar al padre de familia en el proceso educativo de sus hijos.

La implementación del área lúdica en los corredores del establecimiento permitió desarrollar habilidades cognitivas y psicomotrices en los estudiantes y la interrelación escolar.

EL INFRASCRITO DIRECTOR DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA DE ALDEA LA VIGIA, MORALES, IZABAL, CERTIFICA: QUE PARA EL EFECTO TIENE A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS NO. 04 DE ESTA DEPENDENCIA, EN EL QUE A FOLIOS 17 Y 18 SE ENCUENTRA EL ACTA NO. 11-2020, QUE COPIADA LITERALMENTE DICE: -----

Acta No. 11-2020

En el municipio de Morales, del departamento de Izabal, siendo las ocho horas en punto del día seis de enero de dos mil veinte, reunidos en el local de la Escuela Oficial Rural Mixta de aldea la Vigia, el señor director de la escuela Hugo Leonel Palacios López la maestra Glenda Iracema Blanco Súcchite estudiante del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente PADEP/D de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media EFPEM de la Universidad de San Carlos de Guatemala y el claustro de maestro de la escuela para dejar constancia de lo siguiente.-----

PRIMERO: El Director de la escuela Hugo Leonel Palacios abrió la reunión y dio la palabra la profesora estudiante de PADEP/D Glenda Iracema Blanco Súcchite quien informó que como parte de su trabajo de graduación debe realizar un proyecto de mejoramiento educativo y que su proyecto lleva por título y que solicita a los presentes su colaboración con ella y con las actividades que realizarán.-----

SEGUNDO: Tomo la palabra el director y expuso que la que le complacía que la profesora Glenda Iracema Blanco Súcchite hiciera en su escuela este proyecto que será de mucha ayuda para mejorar la educación que se imparte en la escuela indicando que desde el día de hoy se iniciará el proyecto mencionado.-----

TERCERO: Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha firmando los que intervenimos.

Y PARA LOS USOS LEGALES DEL INTERESADO, SE EXTIENDE FIRMA Y SELLA LA PRESENTE EN DOS HOJAS DE PAPEL BOND TAMAÑO CARTA A LOS VEINTICINCO DIAS DEL MES DE MAYO DEL AÑO DOS MIL VEINTE, EN EL MUNICIPIO DE MORALES, DEPARTAMENTO DE IZABAL.-----

Hugo Leonel Palacios
Director



Plan de Sostenibilidad
Tabla No. 39 Plan de Sostenibilidad

No.	Tipo de Sostenibilidad	Objetivos	Actividades de Sostenibilidad	Cronograma	Responsables
1.	Sostenibilidad Financiera	Reunir el fondo económico y humano para la sostenibilidad largo plazo del PME.	Realizar gestiones a instituciones locales.	Del 07 al 13 de marzo.	Maestro estudiante PADEP/D
2.	Sostenibilidad Ambiental	Implementa el fortalecimiento de los indicadores educativos de la institución sin causar daño al medio ambiente.	Tratar de optimizar los materiales sin causar daño a los recursos naturales.	Del 14 al 20 de marzo.	Maestro estudiante PADEP/D
3.	Sostenibilidad Social y cultural	Fortalecer el conocimiento cultural y social a través del juego tradicional de su país.	Aplicabilidad de la guía y rincón de aprendizaje del juego tradicional para enriquecer sus conocimientos significativos.	Del 11 al 24 de abril.	Maestro estudiante PADEP/D
4.	Sostenibilidad Tecnológica	Aplicar la tecnología en la ejecución y desarrollo sostenible del PME.	Implementar el uso de los medios tecnológicos para difundir los resultados del proyecto.	Del 25 al 01 de mayo	Maestro estudiante PADEP/D.

Referencias Bibliográficas

- Actualidad en psicología. (2018). Obtenido de <https://www.actualidadenpsicologia.com/psicologia-evolutiva-desarrollo/>
- Análisis DAFO y creación de estrategias (CAME, DAFO Cruzado). (04 de febrerode 2018). Obtenido de <https://learninglegendario.com/analisis-dafo-creacion-estrategias-came-dafo-cruzado/>
- Araya , V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. LAURUS REVISTA DE EDUCACIÓN, 13(24), 77. Caracas, Venezuela.
- ARENAS MARTIJA, A., & MARGALEF GARCÍA, L. (2006). ¿QUÉ ENTENDEMOS POR INNOVACIÓN EDUCATIVA? A PRÓPOSITO DEL DESARROLLO. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- AUSUBEL, D. (1983). TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Obtenido de <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>
- Bebbington, A. (2019). Orgnizaciones Comunitarias que resuelven problemas comunitarios. En Organizaciones de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. Santiago, Chile.
- Bembibre, C. (s.f.). DEFINICION ABC. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/sociocultural>
- Bertran, R. (s.f.). LA Teoria Sociocultural de Lev Vygotsky-Psicología y Mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Betancourt, D. (24 de Noviembre de 2018). Cómo hacer una matriz de priorización. Obtenido de <https://ingenioempresa.com/matriz-de-priorizacion/>
- Blog de retos para ser directivo. (06 de enero de 2017). Obtenido de <https://retos-directivos.eae.es/que-es-y-como-elaborar-una-matriz-de-priorizacion/>
- Casciani, D. (08 de febrero de 2015). La importancia de los juegos tradicionales. Obtenido de <https://www.inspirulina.com/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales.html>
- CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN. (2010). POLÍTICAS EDUCATIVAS. GUATEMALA.

Corredor A., C. O. (2000). En Acción Pedagógica, Vol 9. Venezuela. Echavarría, J. J. (1984). UNA NOTA SOBRE EL CONCEPTO DE POLITICA. Estudios Políticos (Nueva Epoca), 139.

Ecured. (2020). Historia de revisiones de "Constructivismo" (Pedagogía).

Obtenido de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))

Educación, C. N. (2010). Políticas Educativa - Mineduc. Obtenido de http://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2011/data/Politica/Políticas_Educativas_CNE.pdf

El juego como herramienta pedagógica: un instrumento más en las aulas. (29 de noviembre de 2016). Obtenido de https://www.abc.es/familia/educacion/abci-juego-como-herramienta-pedagogica-instrumento-mas-aulas-201611291621_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F

Fuentes, S., C. (2005). La legislación educativa vigente en el marco de la reforma educativa. Guatemala: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO-Guatemala.

Juarez y Asociados: Proyecto USAID. (2018). Diseño de Reforma Educativa/Runuk' ik jun K'ak'a Tijonik/Comisión Paritaria de Reforma Educativa(Versión Digital PDF). Guatemala.

