



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

---

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

**Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y  
permanencia educativa**

**Manuel Suy Ajanel**

**Asesor**

**Lic. Eduviges León Chacaj**

**Sololá, noviembre de 2020**





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

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

Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia  
educativa

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

Manuel Suy Ajanel

Previo a conferírsele el grado académico de:  
Licenciado en Educación Primaria Intercultural con énfasis en Educación Bilingüe

Sololá, noviembre de 2020

### **AUTORIDADES GENERALES**

Ing. 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. Alvaro Marcelo Lara Miranda	Secretaria Académica de la EFPEM

### **CONSEJO DIRECTIVO**

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

### **TRIBUNAL EXAMINADOR**

Licda. Lesbia María Orellana Duarte	Presidente
Lic. Ricardo Nicolás Uluán Aceytuno	Secretario
Lic. Oscar Manuel Orellana Sandoval	Vocal

## APROBACIÓN DEL INFORME FINAL

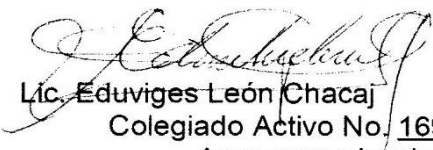
Guatemala, 27 de junio de 2020

**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: El Juego motiva el aprendizaje correspondiente al estudiante: Manuel Suy Ajanel Carné: 199823616 CUI: 1864 48473 1406 de la carrera: Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,



Lic. Eduviges León Chacaj  
Colegiado Activo No. 16902  
Asesor nombrado



c.c. Archivo

Vo.Bo.



M.A. Reyneri Frayreer Santos Flores  
Coordinador Departamental del PADEP, Sololá



PROGRAMA ACADÉMICO DE  
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



## Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01\_4531

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

### CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación Del Juego Como Medio De Motivación, Asistencia Y Permanencia Educativa.*

Realizado por el (la) estudiante: *Suy Ajanel Manuel*

Con Registro académico No. *199823616* Con CUI: *1864484731406*

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**

112\_81\_199823616\_01\_4531



Guatemala 20 de noviembre de 2020

**Licenciado**

**Alvaro Marcelo Lara Miranda**

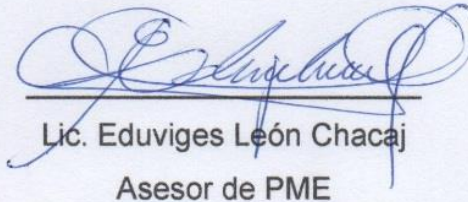
**Secretario Académico de la EFPEM-USAC**

Estimado Licenciado Lara:

Con un atento saludo, a la vez le informo que luego de trabajar con el estudiante **Manuel Suy Ajanel** carné: **199823616** luego de realizar las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera **Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe**, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: **Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa.**

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

Atentamente,



Lic. Eduviges León Chacaj  
Asesor de PME

C.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE  
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



## Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01\_4531

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

### CONSIDERANDO

Que el Proyecto de Mejoramiento Educativo denominado: *Implementación Del Juego Como Medio De Motivación, Asistencia Y Permanencia Educativa.*

Realizado por el (la) estudiante: *Suy Ajanel Manuel*

Con Registro académico No. 199823616

Con CUI: 1864484731406

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

**¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!**

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

112\_81\_199823616\_01\_4531

**DEDICATORIA**

- A Dios: Por haberme permitido llegar a este punto y haberme dado la vida para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.
- A Jesucristo: Por prepararme el camino a seguir desde los inicios de este proyecto y hasta su finalización. Dejen que los niños vengan a mí y no se lo impidan... Evangelio de Marcos 10,14
- A mi madre: Por su apoyo incondicional  
A mi padre: Por sus palabras de inspiración y confianza.
- A mis hij@s: Por ser mi fuerza e inspiración,
- A los docentes: Quienes me guiaron con sus conocimientos y experiencias.
- A mis amig@s Por su amistad y cariño hacia mi persona: Mayra Esther Girón, Carmen Alicia Hernández, Francisco Saquic Canil, Enrique Ajanel Guarcas
- A mis compañeros : Quienes me acompañaron en este reto de aprendizaje.
- Y a usted: Felicidades estudiante por la lucha y permanencia en el estudio.

## **AGRADECIMIENTO**

- A DIOS PADRE: Por haberme permitido permanecer en este proceso de formación académica y cumplir con mis objetivos propuestos.
- A JESUCRISTO: Por prepararme el camino para la realización de este proyecto y hasta su finalización.
- AL ASESOR: Por la paciencia y orientaciones en la elaboración del PME.
- CATEDRATICOS: Por los consejos y enseñanzas impartidas en las aulas.
- MAESTROS/AS: Por el apoyo brindado en la ejecución del PME.
- A ESTUDIANTES: Por ser el motivo y fin del presente trabajo.
- MINEDUC: Por la autorización y legalización del programa de PADEP/D.
- EFPEM-USAC: Casa de estudios, con principios y valores éticos y morales.
- STEG: Por coordinar el Programa de Desarrollo Profesional Decente, dando vida a los ideales de lucha social.

## RESUMEN

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” del Cantón Sacbichol de la cabecera municipal del municipio de Chichicastenango, departamento del Quiché. El centro educativo cuenta con la organización de padres de familia, y están anuentes de las necesidades que se presentan y apoyan la gestión educativa.

Hay un porcentaje alto de repitencia, y la no permanencia de los estudiantes en segundo ciclo de la primaria, especialmente en quinto grado, por la falta de motivación adecuada de parte del personal que labora en el centro educativo, esta situación contribuye en la deserción escolar, cada año hay varios niños que reprobaban o abandonan su formación académica.

La población es indígena, cuya lengua materna es K'iche' no captan la información y la motivación que el docente quiere transmitirles porque no han adquirido correctamente el idioma español como segunda lengua, el índice de analfabetismo cada año aumenta proporcionalmente a la falta de estrategias pedagógicas. Se decidió seleccionar como entorno educativo el área de expresión artística. Y como proyecto la Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado, gracias al apoyo de los padres y madres de familia, docentes y personal administrativo, coordinando y desarrollado, para gestionar materiales para el desarrollo de juegos lúdicos con los estudiantes.

Las principales actividades generadores de autoestima positiva en los estudiantes son: utilizar cantos del contexto, el juego como recurso didáctico y construir un rincón de juegos lúdicos. Las actividades desarrolladas lograron que los estudiantes se motivaran y al final del semestre subiera la asistencia a un 90% la asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado.

## **ABSTRACT**

It was decided to carry out the Educational Improvement Project at the Official Mixed Rural School, "Tecún Umán", in the municipal seat of the Chichicastenango Municipality, in the Quiché Department. The educational center has the organization of parents, and are aware of the needs that arise and support educational management.

There is a high percentage of repetition, and the non-permanence of the students in the first cycle of primary school, especially in the second grade, due to the lack of adequate motivation on the part of the staff working in the educational center, this situation contributes to dropping out of school, each year there are several children who fail or drop their academic training.

The population is indigenous, whose mother tongue is K'iche', they do not capture the information and motivation that the teacher wants to transmit to them because they have not correctly acquired the Spanish language as a second language. The illiteracy rate every year increases every year. It was decided to select as an educational environment the area of artistic expression. And as a project, the implementation of the game as a means of motivation, assistance and permanence of Second Grade students, thanks to the support of parents, teachers and administrative staff, coordinating and developed, to manage materials for the development of games playful with the students.

The main activities that generate positive self-esteem in students of are; use contextual songs, the game as a didactic resource and build a playful games corner. The activities carried out made the students motivate themselves and by the end of the semester attendance increased to 90% the attendance and permanence of second grade students.

## ABSTRACT IDIOMA MAYA

Ri chak patan xb'an pa ri Tijob'al ub'i Escuela Oficial Rural Mixta, "Tecún Umán" para uq'ab' tinamit Chuwila', Q'uma'r Kaj K'iche'. Pa we tijob'al ri' e k'o ri wokaj kech ri kinan ri kitat ri ak'alab' ub'i, are kikilo jas ri rajawaxik kopan par i tijob'al xuquje' kitob'an che utzukaxik ri ub'eyal ri chak che kb'an pa ri tijonik kuk' ri laj taq ak'alab'.

Sib'alaj ek'i ri ak'alab' che kikamulij ri kijunab', xuquje man kib'eta ronojel q'ij pa ri tijob'al, are wa' kak'umataj kuk' we nab'e q'at, xuquje ri ak'alab' che e k'o pa ri uk'ab' junab'. Xa rumal che ri ajtjonelab' man kekowinta che uya'ik kichuq'ab' ri ak'alab' rech man ke'elta kan pa ri tijob'al. Ronojel junab' e k'i ak'alab' che man kech'akan taj, xuquje man kekik'is ta ri kijunab' xarumal che kak'istaj kik'ux che ri tijob'al.

Ri mayab' tinamit ri k'itzij are ri K'iche', rumal ri konojel ri ak'alab' che kib'e pa ri tijob'al man kikitata ri kaxla'n tij rumal ri man kikitata ri tzij che kuya ri ajtij chike, xa rumal che man are ta ukolmal b'anom che uk'utik ri kaxla'n tzij chike ri ak'alab'. Rumal ri ronojel junab' sib'alaj e k'i ri ak'alab' che man kek'isa' taj ri tijonik. Rumal ri', ri ajtij xucha' ri Expresión Artística rech kub'an wi we jun chak ri'. Ri chak kb'anik are ri ukojik ri etz'anem rech uya'ik kichuq'ab', rech ke'opan ronojel xuquje kib' ri ak'alab' ronojel q'ij pa ri tijob'al. We jun chak ri xb'an kuk' ri ak'alab' rech ukab' junab'. Sib'alaj malyox chike ri nan tat, tijonel, k'amal b'e rech ri tijonik, che xitob'an che utzukuxik ri chukub'al rech usolik, ukojik ri etz'anem kuk' ri ak'alab'.

Ri nab'e taq chak xb'anik are kuya' kichuq'ab' ri tijoxelab', are xkoj ri b'ix rech ri komon, ri etz'anem rech ri k'utunik, xb'an jun k'olib'al rech kaya' ri etz'anem chi upam. Ri chak xb'anik xkonik che uya'ik kichu'ab' ri aka'lab' rech xkek'isa' ri tijonik che ri keb' ik'. Ronojel q'ij xik'o'ji', xuquje' xeb'e ri ak'alab' pa ri tijob'al.

## ÍNDICE

INDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	ix
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPITULO I</b> .....	4
<b>PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO</b> .....	4
1.1 Marco organizacional.....	4
1.2 Análisis situacional .....	15
1.3 Análisis estratégico (matriz DAFO).....	20
1.4 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo .....	30
<b>CAPÍTULO II</b> .....	48
<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	48
2.1 Marco Organizacional.....	48
2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional.....	55
2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico.....	62
2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto .....	65
2.5 Fundamentación teórica de la sostenibilidad .....	69
<b>CAPÍTULO III</b> .....	72
<b>PRESENTACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	72
3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo .....	72
3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo.....	72
3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo .....	75
3.4 Objetivos:.....	75
3.5 Justificación. ....	76

3.6 Distancia entre el diseño proyectado y emergente .....	78
3.7 Plan de actividades.....	80
CAPITULO IV.....	109
<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	109
4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo:.....	109
4.2 Conclusiones .....	115
<b>PLAN DE SOSTENIBILIDAD</b> .....	116
<b>Referencias</b> .....	121

## INDICE DE TABLAS

Contenido	Páginas
Tabla 1 Población de Sacbichol .....	5
Tabla 2 Desarrollo Humano por departamentos .....	5
Tabla 3 Distribución de alumnos por grado.....	6
Tabla 4 Distribución de docentes.....	7
Tabla 5. Matriz de Vester .....	17
Tabla 6: Actores directos, indirectos y potenciales. ....	20
Tabla 7: DAFO. ....	20
Tabla 8: Plan de actividades .....	36
Tabla 9: Indicador monitoreo .....	42
Tabla 10: Esquema de metas. ....	43
Tabla 11: Metas de evaluación .....	46
Tabla 12 Plan de divulgación .....	78
Tabla 13: Dimensiones para la sostenibilidad .....	116
Tabla 14: Funciones de la Escuela .....	117
Tabla 15: Cuadro de estrategias .....	118
Tabla 16: Presupuesto del Proyecto .....	119
Tabla 17: Recurso Humano .....	119
Tabla 18: Costo total del proyecto .....	120

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Contenido	Páginas
Gráfica 1 Repitencia escolar. ....	8
Gráfica 2 Repitencia Escolar 2015-2019.....	14
Gráfica 3. Árbol de Problema.....	18
Gráfica 4: Mapa Soluciones.....	29
Gráfica 5: Cronograma de inicio. ....	39
Gráfica 6: Cronograma de planificación .....	39
Gráfica 7: Cronograma de Ejecución .....	39
Gráfica 8: Esquema de indicadores.....	45

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Contenido	Páginas
Imagen 1 Discurso del Docente .....	80
Imagen 2 Profesor-estudiante: Manuel Suy Ajanel .....	82
Imagen 3: Comunidad Educativa .....	84
Imagen 4 Calidad Educativa .....	86
Imagen 5 Docentes, Consejo educativo y estudiantes .....	87
Imagen 6 Compartiendo el PME .....	89
Imagen 7 Materiales del contexto .....	90
Imagen 8: La música y canto .....	92
Imagen 9: Construyendo juegos. ....	93
Imagen 10 Rincón de juegos .....	94
Imagen 11: Reflexionado sobre los materiales. ....	95
Imagen 12: Desarrollando juegos. ....	97
Imagen 13: Armandorompecabezas .....	98
Imagen 14 Juegos de inclusión.....	99
Imagen 15: Practicando la lotería. ....	101
Imagen 16: El dado como recurso didáctico .....	102
Imagen 17: Cantando en la escuela. ....	103
Imagen 18: Poster académico. ....	108

## INTRODUCCIÓN

La carrera de Licenciatura de Educación Primaria con Énfasis en Educación Bilingüe tiene como requisito para graduarse, el desarrollar un trabajo de graduación denominado Proyecto de Mejoramiento Educativo. Esta opción de graduación tiene utilidad para el docente y a la institución educativa. Le permite al estudiante contribuir con el entorno educativo que lo apoyó para graduarse, de esa cuenta se contribuye a mejorar la educación de este país.

Para desarrollar el Proyecto de Mejoramiento Educativo se decidió realizarlo en la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” del Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché. La escuela atiende el nivel pre-primaria y todos los grados de primaria. Cada grado está dividido en dos secciones, debido que la demanda estudiantil es grande. La escuela cuenta con gobierno escolar, quizás, no llene los requisitos indispensables o reglamentarios de constitución como tal y es apoyado por el Consejo de Padres de Familia, ellos están a la disponibilidad de apoyar todas las gestiones que realiza el establecimiento.

Al analizar los indicadores educativos se determina que un buen porcentaje de los estudiantes no finalizan la educación primaria, así mismo; hay una mayoría de los niños y niñas no asisten todos los días a la escuela, según consulta realizada de acuerdo al cuaderno de asistencia que manejan los docentes del plantel educativo. Este comportamiento de la asistencia de los niños repercute en los resultados bajos que obtienen los niños en la mayoría de las áreas que se desarrollan en base al CNB.

Dentro de las circunstancias del contexto se encuentra que el centro educativo, brinda sus servicios a una población Maya: La comunidad de Sacbichol

pertenece a la cultura maya K'iche', su idioma predominante es el K'iche' y el nivel de educación de sus habitantes es bajo porque no todos han finalizado el nivel primario. Debido a esto la mayoría de las familias se dedican a la agricultura familiar y muchos de ellos migran a Canadá y Estados Unidos. Esta situación migratoria contribuye a que los niños no asistan todos los días en la escuela.

Los padres y madres de familia están preocupados por el rendimiento académico de sus hijos, en este sentido buscan maneras prácticas para motivar a sus hijos y no abandonen la escuela antes de finalizar su educación primaria, porque esto solo genera más analfabetismo, subdesarrollo en su comunidad, porque los niños no demuestran estar al 100% motivados de asistir todos los días en la escuela.

En base a la problemática descrito se decidió seleccionar como entorno educativo el de Expresión Artística de segundo ciclo, es decir el grado de quinto primaria. Después de haber realizado el diagnóstico y analizada la situación del Centro Educativo, se decide aprovechar las Fortalezas y Oportunidades que ha brindado el PADEP/D al centro educativo debido que hay 50% del personal egresado de la profesionalización, se decide disminuir la debilidad que tienen los alumnos de no asistir todos los días en la Escuela y disminuir la Amenaza del alto nivel de analfabetismo en los padres.

Al trabajar el DAFO se identifica como Línea de Acción Estratégica es la concientización a madres y padres de familia de motivar a sus hijos a que asistan todos los días a la escuela y trabajar de la mano con las autoridades locales y con el equipo de profesionales egresados de PADEP/D.

Y dentro de esa línea de acción estratégica se selecciona como proyecto: El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa,

involucrando al OPF, y los docentes, para la gestión de actividades de motivación a los niños y a las niñas.

Las principales actividades que se desarrollaron son: utilizar cantos del contexto, el juego como recurso didáctico y construir un rincón de juegos lúdicos. Las actividades desarrolladas que incluye la conformación de un rincón de juegos, contribuyeron para que los estudiantes se motivaran y al finalizar el primer bimestre se logró que subiera en un 90% la asistencia de los estudiantes y la permanencia ya que no se reportaron niños retirados del centro educativo.

Las acciones desarrolladas evidencian la aplicación de estrategias para generar el uso del juego como medio de motivación por todo el personal docente e involucrando a los padres y madres de familia. Como lo plantea MDEN, ( 2014) El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él, las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollo de su vida y contexto. En este sentido no solo beneficia al niño, sino que tiene gran implicación en la vida social y cultural del niño. Esto denota que, al aplicar la teoría del juego como un enfoque de las decisiones estratégicas, se pudo romper el paradigma de educar solo hay que asignar planas y tareas de matemática y de lenguaje. La escuela debe de estimular la parte emocional del niño a través del juego.

El presente informe del Proyecto Mejoramiento Educativo, contiene Cuatro Capítulos que son: Capítulo I: Plan del PME, Capítulo II: Fundamentación Teórica. Capítulo III: Presentación de Resultados y Capítulo IV: Análisis y Discusión de Resultados, cada capítulo contienen aspectos relevantes que permitió trabajar de manera ordenada y de manera cronológica el PME.

## CAPITULO I

### PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

#### 1.1 Marco organizacional

##### 1.1.1 Diagnóstico institucional

- **Nombre del establecimiento:** Escuela Oficial Rural Mixta, Cantón Sacbichol.
- **Dirección:** Cantón Sacbichol, Santo Tomás Chichicastenango, Quiché
- **Sector:** Oficial.
- **Área:** Rural
- **Plan:** Diario
- **Modalidad:** Bilingüe
- **Tipo:** Mixta
- **Categoría:** Pura
- **Jornada:** Matutina
- **Ciclo:** Anual
- **OPF: Organización de Padres de Familia**
  
- Indicadores de contexto: Población por rango de edad.

Según el censo realizado por el Consejo de Desarrollo Comunitario, el 2010, del Cantón Sacbichol, habitan 505 familias y el promedio de integrantes es de 8 personas.

Tabla 1 Población de Sacbichol

Sexo	Edad por año		No.
Niñas y niños	De 0	a 3	200
Niñas y niños	De 3	a 6	100
Niñas y niños	De 6	a 12	400
Adolescentes	De 12	a 15	150
Jóvenes	De 15	a 18	241
Mujeres	De 18	a 55	400
Hombres	De 18	a 55	378
Ancianas	De 55	a 100	100
Ancianos	De 55	a 100	150
Total, de habitantes			2119

Fuente: Censo 2010.

Índice de Desarrollo Humano del departamento.

En el presente cuadro se puede observar el puesto que ocupa el departamento del Quiché en cuanto a desarrollo humano. Compuesta de tres dimensiones básicas del desarrollo humano: salud, educación e ingresos.

Tabla 2 Desarrollo Humano por departamentos

Puesto	Departamento	IDH	Población
01°	Guatemala	0.726	4,552,191
02°	Sacatepéquez	0.695	356,474
03°	El Progreso	0.652	175,293
04°	Zacapa	0.635	249,214
05°	Petén	0.631	809,215
06°	Retalhuleu	0.623	355,045
07°	Quetzaltenango	0.607	901,770
08°	Chimaltenango	0.603	704,380
09°	Izabal	0.601	478,152
10°	Santa Rosa	0.600	398,717

Puesto	Departamento	IDH	Población
11°	Escuintla	0.598	775,699
12°	Sololá	0.596	519,662
13°	San Marcos	0.586	1,199,615
14°	Baja Verapaz	0.582	323,294
15°	Jutiapa	0.581	503,369
16°	Suchitepéquez	0.579	609,987
17°	Jalapa	0.575	385,959
18°	Chiquimula	0.570	435,611
19°	Totonicapán	0.526	569,390
20°	Huehuetenango	0.514	1,323,813
21°	Quiché	0.500	1.199,553
22°	Alta Verapaz	0.498	1,819,781

Fuente: PNUD 2005.

- Indicadores de recursos

Cantidad de alumnos matriculados, en el ciclo escolar 2020.

Inscritos en el sistema 355 estudiantes de Pábulos, Pre-Primaria y de Primero a Sexto

Distribución de la cantidad de alumnos por grados.

*Tabla 3 Distribución de alumnos por grado*

<b>Grados</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
Primero	30	36	66
Segundo	36	38	74
Tercero	28	31	59
Cuarto	30	22	52
Quinto	33	23	56
Sexto	24	24	48
<b>TOTAL</b>	<b>181</b>	<b>174</b>	<b>355</b>

Fuente: Creación propia.

Cantidad de docentes y su distribución por grados.

Tabla 4 Distribución de docentes

<b>Grados</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>	<b>Total</b>
Primero	0	2	2
Segundo	3	0	3
Tercero	1	1	2
Cuarto	1	1	2
Quinto	1	1	2
Sexto	2	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>13</b>

Fuente: Acta No.2-2020

- Indicadores de proceso.

La asistencia de los niños de la escuela de Sacbichol no es regular, porque hay muchas familias que no envían a su hija en la escuela por la falta de interés y motivación. Hay niños que solo asisten 2 a 4 días en la escuela por semana. Cada Dirección Departamental de Educación deberá asegurar que se cumplan los 206 días de clase establecidos en el artículo 58 del Acuerdo Gubernativo M. De E. No. 13-77. Reglamento de la Ley de Educación Nacional. Si se incumple, la Dirección Departamental podrá impulsar las acciones disciplinarias establecidas por la ley.