Juega en la calle. (s.f.). Obtenido de <https://juegaenlacalle.wordpress.com/caracteristicas-de-los-juegos-tradicionales/>

Julio, M. R. (2017). Psicología Evolutiva, Enredos y Simplismos de una CienciaVulgar. Mexico: Universidad Nacional Autónoma de Mexico,Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.

La educación cambia en Guatemala luego de la Firma de los ... (18 de 05 de 2020). Obtenido de <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?La-educacion-cambia-en-Guatemala>

Ley de Educación Nacional. (1991). Guatemala.

Ley de Educación Nacional. Decreto Legislativo 12-91. (11 de enero de 1991).

Diario Oficial de Centro America. GUATEMALA: CONGRESO DE LA REPUBLICA DE GUATEMALA.

Martín Ruiz, G. (2016). QUE ES EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Obtenido de <http://www.pedagogia.com/metodo-y-actividades/aprendizaje-significativo/>

Martín, J. (29 de agosto de 2018). ¿QUÉ ES Y CÓMO HACER UNA MATRIZ DE PRIORIZACIÓN? Obtenido de <https://www.cerem.es/blog/que-es-y-como-hacer-una-matriz-de-priorizacion>

Martínez , R., & Fernandez, A. (s.f.). METODOLOGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA FORMULACIÓN/ÁRBOL DE PROBLEMA Y ÁREAS DE

(Versión

Digital

PDF)http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/martinez_rodrigo.pdf.

Mazarella, C., & Carrera, B. (2001). VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL. EDUCERE, 9(13), 42.

MINEDUC. (2003). Sección 1: La reforma educativa - Fundamentos del Currículo. En Comisión consultiva para la Reforma Educativa, "Marco General de la Transformación Curricular" (pág. 36). Obtenido de

https://cnb.mineduc.gob.gt/wiki/Hacia_la_Reforma_Educativa

MINEDUC. (2019). Manual Normas Operativas y de procedimientos administrativos y financieros aplicables a las organizaciones de padres defamilia. Ministerio de Educación -MINEDUC-.

Navarro, J. (18 de 05 de 2020). Política de Estado - Definición, Concepto y Qué es. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/politica/politica-estado.php>

Neira, Valladares, M. E. (2008). El Rol del alumno en el contexto educativo de la actual sociedad Postmoderna. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos63/rol-alumno-posmodernidad/rol-alumno-posmodernidad2.shtml>

Ortiz Granja, D. (2015). Sophia, Colección de Filosofía de la Educación. El constructivismo como teoría y método de enseñanza(19), 96. Cuenca, Ecuador.

Pereira, C. C. (09 de 06 de 2018). Política de Estado vrs Política de Gobierno. La Opinión.

PÉREZ PORTO, J. (2008). DEFINICIÓN DEL ENTORNO SOCIAL. Obtenido de <https://definicion.de/entorno-social/>

Pérez Porto, J., & Gardey , A. (2014). Definición de Recursos Didácticos.

Obtenido de <https://definicion.de/recursos-didacticos/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2011). Definición de Reforma Educativa. Obtenido de <https://definicion.de/reforma-educativa/>

Phillipe, V. (2004). Los juegos de Guatemala. Obtenido de https://cnb.mineduc.gob.gt/wiki/Nuestros_juguetes,_juegos,_rondas_y_ca

ntos_infantiles/Los_juegos_de_Guatemala

Porto, J. P. (2019). Definición de Política Educativa. Obtenido de <https://definicion.de/politica-educativa/>

Pulido, Chaves, O. O. (2017). Política pública y política educativa. Educación y Ciudad No. 33.

Què es y Como ayudarte el Aprendizaje Significativo (blog). (s.f.). Obtenido de <https://lecturaagil.com/aprendizaje-significativo/>

Què es y Como puede Ayuarte el Aprendizaje Significativo. (2020). Obtenido de <https://lecturaagil.com/aprendizaje-significativo/>

Regader, B. (s.f.). LA TEORÌA DEL APRENDIZAJE DE PIAGET - PSICOLOGIA Y MENTE-. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Rodríguez, E. M. (20 de Diciembre de 2018). Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky - La ... Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/teoria-sociocultural-del-desarrollo-cognitivo-de-vygotsky/>

Ruiz Quiroga, P. M. (2010). El rol de la familia en la educación. Temas para la Educación, 3.

Sordo, O. E. (2015). La organizacion escolar, Fundamentos e importancia para la direccion de la educacion. Varona, revista científico-metodológica, 2.

TEMARIO PSICOLOGICO DIPUTACIÓN DE ALMERIA . (2018). Tema 4

Psicología evolutiva: el concepto de desarrollo. Desajustes psicológicos y trastornos de la infancia y la adolescencia. Obtenido de <http://TELEOPOSICIONES>

ANEXOS



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Guía “Motivando el aprendizaje a través de los juegos tradicionales”
Dirigida a docentes del I Ciclo del Nivel Primario de la EORM Aldea la Vigía del
Distrito Escolar 18 – 04 – 18 del municipio de Morales,
departamento de Izabal.



ÍNDICE

UNIDAD 1:	5
Rondas tradicionales	5
Rondas Infantiles:	5
Arroz con leche	7
La Blanca Paloma	8
Que llueva, que llueva	9
Arroz con leche	10
El patio de mi casa	11
Evaluación: Lista de Cotejo	12
UNIDAD 2:	13
CANCIONES TRADICIONALES	13
Beneficios de las canciones infantiles:	14
Tengo una muñeca vestida azul	15
Campanita de Oro	16
Matatero Tero La	17
Un Elefante	18
Caminito de la escuela	19
Lista de Cotejo	20
UNIDAD 3:	21
JUEGOS TRADICIONALES	21
JUEGO: CINCO O CANICAS:	22
<i>JUEGO: ESCONDITE</i>	23
<i>JUEGO: AGÜITAS</i>	24
<i>JUEGO: LA CUERDA</i>	25
JUEGO: ENCOSTALADOS	26
JUEGO: EL TROMPO	28
JUEGO: PONCHADOS	29
JUEGO: EL AVIONCITO	30
JUEGO: CAPIRUCHOS, CAPIROTE O TABLERO	31
JUEGO: EL YOYO	32
JUEGO: GALLINITA CIEGA	34
<i>JUEGO: BOTE, BOTILLO</i>	35
<i>JUEGO: CABALLITO DE PALO</i>	37
JUEGO: LA LOTERIA	38
JUEGO: JACKSES	39
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA	40

INTRODUCCIÓN

¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje? El juego es una serie de actividades que permiten al ser humano desde su infancia: descubrir, indagar, manipular y conocer de forma divertida todo lo que necesita para su adultez. A través del juego los niños exteriorizan su personalidad, desarrollan sus capacidades motoras y cognitivas, adquieren habilidades sociales, aprendiendo a cooperar y saber respetar a los demás; además de aprender a razonar pues a través del juego encuentran situaciones difíciles a las que tendrán que buscarles una solución para superarlas.

La guía metodológica "Motivando el aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales" se elaboró con el propósito de contrarrestar la poca participación de los estudiantes en el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, mejorar la socialización de los estudiantes, reactivar los juegos tradicionales como herramientas de aprendizaje para mejorar los resultados de los indicadores educativos del establecimiento y contribuir a mejorar la calidad educativa de la Escuela Oficial Rural Mixta de Aldea la Vigía, del municipio de Morales, departamento de Izabal. Así mismo proporcionar a los docentes una herramienta pedagógica que contribuirá a que el docente realice el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma divertida y creativa, con la salvedad que la guía puede ser modificada por el docente según las actividades y contenidos que él o la docente crea conveniente en cuanto al abordaje de su clase.

A través de la guía también se pretende reactivar la práctica de los juegos tradicionales, los cuales son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad, los cuales están quedando en el olvido de las nuevas generaciones por el uso desmedido de juegos electrónicos, los cuales están transformando a nuestros niños, niñas y jóvenes en personas aisladas, estáticas y sin valores porque en su mayoría son juegos con contenidos violentos y poco educativos. En cambio el juego tradicional a través de la historia nos ha transmitido: formas de vida, valores, tradiciones de diferentes lugares y culturas, así como aprendizajes educativos y de socialización.

Tipos de metodologías que se recomiendan utilizar:**Método Inductivo:**

Es el método, activo por excelencia, que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos. Se basa en la experiencia, en la participación, en los hechos y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado. El método inductivo es el ideal para lograr principios, y a partir de ellos utilizar el método deductivo.

Método Analógico o Comparativo:

Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía. El pensamiento va de lo particular a lo particular. Es fundamentalmente la forma de razonar de los más pequeños, sin olvidar su importancia en todas las edades.

Método basado en la psicología del alumno:

Cuando el orden seguido responde más bien a los intereses y experiencias del alumno. Se ciñe a la motivación del momento y va de lo conocido por el alumno a lo desconocido por él. Es el método que propician los movimientos de renovación, que intentan más la intuición que la memorización.

Método activo:

Cuando se cuenta con la participación del alumno y el mismo método y sus actividades son las que logran la motivación del alumno. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas mientras el profesor se convierte en el orientador del aprendizaje.

Heurístico o de descubrimiento: Antes comprender que fijar de memoria, antes descubrir que aceptar como verdad. El profesor presenta los elementos del aprendizaje para que el alumno descubra.

UNIDAD 1:
Rondas tradicionales



Ilustración 2

https://www.shutterstock.com/es/search/fotos%2Bde%2Bni%C3%B1os%2Bjugando?image_type=illustration

Rondas Infantiles:

Son juegos tradicionales con un componente musical. Las canciones de toda la vida que

nos enseñan desde pequeños y que acompañamos con bailes y gestos. Las rondas acompañan a los niños en su crecimiento y son composiciones que se transmiten de padres a hijos.



Ilustración 3 <https://eduriacampos.wordpress.com/2013/07/02/juegos-cantados/>

Arroz con leche
Me quiero aprender

Nombre de la Ronda	Arroz con leche
Letra de la Ronda	Las Vocales
Área:	Comunicación y Lenguaje L 1

Con mis amiguitos

De la vecindad.

Que son las vocales (a, e, i, o, u)

Y las consonantes (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n...)

Que sonidos tienen

Para ir a jugar.

Yo soy la estudiante

Que quiere aprender

Me quiero cansar

Y no de estudiar

Con esta si

Con esta no

Con esta ronda

Me divierto yo.



Ilustración

[4https://www.pinterest.es/pin/376191375098286789/](https://www.pinterest.es/pin/376191375098286789/)

Nombre de la ronda:	La Blanca Paloma
Letra de la ronda:	El Reloj
Área:	Matemáticas

Estaba la niña jugando
 A la sombra de un verde limón
 Con el libro aprendía la hora
 Con la hora avanzaba el reloj.
 Ay, ay, ay, ¿Cuándo veré el reloj?
 Ay, ay, ay, ¿Cuándo veré el reloj?
 Me arrodillo a marcar los segundos
 Me levanto constante, constante
 Dame la mano, dame la otra
 Dame un brinquito con la pelota.
 Daré la media vuelta,
 Daré la vuelta entera
 Daré un pasito atrás
 Haciendo la reverencia.
 Pero no, pero no, pero no
 Porque me das la hora
 Pero sí, pero sí, pero sí
 Porque ya la aprendí.



Ilustración 5

<https://www.youtube.com/watch?v=kXt1r9TUuBA>

Nombre de la ronda:	Que llueva, que llueva
Letra de la ronda:	Los Sustantivos
Área:	Comunicación y Lenguaje L 1 y L 2

Qué clase, qué clase
De sustantivos hay
Qué clase, qué clase
De sustantivos hay.

Comunes, propios
Individuales, colectivos
Abstractos y concretos.

¡Que sí, que no,
Sigamos con el juego.



Ilustración 6 https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-abrazan-hacer-ronda_4839890.htm

Nombre de la ronda:	Arroz con leche
Letra de la ronda:	Los artículos
Área:	Comunicación y Lenguaje L 1

El día de hoy
 Queremos aprender
 Las clases de artículos
 Los cuales son
 Definidos e indefinidos

Salteemos al mencionar
 Artículos definidos
 La, las, el, los,
 Y agáchense mencionando
 Artículos indefinidos
 Un, una, unos, unas.



Ilustración
[7https://www.spanishlearninglab.com/los-articulos-indefinidos-en-espanol/](https://www.spanishlearninglab.com/los-articulos-indefinidos-en-espanol/)

Salteemos una y otra vez
 La, las, el, los
 Agáchense



Ilustración
[8https://pt.slideshare.net/lsalguero/articulos-39510804/7?smtNoRedir=1](https://pt.slideshare.net/lsalguero/articulos-39510804/7?smtNoRedir=1)

Nombre de la ronda:	El patio de mi casa
Letra de la ronda:	Mi escuela
Área:	Formación Ciudadana

El patio de mi escuela es particular
 Se juega y se aprende como las demás
 Agáchense y vuélvanse a agachar
 Las niñas y niños se vuelven agachar.

Chocolate, molinillo
 Estirar, estirar que la niña y el niño va pasar.
 Se le acaba la gasolina, se le acaba la gasolina (bis)

Dicen que soy, que soy una estudiante
 Y si lo soy, lo soy con alegría
 Desde que aprendí a escribir, a escribir
 me quede padeciendo de este bien
 padeciendo de este bien.