La ley está bien elaborado pero las circunstancias sociales, económicas de las familias de la comunidad de Sacbichol, no se puede resolver con medidas disciplinarias, sino que a través de políticas de estado que mejore las condiciones de vida de todos los habitantes del país.

- Indicadores de resultados

Escolarización Oportuna: En la escuela de Sacbichol existe un mínimo porcentaje que no se inscribe en su debido tiempo. Esta situación se da principalmente por falta de motivación de los niños, de asistir en la escuela.

Escolarización por edades simples: la mayoría de los niños se inscriben en el nivel y grado correspondiente a la edad que tiene.

Sobre edad. Un promedio de 5 a 10 niños por grado, que no están cursando el grado que corresponde su edad cronológica, porque muchos niños no ingresan al grado de acuerdo a su edad y otros porque reprobaron un grado.

Tasa de Promoción Anual: el 90% de los estudiantes escritos finalizan el ciclo escolar que están cursando. El 10% de los niños que no finalizan o que no aprueban el grado pues pasa formar parte del fracaso escolar. Las razones principales son: escasos recursos económicos se ven involucrados en trabajo familiares para sostenimiento de hogar.

Conservación de la matrícula: El centro educativo de Sacbichol, no ha logrado mantener la matrícula de los estudiantes, debido a que las circunstancias sociales no permiten a que los niños asistan y permanezcan durante el ciclo escolar de cada año.

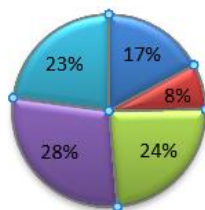
Finalización de nivel: De los 100 estudiantes llegan 85 en el grado superior inmediato.

Repitencia por grado o nivel

Gráfica 1 Repitencia escolar.

### REPITENTES

■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019



Fuente: Creación propia.

- Indicadores de resultados de aprendizaje

Resultados de Lectura: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes por criterio de “logro” o “no logro”. Del 100% de los estudiantes, existe un 2% que no logra leer.

Resultados de Matemáticas: Primer Grado Primaria (1º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas. El 2% de los estudiantes no logran el criterio de matemáticas, mientras un 98% si logran superar.

Resultados de Lectura: Tercer Grado Primaria (3º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura. De hecho, siempre existe un porcentaje mínimo que no logra el criterio de Lectura.

Resultados de Matemáticas: Tercer Grado Primaria (3º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas. De 10 estudiantes, 1 no maneja las matemáticas.

Resultados de Lectura: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Lectura. Según estadística del grado de sexto Primaria cuentan con 15 estudiantes actualmente el 90% ya saben leer cualquier tipo de documentos y el 10% están en el proceso hay que mejorar.

Resultados de Matemáticas: Sexto Grado Primaria (6º) Porcentaje de estudiantes que logran y no logran el criterio de Matemáticas. Según investigación de estudiantes de sexto Primaria con respecto de matemática el 88% ya pueden utilizar la lógica matemática y el 12% en el proceso de ejecutar. Resultados SERCE: 3º y 6º Primaria, Lectura y Matemáticas. (SNIE, 2013, p.p. 9-13).

- Gobierno Escolar:

Está integrado por alumnos del nivel primario de todos los grados (de primero a sexto) y nivel pre-primario de las etapas cuatro, cinco y seis, siendo ellos: presidenta: Dulce Yolanda Chumil Suy, secretario: Delison Pedro Tax Suy, Tesorero: Mario Tomás Toc Suy, Vocal I, Vocal II, Vocal III, Vocal IV.

### 1.1.2 Antecedentes

La historia de la comunidad y de la Escuela no se puede escribir en uno o dos párrafos debido a que ha sido una larga historia, hasta llegar a nuestros días así como menciona Suy, (2014). Históricamente los miembros (niños, niñas, jóvenes y adultos) de esta comunidad recibían sus clases en la Escuela Oficial Rural Mixta de Chicué II y después en Chutzorop Segundo y con el paso del tiempo y con el apoyo de los primeros líderes comunitarios encabezados por el finado señor Sebastián Suy Gonzales empiezan a organizarse, planean y se proponen improvisar las primeras construcciones; recuerdo mis primeros días de clases de Castellánización en un aula de paredes de caña de milpas y techo de pajón.

Además, cada quien llevaba su silla de madera para recibir las clases... y mi mamá llegaba a hacer el atol cuando le tocaba su turno, pues, todas las madres colaboraban para la elaboración de la refacción escolar, posteriormente se hace realidad el proyecto de la primera construcción de la Escuela Oficial Rural Mixta "Tecún Umán" con los siguientes servicios: una dirección: dos aulas y dos servicios sanitarios.

Luego se construyó el dormitorio con tablas (machimbre), una cocina y una bodega, las dos primeras construcciones servían para uso específico a las maestras y maestros, me refiero al alojamiento. Allí no quedó el entusiasmo de los señores, aplanaron un terreno y establecieron una cancha de fútbol, seguidamente una piscina que realmente atrajo la atención educativa y sin dejar

de lado la parte emocional de los niños y niñas; más la afición deportiva de todas las edades de los miembros de la comunidad local y de los alrededores del contexto, hoy día se tienen buenos comentarios de esa época inolvidable...En la actualidad se han contratado los servicios de dos señoras en coordinación con los señores del consejo educativo para preparar el alimento escolar de los estudiantes.

### 1.1.3 Marco epistemológico

#### A. Circunstancia Pedagógica

Las familias de la comunidad de Sacbichol, la mayoría están integradas por 10 miembros, y la situación económica obliga a los pequeños a trabajar desde temprana edad por eso no hay suficiente tiempo para brindarles el cariño y amor necesario para motivar a que estudien tal como indica DIGECUR, (2019) El principio pedagógico fundamental para la formación integral de los niños y niñas es el amor, ningún método, especialidad o currículo es efectivo si los maestros y maestras no son afectivos y respetuosos. Es mediante la pedagogía del amor que el docente fortalece la autoestima y promueve en cada niño y niña el deseo de superación. En este sentido muchos niños no reciben el amor de los padres y madres de familia porque si lo tuvieran los niños llegarían en la escuela bien motivados. Pero la realidad es otra por esa razón el docente tiene que luchar para motivar a los niños a alcanzar sus sueños de finalizar la educación primaria.

#### B. Circunstancias psicológicas

En la comunidad educativa del cantón Sacbichol todos colaboran para llevar a cabo los proyectos que son necesarios para el desarrollo de la humanidad como la educación de sus habitantes, cuando muy comenzó a funcionar la escuela en este lugar con pocos estudiantes, se organizó un grupo de padres de familia que

recibían sus clases en las tardes eran 7 estudiantes que a veces llegaban todos o faltaban algunos y muchas veces otros llegan solo a dormir. MINEDUC, (2009) la experiencia educativa... desarrollo de las múltiples potencialidades y capacidades de las personas según su naturaleza y su misión en la vida, lo cual debe ser fortalecido desde la educación nacional, la escuela no ha comprendido la manera de que se educaban los habitantes de la comunidad porque se desarrolla un programa generalizado para todos.

Mientras que los habitantes de la comunidad educativa del Cantón Sacbichol, educan y forman a los niños de acuerdo su Ch'umilal, es decir de acuerdo su misión debió a que los abuelos, manejan y conocen las energías que trae cada niño cuando nace y por lo que debe de ser formado para poder ejercer su misión en la vida, en la familia, por ende, en la sociedad.

### C. Circunstancia Cultural

Desde temprana edad cada familia se encarga de enseñar a sus hijos principios cristianos, valores morales y ciudadanos para que tengan éxito en la vida, también cuando les corresponde ir a la escuela los docentes somos los encargados de guiar a los niños y niñas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. MINEDUC, (2009) Aclara: la diversidad cultural y lingüística de Guatemala requiere como principio básico en la Educación, tomar en cuenta la cultura local, regional y nacional, esto quiere decir que todo centro educativo debe de ser inclusiva, atender de manera igual a todo los niños y las niñas que llegan a la escuela.

Guatemala es un país multicultural, plurilingüe y multiétnica, es un país muy diverso, por eso el 100% de los habitantes del Cantón Sacbichol son Maya hablantes de la etnia K'iche', sin embargo, han adquirido el español como segunda lengua.

Todas las familias son descendientes de la milenaria cultura maya; pero lamentablemente la mayoría de las personas no se identifican como Mayas, debido a la invasión española, porque a raíz de esa invasión los pueblos originarios sufrieron muchos maltratos, insultos, al extremo que muchos tuvieron que refugiarse en los lugares lejanos de los municipios para resguardar su vida. He ahí la discriminación, el racismo hacia el pueblo maya; psicológicamente los habitantes de Sacbichol fueron golpeados; por eso ahora ellos mismo no valoran su identidad.

#### 1.1.4 Contraste y análisis sobre los indicadores educativos relacionado al PME

El indicador de nivel de escolaridad de los niños y de las niñas no supera el nivel de primaria debido a que muchos niños y niñas se retiran de la escuela antes que finalizan este nivel de educación primaria, debido a esta situación cada año se suman miles de niños al analfabeto.

El indicador de desarrollo humano, implica tener salud, una alimentación adecuada, el nivel de educación de la población debe ser alto, pero lamentablemente, no todo los niños y las niñas gozan de buena salud, muchos niños no estudian, existen muchos niños no cursan el grado que corresponde a su edad cronológica, en el centro educativo se tiene estudiantes que ya tienen 15 años en adelante, esto se da principalmente por el desconocimiento de la importancia de la educación y por falta de motivación de los estudiantes.

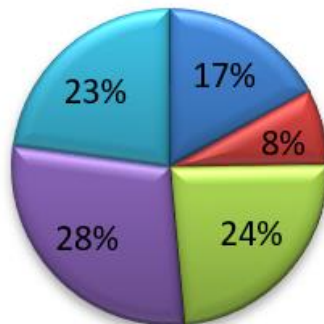
El Indicador de asistencia: los niños no asisten los 5 días en clases, muchos de ellos solo llegan 4 días de clases por semana, este problema se da principalmente por la falta de motivación de los niños y de las niñas, así mismo la condición económica de los padres de familia no contribuye para que ellos acompañen los procesos pedagógicos de sus hijos especialmente que asistan todos los días en la escuela.

El indicador de fracaso escolar es alto debido a que los niños no le encuentran sentido a la educación, porque muchas veces reciben formación sin una motivación adecuada, y por la falta de aplicación de estrategias para que los niños y las niñas no se queden en casa, también otras de las causas de este mal es la pobreza, el sobrecargar a un docente de la cantidad de alumnos, aunque este regulado la cantidad que debe de tener cada docente en el salón de clases, pero en la práctica esto no se cumple al pie de la letra por desconocimiento de los pobladores.

Gráfica 2 Repitencia Escolar 2015-2019

## REPITENTES

■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018 ■ 2019



Fuente: Basado en Libro de Evaluación 2019.