El patio de mi escuela es particular
 Se juega y se aprende como las demás
 Agáchense y vuélvanse a agachar
 Las niñas y niños se vuelven agachar.



UNIDAD 2:
CANCIONES TRADICIONALES



Ilustración 10 <http://imagenesdeelsalvador.blogspot.com/2017/01/juegos-tradicionales-campanita-de-oro.html>

Beneficios de las canciones infantiles:

Las canciones infantiles aportan numerosos beneficios por sí solas. Cantar les ayuda a desarrollar su inteligencia y creatividad a través de la imaginación. Seguir los ritmos de los movimientos y de la música, por ejemplo dando palmas o golpecitos en la mesa, fomenta el desarrollo lógico y matemático. También, las letras les ayudan en la memoria y la concentración para ampliar su vocabulario. Por otro lado, la música facilita el desarrollo social y afectivo, fomentando los sentimientos de seguridad emocional, confianza y autonomía.

¿Cómo ayudan las canciones infantiles?

- Aprender letras y números: al ser una forma lúdica y divertida de aprendizaje, los niños lo hacen casi de manera automática.
- Asimilar hábitos: gracias a la música le podemos enseñar a los niños cómo vestirse, pautas de higiene, fomentar la responsabilidad o la autonomía.
- Mejorar la concentración: la música favorece la concentración, especialmente a aquellos niños que tienen dificultades en este aspecto. Las melodías suaves ayuda a que estén más concentrados en la tarea que esté realizando en ese momento.
- Aprender a leer: a los pequeños que se les enseña con canciones, aprenden a identificar las letras y sus sonidos más rápido. Antes de saber leer, se familiarizan con las formas y el sonido de las letras, favoreciendo su pronunciación.

Nombre de la canción:	Tengo una muñeca vestida azul
Letra de la canción:	Los Valores
Área:	Formación Ciudadana

Estrategia:

Organizados en un círculo los niños y niñas entonan el canto dando palmadas.

Tengo una muñeca vestida de azul
Zapatitos blancos delantal de tul.

La lleve a la escuela y se me alegró
Aprendió valores y los repitió
Llegar a la hora es puntualidad
Hacer mis tareas responsabilidad.

Dos y dos son cuatro,
Cuatro y dos son seis,
Seis y dos son ocho
Y ocho dieciséis.

Tengo una muñeca vestida de azul
Zapatitos blancos delantal de tul.

La lleve a la escuela y se me alegró
Aprendió valores y los repitió
ayudar a otros es cooperación
afecto y confianza es fraternidad.



Nombre de la canción:	Campanita de Oro
Letra de la canción:	El Abecedario
Área:	Comunicación y Lenguaje L1

Estrategia:

Este juego trata de que dos niños forme un arco los cuales en secreto se designan el nombre de "melón " y "sandía" el cual los otros niños pasaran por abajo del arco formado y cantaran la canción abajo escrita que luego de que terminan bajan sus manos así atrapando a uno el cual el decidirá con quien ir si con sandia o melón y así sucesivamente irán hasta terminar y ganara el niño que tenga más integrantes.

Letra Original: CAMPANITA DE ORO

Campanita de oro déjame pasar con todos mis hijos menos el de atrás será sandia o será melón será tu tata el que esta pelón, pelón ,peloon.

Letra Modificada:

Campanita de oro déjame pasar con todas mis letras a, b, c, d, e, ...menos la de atrás, tras, será vocal o consonante será tu tata que esta pelón, pelón, peloon.



Ilustración 12 <https://tucuentofavorito.com/la-vibora-de-la-mar-juego-para-ninos/>

Nombre de la canción:	Matatero Tero La
Letra de la canción:	Los Oficios
Área:	Medio Social y Natural

Estrategia:

Se forman dos grupos de niños y niñas, un grupo camina hacia adelante del segundo grupo y ellos van hacia atrás para luego responder a lo que el primer grupo les dice.

Grupo A: Buenos días su señoría, matatero tero la.

Grupo B: ¿Qué quería su señoría? Matatero tero la.

Grupo A: Yo quería una de sus hijas (hijos) matatero tero la.

Grupo A: Yo quería a: (se dice una característica de la persona que quieren del otro grupo), matatero, tero la.

Grupo B: ¿Y qué oficio le pondremos? Matatero tero la

Grupo A: Le pondremos (se dice un oficio ejemplo: panadero), matatero tero la.

Grupo B: Ese oficio si me agrada matatero tero la. (El grupo se detiene y entrega al niño o niña al grupo A).



Ilustración 13 https://es.123rf.com/photo_11325663_dibujos-animados-lindos-ni%C3%B1os-de-la-mano.html

Nombre de la canción:	Un Elefante
Letra de la canción:	Números Pares
Área:	Matemáticas

Estrategia:

Los estudiantes se organizan en parejas y utilizando un lazo largo saltan y se van integrando de dos en dos.

Un Elefante

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veía que resistía
Fueron a llamar a dos elefantes.

Cuatro elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veía que resistía
Fueron a llamar a dos elefantes.

Seis elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veía que resistía
Fueron a llamar a dos elefantes.



Nombre de la canción:	Caminito de la escuela
Letra de la canción:	El reino animal
Área:	Medio Social y Natural

Estrategia: Entonación con palmadas.

Caminito de la escuela
 Apurándose a llegar
 Con sus libros bajo el brazo
 Va todo el reino animal

El ratón con espejuelos
 De cuaderno el pavo real
 Y en la boca lleva el perro
 Una goma de borrar
 Cinco gatitos
 Muy bien bañados
 Alzando los pies
 Van para el kínder
 Entusiasmados
 De ir por primera vez



Ilustración

[15https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/caminito-de-la-escuela-cancion-de-cri-para-los-ninos/](https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/caminito-de-la-escuela-cancion-de-cri-para-los-ninos/)

Caminito de la escuela
 Pataleando hasta el final
 La tortuga va que vuela
 Procurando ser puntual
 Caminito de la escuela
 Porque quieren aprender
 Van todos los animales
 Encantados de volver
 El camello con mochila
 La jirafa con su chal
 Y un pequeño elefantito
 De la mano de su mamá.

No falta el león,
 monos también;
 y hasta un tiburón.
 Porque en los libros
 siempre se aprende
 cómo vivir mejor.



Lista de Cotejo

Entonación y Movimientos de Canciones Infantiles

Valor total: 10 pts.