### 1.1.5 Contraste y análisis de las políticas educativas relacionado con el PME

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

Para garantizar el acceso y permanencia de los estudiantes la escuela de la comunidad de Sacbichol, es necesario garantizar la gratuidad de la educación, debido a que, en la escuela, cada año se realizan cobros para la realización de las actividades culturales, esto obliga a los padres a realizar gastos elevados que implica estudiar, por lo mismo, las autoridades deben tomar las consideraciones necesarias para dar cumplimiento a la cobertura educativa.

Para lograr la permanencia en las escuelas la motivación de los niños y de las niñas es primordial, porque muchas veces no son motivados en sus casas, esta motivación no se da principalmente, por el desconocimiento de los padres y madres de familia porque la mayoría de ellos no tiene una formación académica. La política de calidad consiste en mejoramiento de la calidad del proceso educativo para asegurar que todas las personas sean sujetos de una educación pertinente y relevante que se requiere para la vida en sociedad y con humanismo.

La formación académica de todos los docentes que laboran en la escuela de Sacbichol no es acorde a la realidad del contexto, debido a que el 80% de los que laboran en dicho establecimiento poseen el título de Maestro de Educación Urbana, esto refleja que ellos están preparados para atender una población del área urbana, por eso el Proyecto Mejoramiento Educativo pretende, desarrollar actividades, que son del contexto del niño para que se genera confianza y motivación suficiente para que el niño maya hablante no tenga miedo y no abandone la escuela antes de que sepa leer y escribir en su idioma materno y adquirir adecuadamente una segunda lengua.

## 1.2 Análisis situacional

En este apartado, se realizará un análisis, de la situación en la que se encuentre la Escuela Oficial Rural Mixta del Cantón Sacbichol.

### 1.2.1 Identificación del problema

El Proyecto de Mejoramiento Educativo, que se está planificando primero se hace un listado de los principales problemas que se da en la Escuela Oficial Rural Mixta, “Tecún Umán”; De acuerdo a la investigación se identificaron los siguientes problemas.

- Repitencia
- Trabajo infantil
- Niños huérfanos
- Desinterés de los padres
- La autoridad en manos de los niños
- Ausencia de juego lúdico.
- No hay motivación
- Baja autoestima
- Hijos únicos
- Migración del padre

### 1.2.2 Priorización del problema

Para que la elección del problema a trabajar es necesario llevar acabo los pasos, con seriedad, y para poder elegir de manera técnica el problema a trabajar se utilizó el cuadro de Matriz de Vester y los criterios son los que se presentan en el cuadro siguiente:

Tabla 5. Matriz de Vester

PROBLEMAS	CRITERIOS					Subtotal 1 (A-E)	CRITERIOS		Subtotal 2 (F-G)	(Subtotal 1 x Subtotal 2) TOTAL
	A.-Magnitud y gravedad	B.-Tendencia	C.-Modificable	D.-tiempo	E.-Registro		F.- Interés	G.-competencia		
Repitencia	1	1	2	1	2	7	2	0	2	14
Trabajo infantil	2	2	1	1	1	7	1	0	1	7
Niños huérfanos	1	2	1	0	2	6	0	2	2	12
Desinterés de los padres	2	2	1	1	1	7	1	2	3	21
La autoridad en manos de los niños	2	2	2	1	2	9	2	0	2	18
Ausencia de juego lúdico.	2	2	1	1	2	8	2	1	3	24
No hay motivación	2	2	1	1	2	8	2	0	2	16
Baja autoestima	2	2	1	1	1	7	2	0	2	14
Hijos únicos	2	2	0	0	2	6	2	0	2	12
Migración del padre	2	2	1	1	2	8	2	0	2	16

Fuente: Basado en Armandolin, (2012.) P 2.

### 1.2.3 Selección del problema

Para la selección del problema se utilizó la Matriz de Vester, de esa manera se pudo seleccionar el problema que obtuvo el mayor puntaje el problema es La Ausencia de juego lúdico.

### 1.2.4 Árbol de problemas

La técnica que se utilizó para analizar las causas y efectos del problema es el árbol de problemas, esta técnica ayuda tener un panorama más claro del problema y ayudara hacer la mejor elección.

Gráfica 3. Árbol de Problema



Fuente: Creación propia.

### 1.2.5 Demanda social

Listado de demandas o Necesidades Sociales del Contexto Educativo del cantón Sacbichol, Santo Tomás Chichicastenango, Quiché.

- Espacios disponibles para recreación de los jóvenes.
- Vivir en armonía y en familia
- servicios y atención de salud para todos.
- Vivir sin discriminación.
- Tener derecho a pertenecer a un grupo social.
- Tener trabajo digno

- Utilizar los idiomas mayas en las escuelas.
- Respetar las diferentes culturas.
- Participación en la política
- Libertad en la práctica de la religión.

#### 1.2.6 Demanda institucional

Toda institución está constituida para satisfacer varias necesidades, por esa razón la institución educativa debe de cumplir con las siguientes demandas.

- Educación para todos.
- Educación contextualizadas.
- Educación con pertinencia cultural.
- Profesionalización docente.
- Contar con suficientes personales.
- La educación primaria gratuita.
- Equidad de género en la contratación del personal.

#### 1.2.7 Demanda poblacional

- Alimentación Escolar.
- Educar para la vida.
- Actualización docente.
- Educación gratuita.
- Becas escolares
- Recibir educación Bilingüe.
- Alimentación balanceada.
- Educación integral.
- Educar para eliminar la desigualdad de oportunidades.

### 1.2.8 Identificación y análisis de actores sociales, directos, indirectos y potenciales para el desarrollo del PME

Tabla 6: Actores directos, indirectos y potenciales.

Listado de Actores	Intereses	Fortalezas	Debilidades	Oportunidades/amenazas	Relaciones	Impactos	Necesidades de participación
Directo Director	Coordinar.	Formación	Falta de capacitación.	Apoyar	Bueno	Positivo	Contribuir en el proyecto.
Directo Estudiantes	Formación	Capacidad de aprender.	Bajo autoestima.	Desarrollarse.	Bueno	trascendencias	Emprendedores
Indirecto Consejo de Padres de Familia.	Ejecutar programas de apoyo.	Organizados	Desconocimiento de normas.	Gestionar proyecto	Bueno	Positivo	Apoyar la educación.
Indirectos Asociaciones	Bienestar social	Gestionar.	poca transcendencia.	Capacitarse.	Bueno	Positivo	Desarrollo integral.
Directo Docentes	Educar a la niñez	Capacidad	Trabajar en equipo	Formar la niñez.	Bueno	Positivo	Colaborar
Madre y padres de Familia	Educación para sus hijos	Voluntarios.	No tienen sueldo	Participaciones	Bueno	Positivo	Ayudar
Potencial Docente de PADEP	PME	Capacidad	Falta de incentivo	Superación personal y familiar	Bueno	Positivo	Ejecutar el PME.

Fuentes: basado en: Philippe, (S/F) P.321.

### 1.3 Análisis estratégico (matriz DAFO)

#### 1.3.1 Construcción de la matriz de MINI-MAX

A continuación, presento el cuadro que contiene las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que están presentes en el Centro Educativo, en base al diagnóstico realizado se podrá tomar la mejor decisión para la ejecución del proyecto educativo.

Tabla 7: DAFO.

<b>Escriba Nombre del Problema identificado:</b> la no aplicación de juego lúdico en quinto grado.			
<b>Debilidades</b>	<b>Amenazas</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Oportunidades</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños son pasivos debido al tiempo que pasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los padres de familias se oponen a los juegos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente es egresado del Programa Académico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Institución Verde &amp; Azul y EDUCO / Member</li> </ul>

<p>viendo televisión en casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes no practican los juegos debido a la extrema pobreza.</li> <li>• Los educandos no realizan juegos debido a los principios religiosos.</li> <li>• Los padres se oponen a los juegos lúdicos.</li> <li>• No se dispone de una diversidad de juegos lúdicos.</li> <li>• Los juegos lúdicos no están acordes a la edad de los niños ni son del contexto.</li> <li>• No hay disponibilidad de recursos para el desarrollo de juegos lúdicos</li> <li>• No existe materiales en idioma maya relacionado con los juegos lúdicos.</li> <li>• No existen espacios adecuado para la realización de los juegos (infraestructura)</li> <li>• No hay estrategias para fomentar el juego cooperativo en el establecimiento.</li> </ul>	<p>lúdicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los medios de comunicación fomentan la violencia en los juegos.</li> <li>• La sociedad fomenta la rivalidad entre niños y niñas.</li> <li>• El trabajo infantil no permite al niño recrearse.</li> <li>• El área geográfica no permite construir áreas recreativas.</li> <li>• La desnutrición crónica no permite al niño desarrollar sus capacidades en los juegos lúdicos.</li> <li>• Los patrones culturales limitan las relaciones entre niños y niñas.</li> <li>• Los videojuegos fomentan valores violentos en los niños y niñas.</li> <li>• El presupuesto de la educación no alcanza para la implementación de los juegos lúdicos.</li> <li>• La sociedad considera los juegos lúdicos como pérdida de tiempo.</li> </ul>	<p>de Desarrollo Profesional Docente ADEP/D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes tienen dominio en el manejo de las técnicas de los juegos lúdicos.</li> <li>• Existen espacios libres dentro de la escuela y fuera de ella para la realización de juegos lúdicos.</li> <li>• El 50% de los docentes que trabajan en la escuela son egresados del programa - PADEP/D.</li> <li>• Los docentes egresados de PADEP/D reciben un incentivo económico, el cual motiva al docente en desempeñarse mejor en su tarea educativa.</li> <li>• La USAC facilita módulos para la aplicación de una metodología activa.</li> <li>• La EFPEM planifica programas de actualización docente.</li> <li>• El establecimiento cuenta con un aula virtual, permitiendo la realización juegos interactivos para reforzar la enseñanza aprendizaje.</li> <li>• El docente utiliza el bilingüismo para dar instrucciones en el desarrollo de los juegos lúdicos.</li> <li>• El establecimiento posee materiales para el desarrollo de los juegos cooperativos.</li> </ul>	<p>of child Fund Alliance puede dotar de materiales para el desarrollo de los juegos lúdicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El director técnico avala la gestión de recursos educativos.</li> <li>• Los docentes egresados de PADEP/D pueden orientar la realización de los juegos lúdicos.</li> <li>• El Consejo Educativo puede gestionar materiales educativos.</li> <li>• Existen ONGS que pueden desarrollar talleres al personal docente.</li> <li>• La Dirección General de Educación Física proporciona materiales para el desarrollo de juegos lúdicos.</li> <li>• El COCODE apoya los proyectos educativos</li> <li>• La Asociación CONDEICO contempla el apoyo hacia la educación.</li> <li>• La Asociación de los migrantes pueden financiar la adquisición de un instructivo para el desarrollo de los juegos lúdicos.</li> <li>• La municipalidad puede contratar un docente especializado en el desarrollo de los juegos lúdicos.</li> </ul>
--	--	---	--

Fuente: Creación propia

### 1.3.2 Construcción de las vinculaciones estratégicas

#### A. Primera vinculación análisis estratégico de Fortalezas con Oportunidades (F-O)

Se sugiere que todos los profesores y profesoras tienen que tener el dominio y manejo de las técnicas de los juegos lúdicos en virtud de que los docentes egresados del PADEP/D pueden orientar los procesos necesarios para la realización de los juegos lúdicos a fin de lograr las competencias que se quieren implementar en los niños y niñas para que se sientan comprometidos con el que hacer educativo y que nadie quede excluido del sistema.