No.	Aspectos a evaluar	SI	NO
1.	Participa activamente en la entonación de las canciones infantiles		
2.	Muestra coordinación en los movimientos a realizar.		
3.	Habilidad de entonar correctamente las letras de canto infantil.		
4.	Muestra compañerismo para la realización de cada actividad.		
5.	Es dinámico y participativo		
	TOTAL		

UNIDAD 3:
JUEGOS TRADICIONALES



Ilustración 16 <http://juegoseducacioninicial.blogspot.com/2010/08/conoce-mas-juegos-tradicionales.html>

JUEGO: CINCOS O CANICAS:

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Es un juego tradicional muy reconocido y practicado en latino américa, se usan unas canicas o bolas de cristal y se han desarrollado diversas versiones para jugar con ellas, desde darle con una bola al resto o insertarlas en huecos específicos y seguir secuencias entre otras variaciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar la mayor cantidad de bolas de cristal o canicas que se pueda.

REGLAS DEL JUEGO

Las reglas dependen de la variación del juego, pero como regla general esta que quien gane las canicas se quedara con ellas.

BENEFICIOS DE JUGAR CANICAS

- Desarrolla la habilidad de lanzar.
- Desarrolla la coordinación viso motora.
- Propicia la creatividad.

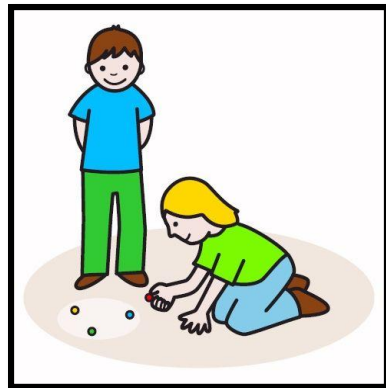


Ilustración
17https://i.pinimg.com/originals/60/1a/49/601a49fc1bd
10d2a005362cabde72d0b.jpg

JUEGO: ESCONDITE

DESCRIPCIÓN:

El juego consiste en que un niño o niña se pega a la pared tapándose los ojos y empieza a contar hasta cierta cantidad, la cual es propuesta por todos los jugadores y en el momento que inicia el conteo todos corren a buscar un lugar donde esconderse debido que, al terminar el conteo el niño (a), empieza a buscar a todos y al primero que encuentre, será al que le toque quedarse a contar y buscar a todos para continuar el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Encontrar lugares apropiados para poder esconderse y no ser encontrados y divertirse escondiéndose.

REGLAS DEL JUEGO:

- Taparse los ojos para no ver adonde se esconden todos.
- Encontrar un escondite antes que acabe de contar la niña o el niño que los buscará.
- Respetar las reglas del juego que si te encuentran primero tendrás que tomar el lugar del jugador que realizo el conteo para esconderse.

BENEFICIOS DEL JUEGO:

- Fomenta la socialización de los niños con otros niños.
- Ayuda a ejercitar su cerebro pensando en qué lugar será el apropiado para esconderse.
- Permite el desarrollo de las funciones ejecutivas, debido a que el niño debe planear hacia donde ir con el objetivo de no ser encontrado.
- Ejercita la motricidad gruesa.
- Estimula la creatividad e imaginación



JUEGO: AGÜITAS.

DESCRIPCIÓN:

En primer lugar se organizan en elegir quien será el comprador y quien será el vendedor de las agüitas, luego el vendedor le pone el nombre de una agüita o gaseosa a cada jugador por ejemplo: Coka Cola, Pepsi, Orange y así sucesivamente pero en voz baja para que solo el jugador sepa que sabor es.

Seguidamente inicia el juego: el comprador saluda al vendedor y dice querer comprar una agüita a lo cual responde el vendedor: que sabor quiere? Y el vendedor menciona cierto sabor si está ese nombre entre los jugadores él se levanta y empieza a correr. El vendedor lo sigue y todos gritan agua limpia pero si el vendedor logra agarrar al jugador se convierte en agua sucia. Y vuelve a comprar para que todos participen.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Lograr adivinar el nombre de todos los jugadores y atraparlos al salir huyendo del comprador.

REGLAS DEL JUEGO:

- El comprador no debe escuchar cuando el vendedor da los nombres de agüitas a los jugadores.
- Dar un espacio a cada jugador para poder empezar a correr.
- Gana el comprador si lograr atrapar a la mayoría de agüitas.
- Al terminar de mencionar a todas las agüitas el comprador sede su lugar a otro jugador y el pasa a ser una agüita.

BENEFICIOS DEL JUEGO:

- La socialización integral de los niños y niñas.
- El ejercicio físico.
- Desarrollo de su imaginación y creatividad.
- Desarrolla sus habilidades cognitivas y psicomotoras.



Ilustración 19 <http://razafolklorica.com/tag/juegos-para-ninos/>

JUEGO: LA CUERDA

DESCRIPCIÓN

Juego tradicional en América Latina. Este juego consiste en saltar de manera individual o grupal, una cuerda, sogu o laso.

Para saltar la cuerda de manera individual se debe tomar la cuerda de los extremos, pasar la cuerda por debajo de los pies al mismo tiempo que se salta y repetir esta acción tantas veces como se pueda.

OBJETIVO DEL JUEGO

Saltar continuamente la cuerda, la mayor cantidad de veces posibles, nunca se debe tocar la cuerda con los pies o se perderá.

REGLAS DEL JUEGO

De manera individual o grupal las reglas básicas son:

- No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta.
- Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.
- Gana quien realice mayor cantidad de saltos.
- Pierde quien toca la cuerda o quien para.

BENEFICIOS DE ESTE JUEGO

- Es un juego práctico y fácil de realizar.
- No se requieren grandes materiales, maquinas elementos, más que una cuerda.
- No requiere grandes espacios para practicarlo.
- Quema aproximadamente 800 calorías en una hora de práctica.
- Mejora el sistema cardiovascular.
- Fortalece el sistema muscular en piernas y brazos.

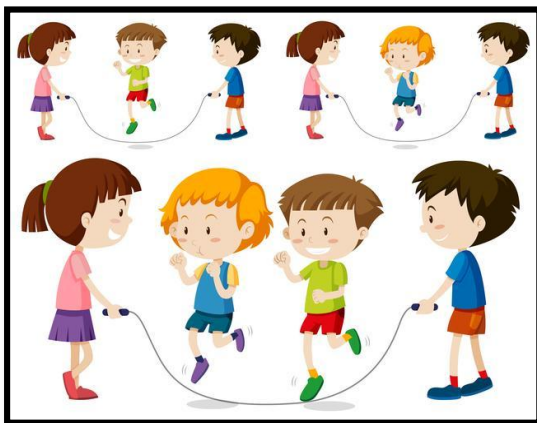


Ilustración 20 <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/299016-un-conjunto-de-salto-de-cuerda-para-ninos>

JUEGO: ENCOSTALADOS

DESCRIPCIÓN

Es un juego de competencia que se juega colocándose un costal de los pies hasta la cintura y que consiste en saltar con el costal puesto de un punto a otro.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es realizar carreras, cada participante se coloca un costal de los pies a la cintura, se ubica en un punto y debe llegar a otro saltando con el costal puesto.