Según el estudio realizado se pudo detectar que el establecimiento cuenta con un aula virtual, que por el momento no está funcionando en un 100% que muy bien podría permitir la realización de juegos interactivos para reforzar la enseñanza aprendizaje por otra parte la Institución Verde & Azul y EDUCO / Member of child Fund Alliance puede dotar de materiales para el desarrollo de los juegos lúdicos, ya que actualmente está apadrinando a la mayoría de los estudiantes en este centro escolar y ha dado resultados positivos para bien de una sociedad inmerso en la pobreza y extrema pobreza desde tiempo remotos debido a las estructuras sociales establecidas en Guatemala que no está acorde a las condiciones reales, en donde solo unos pocos viven de la panacea y los demás en situaciones paupérrimas, si uno estudia las estadísticas de mortandad infantil, de desnutrición severa y crónica son cada vez incontratables.

En consecuencia el docente es egresado del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente – PADEP/D por lo que está capacitado en llevar a cabo las innovaciones educativas en este sentido la Dirección General de Educación Física proporciona materiales para el desarrollo de juegos lúdicos como una demanda del Ministerio de Educación en Guatemala, existen iniciativas de organismos estatales de que los aprendizajes sean de calidad e inclusivas, para

dejar en el pasado muchas dificultades entre el docente y estudiante que no asegura los aprendizajes para una vida exitosa y fructífera porque no hay un enlace entre la teoría y la práctica.

Si bien es cierto el docente utiliza el bilingüismo como el medio apropiado para dar indicaciones en el desarrollo de los juegos lúdicos; es decir, el uso del idioma materno como el contexto más cercano al estudiante y luego el segundo idioma que es el español en consecuencia existen Organismos No Gubernamentales que pueden desarrollar talleres al personal docente en servicio para encaminar los esfuerzos hacia la dirección que se quiere alcanzar a corto, mediano y largo plazo en programas y proyectos importantes que despierten intereses y curiosidades en los estudiantes del siglo XXI, porque los grandes avances tecnológicos y científicos contribuyen con la ciencias sociales.

#### B. Segunda vinculación análisis estratégico de Fortalezas con Amenazas (F-A)

A este respecto el docente es egresado del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente – PADEP/D por lo mismo la formación recibida en el campo de la educación llama la atención que la sociedad considera los juegos lúdicos como pérdida de tiempo cuando en realidad cumple otras funciones importantísimas tanto físicas como mentales que hacen del estudiante un ser inteligente, un ser activo, un ser creativo ante un contexto diferente pero que no está fuera de la realidad en su conjunto sino que va concatenado para su mejor funcionamiento.

Hasta el presente el establecimiento cuenta con un aula virtual, permitiendo la realización de juegos interactivos para reforzar la enseñanza aprendizaje sin embargo el trabajo infantil no permite al niño recrearse, aunque quisiera, pero no existen los medios a su alcance por lo que termina sus etapas de vida sin

desarrollarse a la normalidad, o que quedan insatisfechas que a la larga se convierten en tropiezos para el desarrollo físico e intelectual del estudiante.

La presente investigación nos demuestra que el 50% de los docentes que trabajan en la escuela son egresados del programa - PADEP/D es un paso grandísimo para el beneficio de la institución educativa aun cuando la sociedad fomenta la rivalidad entre niños y niñas, sin tener un concepto bien claro o un panorama de la vida misma que la equidad tiene su tiempo y espacio para desarrollarse de lo contrario somos una sociedad machista o feminista y estos extremos nos han convertido en lo que somos hasta el momento, es decir, una sociedad descompuesta sin rumbo seguro, una sociedad vulnerable y que está perdiendo fortaleza la niñez que es el presente y futuro de Guatemala.

Asimismo el docente utiliza el bilingüismo para dar indicaciones en el desarrollo de los juegos lúdicos, el impacto es mucho más efectivo cuando el estudiante y el facilitador utilizan el mismo lenguaje para intercambiar ideas, pensamientos, criterios y dificultades sin duda los patrones culturales limitan las relaciones entre niños y niñas por lo que se tiene que unir esfuerzos para alcanzar mejores condiciones de vidas y que sean vidas útiles para la comunidad educativa, porque de hecho los procesos, los cambios de actitudes y aptitudes requieren ser aprendidos de manera natural y gradualmente sin sobresaltar procedimientos necesarios.

En síntesis existen espacios y tiempos libres dentro de la escuela y fuera de ella para la realización de juegos lúdicos pero hacen falta iniciativas de líderes que se proyecten en realizar los primeros pasos para establecer parámetros diferentes de las que se vienen desarrollándose en pro de la niñez, desde cualquier ámbito de la sociedad se afrontan situaciones caóticas que deben ser atendidas por la humanidad desde otras perspectivas el trabajo infantil no permite al niño recrearse, se aísla sin encontrar explicaciones correctas a tantas vicisitudes o

encrucijadas de la vida personal por lo que frena un pleno desarrollo de habilidades y destrezas físicas y cognitivas de toda persona.

De acuerdo con la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media planifica programas de actualización docente para aprovechar de una forma espectacular el personal en servicio sean hombres y mujeres más como se puede inferir los medios de comunicación fomentan la violencia en los juegos y los niños pueden ser afectados negativamente o se vean enredados en situaciones conflictivas sin resolverse, por lo pone peligro el potencial de los mismos.

#### C. Tercera vinculación análisis estratégico de Debilidades - Oportunidades (D-O)

No hay estrategias para fomentar el juego cooperativo en el establecimiento, seguramente resultaría singular y fantástico el fomento de dichos juegos para tal efecto la Dirección General de Educación Física proporciona materiales para el desarrollo de juegos lúdicos y se requiere de personas activas, propositivas, con visiones futuristas, que aman el que hacer educativo para crecer juntos sin comprometer el futuro de nuevas generaciones.

Al comparar estas evidencias no hay disponibilidad de recursos para el desarrollo de juegos lúdicos por lo que es el momento de que sean creadas las fórmulas, las bases, las normas que atañen esta forma de hacer educación bajo otros puntos de vistas y que son muy valderas para enriquecer los aprendizajes atendiendo a estas consideraciones el director técnico avala la gestión de recursos educativos para estudiantes que se encuentran inscritos legalmente en este establecimiento educativo.

De estas evidencias los educandos no realizan juegos debido a los principios religiosos de los habitantes de esta comunidad, hace falta explicaciones,

prácticas sanas, que ponga en claro que no hay nada malo detrás de los juegos sino son las personas quienes pretenden resultados personales y bajo otros intereses que dañan la imagen de los juegos lúdicos en este caso es necesario que la municipalidad pueda contratar un docente especializado en el desarrollo de los juegos lúdicos para hacer palpable los beneficios que se adquieren cuando se practican juegos recreativos sin confundir los mecanismos que rigen las diferentes disciplinas deportivas.

En todo caso no existe materiales en idioma maya relacionado con los juegos lúdicos no obstante si existen personas preparadas para converger en este campo profesional asimismo dentro de este marco existen Organismos No Gubernamentales que pueden desarrollar talleres al personal docente, para congeniar asperezas en el sistema educativo se deben utilizar todos los recursos físicos e intelectuales para tener un mañana mejor e innovador.

Aunada a la situación no hay disponibilidad de recursos para el desarrollo de juegos lúdicos para lograr la asociación Consejo de Desarrollo Integral Comunitario contempla el apoyo hacia la educación por lo que se hará todo lo necesario para apoyar las iniciativas de proyectos comunitarios porque creemos en que si nos unimos hacia una misma dirección se hará corto el camino a recorrer.

Todas estas razones los niños son pasivos debido al tiempo que pasan viendo televisión en casa puesto que órganos sensoriales pueden sufrir cansancio, bloqueos, desgastes, provocando poca actividad que requiera concentración, análisis, criticidad y razonamiento lógico con estas implicaciones la Asociación de los migrantes pueden financiar la adquisición de un instructivo para el desarrollo de los juegos lúdicos, finalmente se estaría provocando el deseo de superación en cada uno de los estudiantes de acuerdo a su entorno social.

#### D. Cuarta vinculación análisis estratégico de Debilidades - Oportunidades (D-O)

Para la realización de los sueños esperados los juegos lúdicos no están acordes a la edad de los niños ni son del contexto a todos ellos los padres de familias se oponen a los juegos lúdicos, realmente los sentimientos de los niños tienen otra dimensión que los de un adulto y sobre todo estas nuevas generaciones tienen desarrolladas otras potencialidades poco vistas en tiempos anteriores.

En este sentido los estudiantes no practican los juegos debido a la extrema pobreza, situación que se ha incrementado sin precedentes, teniendo de rodillas a mucha población y que los magnates del mercantilismo piensan acaparar hasta el oxígeno que nos queda, asimismo el presupuesto de educación no alcanza para la implementación de los juegos lúdicos, y se tiene que doblar esfuerzos para ver una Guatemala sin polarizaciones sociales.

Los educandos no realizan juegos debido a los principios religiosos sobre las bases de las ideas expuestas los patrones culturales limitan las relaciones entre niños y niñas, lamentablemente existen evidencias que presentan acontecimientos vulnerables, que no se deberían repetirse jamás en la historia de la humanidad.

La búsqueda de evidencias no hay disponibilidad de recursos para el desarrollo de juegos lúdicos por otra parte el trabajo infantil no permite al niño recrearse son dos situaciones paralelas más el último debe ser penado por la ley o por la convención de derechos de la niñez.

Al mismo tiempo no existen espacios adecuados para la realización de los juegos (infraestructura) de igual manera el área geográfica no permite construir áreas recreativas, con esto no será suficiente para quedar de manos cruzados sino ver más allá de nuestras fronteras.

Vinculado al concepto que los niños son pasivos debido al tiempo que pasan viendo televisión en casa volviendo la mirada hacia los medios de comunicación fomentan la violencia en los juegos, mas no prosperan las denuncias por lo que muchas veces se recurre al maltrato infantil y la falta de transparencia en los procesos que requieren mayor atención y congruencia con la penalización de los hechos recurrentes.

### 1.3.3 Líneas de acción estratégicas

Se concluye que todos los docentes tienen el dominio de utilizar las técnicas para el desarrollo de los juegos lúdicos en el centro educativo.

Implementación de prácticas de juegos lúdicos para promover la enseñanza aprendizaje y con capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana.

En conclusión, los juegos lúdicos contribuyen a una mejor comprensión y resolución de problemas de aprendizaje desarrollando el juicio lógico.

En conclusión, se deben crear los recursos para implementar los juegos lúdicos con el apoyo de un especialista en el tema y promover su uso didáctico.

En conclusión, se debe aprovechar al máximo el tiempo y los espacios para los juegos lúdicos aplicables para toda la niñez.

### 1.3.4 Mapa de soluciones

Gráfica 4: Mapa Soluciones.



Fuente: Creación propia.

## 1.4 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo

### 1.4.1 Descripción del PME

Esta escuela está dentro de las mejores de esta región geográfica sirve de fuente de investigación para las instituciones de gobierno y fuera de ello, últimamente está catalogada por el Ministerio de Educación como un centro educativo saludable por lo que se quiere seguir procesos relevantes para estar en sintonía con las transformaciones mundiales. Tal como reza el siguiente enunciado “...*haz capaz a tu escuela de todo lo grande que pasa o ha pasado por el mundo.*” **Gabriela Mistral**, la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” de Sacbichol, atiende a todos los niños y las niñas que están comprendidos entre los 7 a 12 años de edad, la mayoría de los niños proveniente de familias humildes, de escasos recursos económicos, todos los niños son de descendencia maya K'iche'.