REGLAS DEL JUEGO

- Respetar los puntos de partida y llegada.
- Esperar la indicación de salida o inicio de la carrera.
- Avanzar saltando y mantener el costal puesto.
- Si se cae puede pararse y continuar en la carrera.
- Debe llegar a la meta con el costal puesto.

BENEFICIOS DE ESTE JUEGO

- Es un juego práctico y fácil de realizar.
- Se requieren 2 o más costales de fique o lona.
- Fortalece el sistema muscular en piernas.



Ilustración 21 https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-636723326-la-lino-arpillera-saco-de-la-patata-de-carreras-bolsas-de-2-_JM

JUEGO: EL TROMPO

DESCRIPCIÓN:

Es un juego tradicional que se juega con un elemento preferiblemente de madera con forma cónica y con una punta aguda llamado trompo y una cuerda no más larga de 1.20 metros de largo, la cuerda o piola se enrolla en el trompo de la punta hacia arriba para luego de la piola lanzarlo al aire y piso para hacerlo girar.

Para este juego se necesita bastante habilidad tanto en el lanzar como en la agilidad visual y en los reflejos.

OBJETIVOS:

Lo principal es hacer girar el trompo en el piso el mayor tiempo posible. Los más hábiles hacen diferentes piruetas usando el cuerpo, aire y suelo.

REGLAS DEL JUEGO

Se establecen reglas para campeonatos o torneos de trompo, pero las básicas son:

- El trompo debe ser lanzado con la pita o piola.
- El trompo debe estar en movimiento durante el juego.
- Respetar límites de espacio establecidos.

BENEFICIOS DE ESTE JUEGO

- Desarrolla la habilidad de lanzar.
- Desarrolla la coordinación viso motora.
- Propicia la creatividad.



Ilustración

22<https://www.pinterest.ru/pin/813251645192220299/>

JUEGO: PONCHADOS

DESCRIPCIÓN

Tradicionalmente este juego ha sido muy popular entre niños, jóvenes y adultos por su gran despliegue de movimiento. Consiste en un grupo de personas en un espacio abierto en la que una persona con una pelota suave la lanza a otros compañeros para tocarlos con esta, si lo logra se dice la palabra: PONCHADO y este ocupara el lugar del ponchador.

OBJETIVO DEL JUEGO

- Se trata de un juego en el que con una pelota , uno de los integrantes lanza la pelota hasta tocar con ella a otra persona , quien es tocado por la pelota queda ponchado y será el encargado de lanzar esta vez e intentar tocar a otra persona y así sucesivamente.
- Evitar ser ponchado es el objetivo principal.

REGLAS DEL JUEGO

- Jugar en un espacio abierto.
- Usar una pelota suave.
- Si es tocado por la pelota quedara ponchado inmediatamente.
- Solo hay un ponchador o lanzador de la pelota.

BENEFICIOS DEL JUEGO:

- Es un juego que involucra actividad física de todo el cuerpo.
- No se requieren grandes materiales, maquinas elementos, más que una pelota.
- Fomenta el trabajo en equipo y cooperación .
- Mejora el sistema cardiovascular.
- Fortalece el sistema muscular en piernas y brazos.



Ilustración
23http://juegostradicionalesyactividades.blogspot.com/2014/05/blog-post_4187.html

JUEGO: EL AVIONCITO

DESCRIPCIÓN:

Este juego consta de un tablero con los números naturales, se ubica y se juega en el piso, saltando en un pie sobre cada número. Este juego lo pueden jugar niños y adultos por igual.

Para este juego se debe tener habilidad y condiciones físicas como lateralidad, saltar, coordinación y equilibrio.

OBJETIVO DEL JUEGO

Su objetivo principal es saltar sobre los números, lanzando una piedra e intentando pasar por todos los números, dejando uno intermedio, sin pisar línea.

REGLAS DEL JUEGO:

Cada jugador pierde, si deja su piedra donde quedó y pasa el turno al siguiente si:

- al tirar la piedra no cae dentro de la casilla que le toca,
- su piedra queda tocando línea,
- se equivoca durante el recorrido,
- pisa raya,
- pisa las casillas dobles con un solo pie,
- pisa alguna de las casillas que ocupa la piedra de otro jugador,
- pone una o dos manos en el piso al recoger su piedra, o
- sale sin recoger su piedra.
- Si son muchos niños, puede jugarse por equipos, donde cada vuelta la hace un jugador diferente.

BENEFICIOS DE ESTE JUEGO

- Estimula habilidades como saltar.
- Desarrolla la coordinación viso motora
- Desarrolla la coordinación motriz y lateralidad.

- Desarrolla la atención y memoria.



Ilustración 24

<https://www.pinterest.com/gsendovalcarrin/rayuela/>

JUEGO: CAPIRUCHOS, CAPIROTE O TABLERO

DESCRIPCIÓN:

El Capirucho: juguete tradicional conocido en toda Guatemala, en algunas regiones es conocido como "Capirote" o "Balero". Consiste en un instrumento de madera o plástico, con un agujero en la parte inferior por el cual pasa una pita atada a un palito de aproximadamente 7 centímetros, el cual deberá insertarse en la parte cilíndrica del Capirucho. Se considera al jugador más habilidoso quien lo inserte el mayor tiempo posible sin fallar.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

Lograr insertar el palillo en la parte cilíndrica el mayor número de veces en el menor tiempo. Puede ser utilizado en el área de matemáticas para el aprendizaje de los números naturales.

REGLAS DEL JUEGO:

- Insertar el palo en el capirucho el mayor número de veces consecutivas.
- Si se falla pierde el turno.
- El número de participantes puede ser numeroso.
- Hacer competencias con punteo.

- Se puede dar un tiempo estipulado para insertar cierta cantidad de veces y quien logre insertarlo primero será el ganador.
- Cada acierto se cuenta de diez en diez hasta completar cien puntos.

BENEFICIOS DEL JUEGO:

- Destrezas de manipulación y repetición.
- Habilidades de coordinación
- Desarrollo de habilidades psicomotoras y cognitivas.