Es interesante encontrar explicaciones de por qué las cosas toman ciertas conjeturas que a primera vista parecieran no ser las correctas, más cuando se estudian los casos detalle por detalle las ocurrencias o los hechos son comprensibles y que conforme pasan los tiempos retoman directrices que mejoran los resultados de acuerdo a las demandas de las personas.

Los indicadores analizados dan cuenta que hay un gran porcentaje de niños y niñas que no están estudiando por la falta de motivación de los padres y madres de familia, así mismo; el personal que labora dentro del establecimiento desconoce la importancia del juego en la vida estudiantil de los niños.

La humanidad está demandando mejores bienes y servicios, naturalmente esto es lo que caracteriza a la persona en particular, tratando de obtener respuesta a sus inquietudes que al final a veces pierde cordura entre lo que dicen y lo que hacen las instituciones educativas. Dentro de la escuela existe una minoría de

niños que no asisten todos los días a clases, debido a falta de una motivación por parte del docente. De esa cuenta el docente quiere contra restar esta desventaja que afecta la vida de los niños y de los padres ya que sus hijos no tendrán una mejor oportunidad para superarse.

En quinto grado, sección "A", están inscritos 24 estudiantes, 14 niñas y 10 niños, hay una diferencia relativa en cuanto a la desigualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, históricamente las niñas no se les da el mismo trato y los padres de familia no valoran a las hijas, por esa razón el docente utilizara una metodología adecuada para concientizar a los padres de familia para que brinden igual oportunidad a sus hijos e hijas. El área curricular que se estar fortaleciendo es el Expresión Artística.

Los principales actores son los estudiantes, el docente y dirección del centro educativo, en este Proyecto de Mejoramiento Educativo se aprovechará el potencial que tiene los niños que asisten en el Centro Educativo, es más ellos se motivan a estudiar cuando se hace a través de juegos educativos, porque por naturaleza de ser humanos, aprende más con lo que le gusta hacer y no por le gusta o lo que le interesa y por lo que gusto del docente.

A través de la implementación de los juegos lúdicos lo que se quiere minimizar es la inasistencia, permanencia de los estudiantes de quinto grado, que actualmente hay un buen porcentaje de niñas que no asisten todos los días, y como consecuencia no se cumple con la demanda del ministerio de educación de cumplir como mínimo con los ciento ochenta días de clases al año.

La principal debilidad del Centro educativo es no contar con el apoyo de los padres de familia porque algunos de ellos consideran al juego como desaprovechar el tiempo, entre los comentarios que ellos dicen, -si los niños van a la escuela es para que aprendan a leer, escribir y la aritmética y no dedicarse al juego. Uno de las amenazas son los medios de comunicación porque ellos

transmiten programas que no es educativo para el niño, ya que muchos de los programas, incitan al niño a la violencia, rivalidades entre niños. A través de las oportunidades el docente hará su mejor esfuerzo para minimizar las amenazas y debilidades.

Al momento de vincular las debilidades con las oportunidades, se pudo analizar que las oportunidades deben minimizar las debilidades de la institución educativa, la principal debilidad que se quiere minimizar es la falta de recursos para el desarrollo de los juegos lúdicos con los niños y las niñas, para lograr minimizar se aprovechará la formación académica del maestro-estudiante del programa académico.

La línea de acción, que se prioriza es la motivación de los niños y las niñas a través de los juegos lúdicos, ya que el niño necesita de actividades adecuadas para que asista puntualmente todos los días a clases, esto es una tarea que el docente debe de realizar correctamente para que los niños no abandonen la educación.

El proyecto de Mejoramiento Educativo es la Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A" de la Escuela Oficial Rural Mixta, "Tecún Umán", del Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché. Este proyecto viene a minimizar en cierto modo la deserción escolar, porque el juego es una actividad natural en la vida del niño.

#### 1.4.2 Título del proyecto de mejoramiento educativo

Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A" de la Escuela Oficial Rural Mixta "Tecún Umán", Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché.

### 1.4.3 Concepto del proyecto

El Juego motiva el aprendizaje

### 1.4.4 Objetivos del proyecto

#### A. Objetivo General

Desarrollar juegos lúdicos para que el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado sección "A" sea agradable y motivante dentro de la EORM "Tecún Umán" del Cantón Sacbichol.

#### B. Objetivos Específicos

- Dirigir juegos lúdicos para motivar el aprendizaje en el aula con los estudiantes de quinto grado Sección "A".
- Utilizar el canto como recurso didáctico, para que la educación sea atractivo para los niños de quinto grado primaria.
- Conformar un rincón de juegos aprendizaje para que la enseñanza aprendizaje sea practico y dinámico en el aula de quinto grado.

### 1.4.5 Justificación

Es conveniente situarnos en el contexto de los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta "Tecún Umán" del Cantón Sacbichol, Chichicastenango, El Quiché, específicamente en quinto grado de primaria sección "A", por cuanto presenta problemas con la motivación, ausencia y permanencia durante el ciclo lectivo por lo que amerita un análisis y requiere de propuestas para mejorar esta situación que afecta el rendimiento escolar de los mismos.

En este sentido los padres de los estudiantes deben ser motivados por medio de charlas motivadoras encausándolos al mismo objetivo con tal de que los estudiantes no sufran las vicisitudes y que tengan que alejarse de la escuela, ya sea temporal o definitivamente de un ciclo lectivo y no digamos de por vida.

Dicho lo anterior se puede constatar que existen jóvenes que dejaron de estudiar y se dedicaron al comercio informal o las labores familiares afrontando conflictos emocionales y por la poca capacidad que poseen el contexto los absorbe fácilmente. Finalmente, de niños a jóvenes comienzan a ser inseguros, problemáticos, faltos de principios y valores morales.

La iniciativa de inculcar el uso de los juegos lúdicos en la escuela contribuye a mejorar la motivación del personal docente, padres de familia y especialmente de los estudiantes porque son quienes reciben o no el beneficio de los aprendizajes que se esbozan o se llevan a cabo en esta escuela local que a la larga repercute en la vida sociocultural, político, económico de todos y todas.

Los niños y niñas necesitan ser atendidos a tiempo para que no pierdan el interés de inmiscuirse en los roles de la vida cotidiana, porque todo contribuye a la construcción de la personalidad de los individuos. Todo tiene su compensación, los países que han invertido en educación, quizás mayor recurso físico e intelectual de allí en adelante tienen un potencial humano que es capaz de sostener teorías, experimentos científicos y tienen mejor calidad de vida humana.

El buen uso de los juegos lúdicos recrea al niño y absorbe mejor lo que está aprendiendo que le conecta con sus intereses personales y colectivos.

Pensar en la calidez humana es deber de todos los guatemaltecos y guatemaltecas, la verdad me da mucha tristeza y pena que existan personas que

solo velan por sus intereses personales y se aprovechan de los demás sin importarles sus prestaciones laborales ni condiciones de vida.

Que entre más personas seamos más deberíamos contribuir con el estatus social de los demás, sin importar sus limitaciones de cualquier naturaleza, se debe valorar el sacrificio autentico; porque al final me doy cuenta que no se reconoce igual a la persona que no tiene los créditos académicos a comparación con el que si los posee, aunque trabaje las mismas horas y haga el mismo trabajo que hacen los demás.

Las situaciones de injusticias sociales prevalecen en los hogares guatemaltecos, en las fábricas, dicho en otras palabras, en los puestos de trabajos, aquí se pueden ver casos de niños y niñas que no asisten a las escuelas públicas ni privadas y que son objetos de discriminaciones, explotaciones, maltratos, trabajo infantil, trata de personas, que a la postre engrosan las filas de desempleados guatemaltecos.

La escuela tiene que ofrecer un mejor servicio a los niños y niñas desde temprana edad hasta promocionarlos a los grados superiores garantizando la escolaridad de todos y todas en el debido tiempo y espacio requerido.

## 1.4.6 Plan de actividades

## Plan de Ordenamiento de actividades

Responsable del PME: Manuel Suy Ajanel Nombre del Proyecto: El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa

Lugar de la ejecución del proyecto: EORM, "Tecún Umán" Cantón Sacbichol Grado: quinto Cantidad de alumnos: 24 Hombres: 10 Mujeres: 14  
Municipio: Chichicastenango, Departamento: Quiché

Objetivo del plan: Ordenar las actividades del PME, para tener un panorama ordenado de todo lo que conlleva la ejecución del proyecto.

Tiempo de Ejecución: 2 meses.

Presupuesto: Q. 1500.00

Tabla 8: Plan de actividades

Fases del Proyecto de Mejoramiento Educativo	Actividades a realizar	Tareas	Sub-tareas	Responsables	Recursos	Costo	Fechas		Objetivo del Bloque
							DEL	AL	
1. Inicio Noviembre	Presentación Proyecto	Socializar ante la dirección y el personal docente.	Exponer el objetivo del proyecto	Manuel Suy Ajanel	Computadora Internet Hojas	Q.50.00	1	5	Planificar las actividades con anticipación, previo a la ejecución del proyecto.
	Costo del Proyecto	Realizar un presupuesto del proyecto	Detallar la inversión que conlleva el proyecto	Manuel Suy Ajanel	Computadora y hojas	Q.100.00	7	12	
	Gestión a instituciones	Solicitar ayuda financiera a una ONG	Presentar el proyecto a las ONGES.	Manuel Suy Ajanel	Viatico para transporte.	Q.100.00	7	20	
	Refacciones	Cotizar el precio de la refacción.	Elegir el menú	Manuel Suy Ajanel	Viatico	Q.50.00	13	13	
	Inauguración	Redactar la nota para la convocatoria del personal y los padres de familia.	Enviar nota a las madres y padres de familia	Manuel Suy Ajanel	Refacción	Q. 200.00	20	20	

2. Planificación noviembre	Preparación de los materiales para ejecución del proyecto	Investigación de cantos.	Selección de los cantos a desarrollar con los niños.	Manuel Suy Ajanel	Hojas CD Grabadora	Q. 150.00	1	15	Enlistar los materiales que sean necesarios para la ejecución del proyecto.
	Clasificar el tipo de juegos	Analizar los juegos.	Ensayar los juegos en casa.	Manuel Suy Ajanel	Libros Folletos	Q.50.00	16	22	
	Enumerar los tipos de juego que debe contener el rincón de juego.	Evaluar los tipos de materiales que debe tener el rincón.	Ordenar los materiales del rincón.	Manuel Suy Ajanel	Lotería Cartel juguetes Chistes Adivinanzas	Q.100.00	23	30	
3. Ejecución Enero-abril	Dirigir 4 juegos lúdicos.	Diseñar los juegos lúdicos.	Practicar los cuatro juegos.	Manuel Suy Ajanel	Grabadora Canto.	Q.150.00	Del 15 de enero	Al 15 marzo	Llevar a la práctica el PME para que se ejecute el proyecto.
	Aprender dos cantos del contexto.	Contar al inicio de las clases.	Pronunciar los nombres de los personajes en idioma K'iche'	Manuel Suy Ajanel	Hojas de trabajo Graficas	Q.50.00	Del 1	Al 28 de febrero.	
	Dirigir los juegos del rincón de juegos.	Jugar en rincón de aprendizaje	Manipular los juegos del rincón.	Manuel Suy Ajanel	Rincón de aprendizaje	Q.20.00	Del 1	Al 15 de marzo	
	Armar rompecabezas	Elaborar los rompecabezas	Cortar los rompecabezas	Manuel Suy Ajanel	Hoja Tijeras	Q.00.00	De 1	5 de marzo	
	Realizar loterías.	Diseñar loterías	Jugar la lotería	Manuel Suy Ajanel	Cartón Tijera	Q.00.00	Del 1	Al 10 de marzo	

	Organizar juego de cincos.	Agenciarse de los cincos	Practicar el juego de los cincos	Manuel Suy Ajanel	Cincos, Espacio físico	Q.00.00	Del 1 al	20 de marzo	
4. Monitoreo Constante	Verificar que todas las fases del PME.	Observar el desarrollo de las actividades.	Revisar trabajos de los niños.	Manuel Suy Ajanel	Hojas	Q.00.00	01-11-2019	al 30-04-2020	Llevar un control del todo el proyecto .
	Controlar el buen desarrollo de las actividades	Verificar la existencia de los recursos necesario.	Observar el estado de los materiales.	Manuel Suy Ajanel.	Hojas	Q.00.00	01-11-2019	al 30-04-2020	
5. Evaluación Abril 2020	Verificar si las niñas y los niños asisten motivados en la escuela todo el día.	Evaluar de manera individual y grupal.	Autoevaluación Coevaluación, Heteroevaluación.	Manuel Suy Ajanel.	Hojas	Q.00.00	01-04	08-04	Evaluar si se alcanzaron los objetivos.

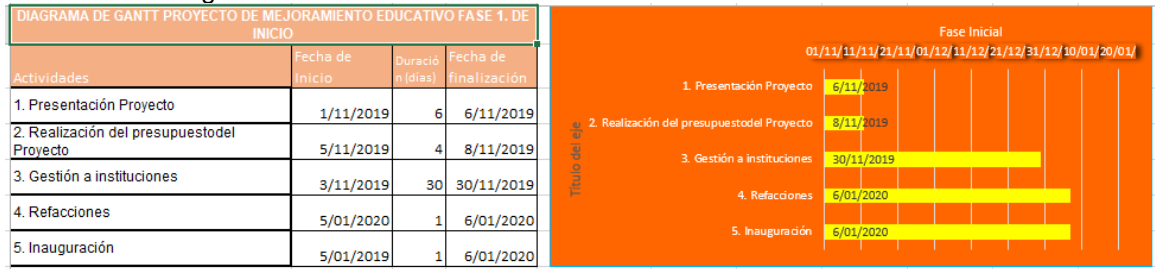
Fuente: Creación propia.

Manuel Suy Ajanel  
Nombre y firma del estudiante

Lic. Ediviges de León Chacaj  
Vo. Bo. Asesor del PME

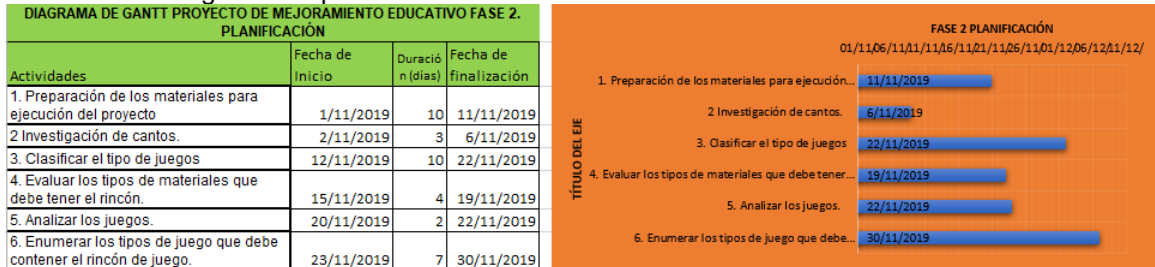
### 1.4.7 Cronograma del PME por fase

Gráfica 5: Cronograma de inicio.



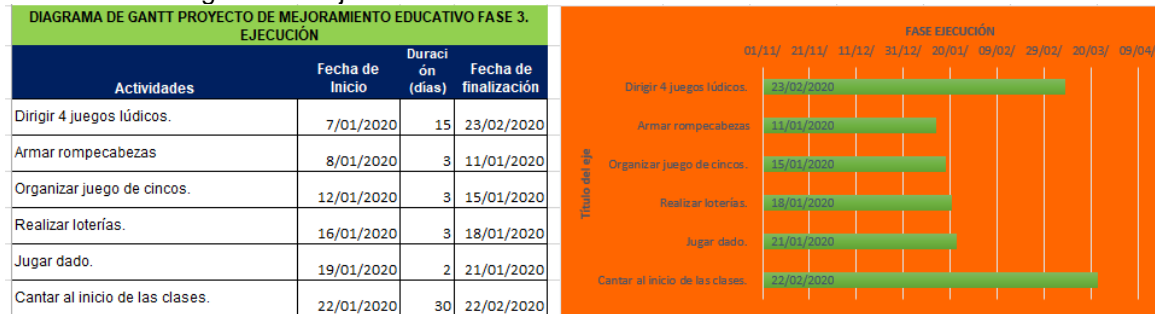
Fuente: Creación propia.

Gráfica 6: Cronograma de planificación



Fuente: basado en Gantt.

Gráfica 7: Cronograma de Ejecución



Fuente: Basado en Gantt.

### 1.4.8 Plan de monitoreo

El plan, es como guía que oriente el monitoreo de Proyecto de Mejoramiento Educativo que lleva por título: Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A" de la Escuela Oficial Rural Mixta "Tecún Umán", Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché. El proyecto se desarrolla

atendiendo la necesidad de motivar la asistencia y permanencia de los niños y niñas que asisten el Centro Educativo.

Las principales actividades es desarrollar una variedad de juegos para que los niños, desarrollen su capacidad mental, emocional y físico de manera recreativa. Al finalizar el proyecto de mejoramiento educativo se espera que los niños y las niñas asistieran puntual y diario en la escuela de esa cuenta se puede brindar una educación de calidad a los estudiantes, El objetivo principal es que los niños utilicen el juego como medio de aprendizaje. Los efectos del proyecto es que los niños se diviertan a preniendo los contenidos de las distintas áreas del currículo.

El plan del monitoreo permite la revisión, la corrección y ayuda controlar el avance del proyecto, el monitoreo debe ser constante para el buen desarrollo de las actividades, permite medir si se logran los resultados esperados. Así mismo; ayuda reorientar el proceso de las actividades para asegurar el logro de los objetivos del proyecto, el monitorea abarcar principalmente la etapa de, ejecución y evaluación del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

El monitoreo permite analizar la situación actual, busca soluciones, les da seguimiento a las actividades del proyecto dentro del cronograma, mede los progresos, contra los resultados/Productos, se toma decisiones sobre recursos humanos, financieros y de materiales o recursos.

El monitoreo se llevará a cabo a través de instrumentos, prediseñadas tales como: fichas de observación, lista de cotejo. Se hará una verificación de los materiales. El monitoreo se llevará a cabo continuamente. Desde octubre 2019 a abril 2020.

Se harán visitas de campo, se revisarán informes, se harán encuestas y entrevistas semiestructuradas, grupos focales, fichas de registro de información, guías de observación, revisión de bibliografía.

## 1.4.9 Esquema de Indicadores de producto o cumplimiento (sistema de monitoreo) Actividades Principales

Tabla 9: Indicador monitoreo

Indicadores de monitoreo	Actividad	Logros	Debilidades	Recomendaciones-medidas correctivas	Fecha monitoreo	Responsable	Fuente de verificación
Indicador de Insumo	Verificar la disponibilidad de los materiales para el desarrollo de los juegos.	Permite una mejor participación de los estudiantes.	El tema de inclusión es visible	Charla reflexiva o consciencia para una convivencia pacífica.	Enero-marzo	Manuel Suy Ajanel	Disponibilidad de recursos.
Indicador de Proceso	Analizar si se alcanzado los objetivos del PME.	Coordinación y cooperación de los actores directos e indirectos	Siempre se recalca la participación de todos y todas.	Los aportes personales hacen las mejoras necesarias.	Enero-marzo	Manuel Suy Ajanel	Dialogo con los niños.
Indicador de Resultado	Verificar si los estudiantes han alcanzado los objetivos esperados, a tiempo.	Con motivación y entusiasmo cada día.	Con un día que no participe algún estudiante presenta desventajas para los demás.	Se recalca la asistencia de lunes a viernes.	Enero-marzo y abril	Manuel Suy Ajanel	Verificar el cumplimiento de los objetivos a tiempo.
Indicador de Impacto	Comprobar la asistencia todos los días a la escuela.	El cuaderno de asistencia, los cuadros de calificaciones del aula, generan resultados positivos.	A veces no se registra la asistencia por no tener orden y disciplina.	Con el monitoreo de la dirección se avanza juntos hacia la consecución de la calidad académica.	Enero-marzo-abril	Manuel Suy Ajanel	Comprobar que los niños asisten todos los días a la escuela.
Indicador de eficiencia	Los juegos del contexto permitieron un aprendizaje significativo.	Se congenia mejor y es entendible.	No ratifica el aprendizaje significativo	Que los docentes manejan el aprendizaje significativo.	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel	Revisar si lo juegos contribuyen en el rendimiento del niño.
Indicador de	Comprobar si	Aceptación de la	Contratiempos	Un poco más de	Enero a	Manuel Suy	Verificar si se

eficacia	se han logrado los objetivos del PME	propuesta y aprobación del mismo.		cobertura de aplicación	marzo	Ajanel	alcanzaron los Objetivos del PME.
Indicador de equidad	Igualdad entre hombres, mujeres, pobres-ricos, excluidos, marginados, indígenas.	Con una educación integral de niños y niñas.	Desigualdad de género.	Acompañamiento pedagógico y técnico.	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel	Comprobar que toda la sociedad tuvo acceso al proyecto.

Fuente: Creación propia.

#### 1.4.10 Esquema de metas del PME

Tabla 10: Esquema de metas.

METAS DEL PROYECTO	Objetivo de la fase	Actividades realizadas	Productos	Resultados	Debilidades	Medidas correctivas	Instrumentos de recopilación de datos	Fecha de monitoreo	Responsable
Fase Inicial	Planear la organización de las actividades antes de iniciar el proyecto	Audiencia y presentación de solicitudes.	Autorización para la ejecución del PME.	Con apoyo a la dirección, personal docente, OPF, padres y madres de familia.	Que no todos los actores directos e indirectos se comprometen.	Que se convierta en un proyecto institucional,	Lista de cotejo	Octubre	Manuel Suy Ajanel
Fase Planificación	Disponer de todos los materiales para la ejecución del proyecto	Materiales y recursos de apoyo	Materiales en físicos	Desarrollo de habilidades mentales y físicas	Falta de materiales y recursos para la institución educativa.	Gestión administrativa.	Entrevista	noviembre	Manuel Suy Ajanel

Fase Ejecución	Ejecutar a cabalidad todas las actividades planificadas	Se introdujo en forma ascendente	Se logró ejecutar todas las actividades.	Niños y niñas con pertinencia en las clases.	Que no todos los docentes colaboran, piensan que solo uno es el que se beneficia.	Actualización docente.	Ficha de observación	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel
Fase Monitoreo y Evaluación	Reorientar y verificar que se realizan todas las actividades previstas.	Verificar la ejecución del PME.	Actividades desarrolladas en su debido momento	Cumplir con los objetivos del PME.	Por la pandemia de COVID 19.	Uso de otros medios de información	Lista de cotejo	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel
Fase Cierre del Proyecto	Finalizar todas las actividades del Proyecto y elaborar el informe final de graduación.	Se entrega informe de lo realizado	El Informe	Revisiones del revisor	Corrección del informe	Disciplina y orden	Informe de la ejecución del proyecto.	Abril	Manuel Suy Ajanel

Fuente: Creación propia.