**JUEGO: EL YOYO****DESCRIPCIÓN:**

Este divertido juguete está compuesto por dos discos de madera, plástico o metal unidos por un pequeño eje central. Una cuerda va atada a este eje y se enrolla para iniciar el juego. Hay distintos tipos de yoyos, grandes y pequeños, de diversos colores, de metal y de plástico.

OBJETIVO DEL JUEGO:

El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente el cordel.

REGLAS DEL JUEGO:

- Una cuerda va atada a este eje y se enrolla para iniciar el juego.
- El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente el cordel.

BENEFICIOS DEL JUEGO:

- Desarrollo de habilidades y destrezas psicomotoras.
- Despertar la motivación y creatividad.
- La práctica de coordinación
- Desarrollo de la concentración.



Ilustración 26 https://www.kindpng.com/imgv/oJTRx_national-yo-juegos-tradicionales-el-yoyo-hd-png/

JUEGO: GALLINITA CIEGA

DESCRIPCIÓN

Se forma un gran corro con todos los participantes, estos cogidos de las manos, colocan a uno de los participantes, elegido al azar con alguna "formulilla para rifar", ha este niño/a se le vendaran los ojos y se le colocará en el centro del corro, se le preguntará:

"¿Qué se te ha perdido?"

Contestará:

"Una aguja y un dedal"

Los del corro le dirán:

"Pues da tres vueltas lo encontrarás, una, dos y tres."

El del centro da tres vueltas sobre sí mismo y se va acercando al corro, que estos sin soltarse se van moviendo, evitando que sean cogidos. Una vez haya cogido a un participante se han de parar, el de los ojos vendados mediante el tacto ha de reconocer quien es y si lo adivina, se le venda los ojos al que ha sido atrapado, si no la sigue parando el mismo.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- Orientarse en el espacio
- Saber andar con los ojos tapados

REGLAS DEL JUEGO

- Tener un pañuelo que cubra los ojos de un niño.
- Escoger al niño que será la gallinita ciega.
- La venda no puede ser levantada por el participante elegido porque será descalificado.
- Respetar las indicaciones del que dirige el juego.

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Desarrollo de sus sentidos para dirigirse.
- Equilibrio.
- Mejora la percepción del espacio.

- Fomenta el juego en equipos.
- Beneficia la inclusión de niños con necesidades especiales visuales.
- Favorece el ejercicio.



Ilustración 27
<https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-corro-y-cadeneta/gallinita-ciega/>

JUEGO: BOTE, BOTILLO

El 'Bote botero' es un juego muy popular, sobre todo en América del Sur donde es conocido como 'Bote pateado'. A simple vista guarda un gran parecido con 'El escondite' aunque tiene algunas reglas que lo diferencian de esto clásico entre los clásicos debido a que se debe usar un bote plástico o de aluminio con piedritas en su interior para que haga sonido.

Los participantes deberán esconderse, y el que comienza el juego tendrá que encontrar a los demás pero con una variación, deberá depositar un bote de aluminio en un lugar fijo y cada vez que encuentre a alguno de los escondidos tendrá que golpear el bote contra el suelo pronunciando su nombre.

El bote deberá permanecer quieto y como no tendrá más remedio que alejarse para buscar al resto de los escondidos, si uno de ellos logra correr y patear el bote salvará a todos sus compañeros.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

Esconderse y estar atentos para correr atrapar el bote y hacerlo sonar para ser libres antes que los encuentren.

REGLAS DEL JUEGO

- Deberán elegir a la persona que los tendrá que buscar en sus escondites.
- Un integrante del grupo debe tirar el bote lo más lejos posible para que la persona que los buscará vaya por él, mientras los demás aprovechan para esconderse.
- Al tener el bote deberá dejarlo en un lugar visible y decir listos o no allá voy después de hacer sonar el bote.
- Cada vez que encuentre a uno de los escondidos deberá correr agarrar el bote, hacerlo sonar y pronunciar su nombre.
- Si alguno de los que están escondidos logra llegar antes y tomar el bote debe gritar bote botillo libero a todos mis amigos y todos serán libres. Y deberá seguir buscando la misma persona.

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Potencia el trabajo en equipo.
- Practica los valores como la solidaridad, compañerismo y cooperación.
- Desarrolla habilidades psicomotrices y cognitivas.



JUEGO: CABALLITO DE PALO

Los caballitos de palo también llamados de tela o sanjuaneros son un juguete atractivo para los niños pequeños, cabalgar en ellos y hacer competencias con sus amiguitos o hermanos es una actividad que beneficia la psicomotricidad y enriquece el juego simbólico.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

¡Cabalgar!

REGLAS DEL JUEGO

- Cabalgar solo un niño encima del caballito de palo.

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Un juego creativo que hace que los niños sean imaginativos.
- Destrezas para saltar



Ilustración <https://www.google.com.gt/search?hl=es-419&tbn=isch&sxsr=AleKk00K2dA63PP42rjVbwFSg3P2VXH52w%3A1590458849769&source=hp&biw=1600&bih=789&ei=4XnMXtXcLlqRggfY7avQDg&q=hA1HFHkvo5cxPGPKQbjVZurQs83tc&scient=img#imgcr=tvDXmvDpXwPPgM>

JUEGO: LA LOTERIA

El juego de la lotería, ampliamente difundido en México, es un juego de azar que consta de un bonche de 54 cartas y un número indefinido de tarjetas llamadas "tablas" con 16 de dichas cartas escogidas aleatoriamente.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

Aprender a memorizar

Favorece el aprendizaje

REGLAS DEL JUEGO

- Cada vez que se extraiga una carta del bonche, ésta se anuncia y los participantes deben marcar esa carta en sus tablas si la tienen.
- El ganador será quien el último que forme en su tabla la alineación que se haya especificado al inicio del juego con las cartas marcadas y grite en señal de victoria.
- La palabra que se grita al momento de ganar varía dependiendo región del país, en Estados Unidos se grita "¡Bingo! Si dicen BUENAS y no ganaron automáticamente tiene que dejar de jugar

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Ejercitación de manipulación
- Recreativo en el área de aprendizaje.



Ilustración [https://www.google.com.gt/search?hl=es-49&tbn=isch&sxsrf=ALeKk02__ngK870WkhTEC20akw3xPB01Q%](https://www.google.com.gt/search?hl=es-49&tbn=isch&sxsrf=ALeKk02__ngK870WkhTEC20akw3xPB01Q%22)

JUEGO: JACKSES

Este juego se juega sobre una superficie lisa, dura y plana como lo es la superficie de una mesa, mas es común que se juegue sobre el piso.

OBJETIVOS DEL JUEGO:

Promover el conteo en cada vez que se lanzan los yax a la hora del juego colectivo.

REGLAS DEL JUEGO

- Este juego puede ser realizado en un espacio cómodo, donde los participantes puedan sentarse cómodamente en el suelo.
- Los jackses se lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras la bolita está en el aire se recogen los jackses de uno en uno en el primer turno.
- Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los jackses. Se debe recibir la bolita con una sola mano, no se debe mover ninguno de los jackses cuando se estén recogiendo los demás. Gana el jugador que logre un mayor puntaje.

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Favorece el cálculo mental.
- Completación y creación de diferentes series numéricas



Ilustración <https://www.google.com.gt/search?q=juego+yaces+objetivos&sxsrf=>

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

http://cnbguatemala.org/wiki/Nuestros_juguetes,_juegos,_rondas_y_cantos_infantiles/Capirucho,_capirote_o_balero. s.f. Capirucho, capirote o balero - CNB Guatemala (último acceso: 9 de 05 de 2020).

<http://elmundodemozart.com/importancia-canciones-educacion-infantil/>. s.f. Importancia de las canciones en educación infantil - El Mundo ... (último acceso: 09 de 03 de 2020).

<http://imagenesdeelsalvador.blogspot.com/2017/01/juegos-tradicionales-campanita-de-oro.html#.XmWEAqhKjIU>. s.f. Juegos Tradicionales: campanita de oro (último acceso: 08 de 03 de 2020).

http://juegostradicionalesyactividades.blogspot.com/2014/05/blog-post_9672.html. s.f. SALTAR LASO O CUERDA - Juegos tradicionales y ... (último acceso: 15 de 04 de 2020).

<https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-corro-y-cadeneta/gallinita-ciega/>. s.f. Gallinita ciega | Mis juegos tradicionales (último acceso: 09 de 05 de 2020).

<https://planetadibujos.blogspot.com/2019/09/dibujos-de-ninos-tomados-de-la-mano.html>. s.f. Dibujos De Niños Tomados De La Mano - páginas para colorear ... (último acceso: 10 de 03 de 2020).

<https://www.dailymotion.com/video/x3v1iit>. s.f. Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña con letra (último acceso: 09 de 03 de 2020).

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/caminito-de-la-escuela-cancion-de-cri-cri-para-los-ninos/>. s.f. Caminito de la escuela. Canción de Cri Cri para los niños (último acceso: 09 de 03 de 2020).

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/bote-botero-juegos-infantiles-tradicionales/>. s.f. Bote botero. Juegos infantiles tradicionales - Guía Infantil (último acceso: 10 de 05 de 2020).

<https://www.laprensa.hn/chicos/765058-423/el-juego-del-yoyo>. s.f. El juego del yoyo - Diario La Prensa (último acceso: 09 de 05 de 2020).

https://www.shutterstock.com/es/search/ni%C3%B1os+jugando+ronda?image_type=illustration. s.f. Ilustraciones, imágenes y vectores de stock sobre Niños ... (último acceso: 08 de 03 de 2020).

Rescate de los juegos tradicionales en actividades físicas... s.f.

<https://noticias.universia.net.mx/cultura/noticia/2016/11/17/1146249/consejos-redactar-introduccion-trabajo-universitario.html> (último acceso: 08 de 03 de 2020).

Poster Académico



Autor: Glenda Iracema Blanco Súcite

Descripción:

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutó en la Escuela Rural Mixta aldea La Vigía, del municipio de Morales, del departamento de Izabal. Dirigido a estudiantes del primer ciclo con la finalidad de mejorar los factores que inciden en el entorno educativo como lo es el bajo rendimiento en Lecto escritura, poco desarrollo del pensamiento crítico, su poca participación para expresar sus ideas y su bajo interés en su aprendizaje. Según el análisis realizado se encontró que los indicadores educativos que muestran bajo nivel de logro son: la deserción y fracaso escolar lo cual tiene relación con los bajos resultados de aprendizaje de las áreas de matemáticas y comunicación y lectura en las pruebas que realiza el MINEDUC.

Concepto:

Desarrolla el pensamiento crítico a través del juego.

Objetivos

General:

Generar habilidades cognitivas para una participación activa en la resolución de problemas.

Específicos:

- Explicar la importancia del juego para desarrollar un aprendizaje autónomo.
- Determinar a través del juego la participación de los estudiantes.
- Categorizar juegos que estimulen el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Título del PME:

Guía Motivando el Aprendizaje a través de los Juegos Tradicionales

Justificación:

La finalidad del proyecto de mejoramiento educativo es contribuir a fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario a través de la participación de los estudiantes en juegos tradicionales y poder mejorar el problema priorizado en el contexto educativo, definiéndose como el deficiente desarrollo del pensamiento crítico reflexivo.

Al realizar el diagnóstico se determinó que los estudiantes del nivel primario muestran poca participación al tener que expresar sus ideas o pensamientos frente a sus compañeros, lo cual se evidencia en los indicadores de resultados de aprendizaje de lectura y matemática del Sistema Nacional de Indicadores Educativos, razón por lo que se determinó la realización de un proyecto enfocado en motivar la participación activa de los estudiantes, así como generar el desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotrices a través de juegos tradicionales que les impulsen a crear, descubrir, analizar y a convivir con los que le rodean de forma cooperativa, participativa y organizada. Con la realización del proyecto de mejoramiento educativo se pretende guiar al estudiante a ser una persona capaz de aportar ideas y pensamientos que le permitan dar solución a los desafíos a los que tendrá que enfrentarse; así mismo pueda incidir en el mejoramiento de las demandas sociales, culturales e instituciones que afectan a la población. Es evidente que para poder transformar la realidad deficiente de un país es necesaria la participación educativa de sus habitantes.

Metodología:

- Marco Organizacional (Diagnóstico Institucional, Indicadores Educativos).
- Análisis Situacional (Listado de problemas, árbol de problemas, Listado de demandas, identificación de actores directos e indirectos).
- Análisis Estratégico (FODA-DAFO, Técnica Mini Max, Vinculaciones, análisis estratégico, líneas de acción, posibles proyectos, mapa de soluciones, proyecto seleccionado).
- Diseño del proyecto (estructuración del proyecto).
- Ejecución del proyecto (Plan de Actividades).



PROGRAMA ACADÉMICO DE DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Actividades Ejecutadas:



Resultados alcanzados:

Motivación, desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, una participación activa, formación en valores y desarrollo del pensamiento.



Acciones de Sostenibilidad:

El PME es sostenible porque su seguimiento no es costoso, no daña los recursos ambientales y su propósito es fortalecer la calidad educativa.

Establecimiento: E.O.R.M aldea la Vigía, Municipio de Morales, Departamento de Izabal.

Programa de Desarrollo Profesional Docente PADEPID.

Carrera: Licenciatura de Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.