## 1.4.11 Esquema de indicadores de evaluación

Gráfica 8: Esquema de indicadores.



LOS INDICADORES (producto, efecto e impacto y su relación con el monitoreo y evaluación)				
Indicadores	LÍNEA DE BASE	Monitoreo	Evaluación	
		Productos	Efectos	Impactos
Los estudiantes de quinto grado no asistían en las clases por falta de motivación.	X	Motivar la asistencia de los estudiantes.	Los niños asisten todos los días en clases.	Los niños se auto motivan con las actividades que realiza el docente.
Algunos estudiantes solo asisten 3 a 4 días en clases por semana.	X	Ayudar a los niños a que asisten los 5 días en clases por semana.	Todos los niños asisten en clases.	Asisten todos los días y son felices en la escuela.
Los niños se motivan en la escuela cuando el profesor realiza juegos del contexto con ellos.	X	Utilizar el juego como recurso didáctico.	Los niños son activos en su aprendizaje.	Los niños ya no son pasivos y tímidos.
El juego permite un aprendizaje significativo para los niños.	X	Valorar los conocimientos previos.	Aprendizaje significativo	Aprendizaje para la vida.
		Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria		
		ACCIONES	Monitoreo	OBJETIVOS
				Evaluación

Fuente: creación propia.

## 1.4.12 Metas de evaluación

Tabla 11: Metas de evaluación

DISEÑO DEL PROYECTO	Resultados del PME,	Impacto que se espera	Demandas	Indicadores educativos identificado en el diagnóstico (% disminución)	Características del contexto
TITULO Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado.	Las niñas y los niños asisten motivados en la escuela todo el día.	Los educandos anhelan asistir en la Escuela.	Brindar una educación motivante para los niños.	Disminuir 25% el miedo de asistir A la escuela.	Los niños y las niñas que asisten en el Centro Educativo, son divertidos y alegres.
Descripción En quinto grado, sección "A", están inscritos 24 estudiantes, 14 niñas y 10 niños, a simple vista hay una diferencia muy notable en cuanto a la desigualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, históricamente las niñas no se les da el mismo trato y los padres de familia no valoran a las hijas, por esa razón el docente utilizara una metodología adecuada para concientizar a los padres de familia para que brinden igual oportunidad a sus hijos e hijas.	Eliminar la desigualdad que existe entre niños y niñas.	Niños y niñas asisten motivados en la escuela todo el día.	Que todo tengan la oportunidad de estudiar.	Disminuir la deserción escolar en quinto grado primaria.	Los padres de familia valoran a sus hijos y a las hijas, porque todos los hijos merecen el mismo trato de parte de sus padres.
concepto El Juego motiva el aprendizaje	El juego se convierte como medio de aprendizaje.	Se aprende jugando.	Que los niños no pierdan el tiempo en la escuela jugando.	Disminuir el aburrimiento en el aula de quinto grado.	Los estudiantes se motivan cuando los docentes utilizan el juego como recurso didáctico.

<p><b>OBJETIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirigir juegos lúdicos con los Estudiantes de quinto Grado Sección A, para motivar el aprendizaje en el aula.</li> <li>• Utilizar el canto como recurso didáctico, para que la educación sea atractiva para los niños de quinto grado primario.</li> <li>• Conformar un rincón de juegos aprendizaje en el aula de quinto grado para que la enseñanza aprendizaje se practicó y dinámico.</li> </ul>	<p>Utilizar el juego como metodología de la enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>El juego sirve para enganchar a los niños.</p>	<p>Que el docente sea creativo para educar a los niños.</p>	<p>Desarrollar habilidades, destrezas mentales y físicas de los niños.</p>	<p>Los objetivos son las metas que el docente debe de alcanzar con la ejecución de este PME.</p>
<p><b>JUSTIFICACIÓN</b></p> <p>En este sentido el docente debe motivar al niño a través del canto para que los estudiantes no sufran las vicisitudes y que tengan que alejarse de la escuela, ya sea temporal o definitivamente de un ciclo lectivo y no digamos de por vida.</p>	<p>El canto es una herramienta para el desarrollo de la clase.</p>	<p>Los niños desarrollan el lenguaje a través del canto.</p>	<p>Que los niños reciban una educación integral.</p>	<p>Atender las diferencias individuales, porque los niños no aprenden de la misma forma.</p>	<p>Todos los días el docente debe de realizar actividades llamativas para motivar a los estudiantes.</p>

Fuente: creación propia.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### 2.1 Marco Organizacional

##### 2.1.1. Marco Epistemológico

Hablar de epistemología es un orden a seguir para investigar sobre la objetividad del Proyecto de Mejoramiento Educativo permitiéndonos el comportamiento del fenómeno que nos interesa definir intelectualmente; validando de esta manera los conocimientos científicos de las ciencias.

Blanche, (1973) Indica La “epistemología”, como la “lógica”, es un método, una disciplina, un camino o un orden que se ha de seguir para investigar, conocer y establecer cómo se genera y se valida el conocimiento científico de las ciencias, partiendo de un riguroso, crítico y reflexivo examen avalado por medio de tus sentidos físicos de las circunstancias históricas, psicológicas, sociológicas y culturales sobre la verdad, objetividad, realidad y justificación válida o inválida del conocimiento o tema que se desea conocer y profundizar, hasta establecer, confrontar y estructurar una definición intelectual clara, precisa, concisa y razonable de todo aquello que se desea conocer. (p. 7).

La epistemología permite analizar sobre la realidad del contexto, donde se ejecuta el proyecto de mejoramiento educativo, en la ejecución de todo proyecto hay que tomara en cuenta la realidad cultural, histórica, psicológica, sociológica para su ejecución sea un éxito.

##### 2.1.2. Circunstancias Históricas

Mucho antes las clases presenciales de los primeros habitantes de estas tierras recibían sus enseñanzas y aprendizajes en la Población de Chichicastenango en la Escuela Comunal Indígena, luego en Chicué II Escuela Oficial Rural Mixta “Hugo Mota”, de ahí, en adelante se pudo tener una mejoría en cuanto la

distancia los acogió la escuela de Chutzorop segundo y finalmente en el año 1979 se fundó y empezó a funcionar la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” en esta comunidad de Sacbichol.

Suy, (2014) Indica: esta comunidad recibía sus clases en la Escuela Oficial Rural Mixta de Chicué II y después en Chutzorop segundo y con el paso del tiempo y con el apoyo de los primeros líderes comunitarios encabezados por el finado señor Sebastián Suy Gonzales empiezan a organizarse, planean y se proponen improvisar las primeras construcciones; recuerdo mis primeros días de clases de Castellанизación en un aula de paredes de caña de milpas y techo de pajón.

Todo cambio, conlleva un proceso largo, así como se demuestra en la historia de la educación de Sacbichol, debió que se tuvo que pasar por varias etapas, y todo esto ha contribuido para que esta comunidad logre educar de manera práctica y real a sus habitantes.

### 2.1.3. Circunstancias Psicológicas

El acceso a la educación ha sido un tema de mucho cuestionamiento político y económico dado que las inversiones en este tema no se consideran prioritarios para toda la población mayormente en comunidades indígenas, que durante años no se tiene una representación digna en los espacios mencionados con anterioridad, últimamente se abren las posibilidades, pero están condicionadas de mil maneras.

Ministerio de Educación (2009) Aclara: “la experiencia educativa... desarrollo de las múltiples potencialidades y capacidades de las personas según su naturaleza y su misión en la vida, lo cual debe ser fortalecido desde la educación nacional...” (Pág. 21) La educación debe de ser abordado los principio de cada cultura para que se logre un verdadero desarrollo, porque la educación no pretende eliminara los principios y valores de cada cultura, sino debe tener la capacidad de involucrarlos en su principios de formación.

#### 2.1.4. Circunstancias sociológicas

Libre determinación de la humanidad no existe por la marginación social imperante en el mundo; el goce de los derechos humanos fundamentales se aborda medianamente por tratarse de temas de dignidad humana, porque nadie es superior a alguien somos iguales por naturaleza divina; mujeres son mujeres y hombres son hombres; por decir, no hay medio hombres.

MINEDUC, (2009) indica: La Educación... se propicia para mediar los conflictos y mejorar relaciones de equidad social: la erradicación de la pobreza, la exclusión, y marginación social; la promoción de la participación entre hombres y mujeres, el goce de los derechos humanos fundamentales y la libre determinación de los pueblos. (Pág. 22)

O bien la educación es un BIEN social para algunos y para otros no, solo cabe en la mente humana, mentes mal nutridas, que solo velan por sus intereses. En este sentido reto no es simple y fácil para el docente y la escuela porque en todas las sociedades existen grades desigualdades, es un proceso que llevara cambios para lograrlo, pero todo el día se debe de luchar para lograrlo y un medio para hacerlo es educar a los niños bien,

#### 2.1.5. Circunstancias culturales

No hay cultura superior ni idioma mejor son complementarias, en base a la anterior la comunidad de Sacbichol, tienen los mismo derechos y obligaciones que los rige para no ser objetos de vulnerabilidad social, económica, política; por juzgar a los individuos no ganamos nada mejor aceptemos la falta de conciencia de lagunas personas en pro de la población, necesariamente cambio de actitud y aptitud de las otras personas.

MINEDUC, (2009) Aclara: la diversidad cultural y lingüística de Guatemala requiere como principio básico en la Educación, tomar en cuenta la cultura local, regional y nacional...se requiere contribuir al desarrollo personal y social de los niños y las niñas, asegurando la relevancia social y la pertinencia cultural de los aprendizajes, que deben responder a las necesidades de la persona y la sociedad. (Pág. 18)

La escuela de Sacbichol tiene una ardua tarea, en tener la capacidad de atender la necesidad de toda la comunidad debido a que, los niños y las niñas necesitan ser educados en base los principios y valores de su cultura, porque solo respetando la cultura de los niños se puede soñar con una sociedad plural, que practica una interculturalidad real.

#### 2.1.6. Marco Contextual Nacional

El niño o la niña viven entre otras personas en donde aprende y se desarrolla integralmente. Las personas guardan un cúmulo de conocimientos, valores que tienen un valor propio. A raíz de esta vivencia se hace una conexión entre la escuela y la familia compensando las deficiencias que se presentan en estos entornos.

Feandalucia, (2009) Plantea: Es el contexto social en el que vive, aprende y se desarrolla vitalmente cada persona. Este entorno está constituido por personas (las familias, los vecinos, el mismo alumnado...) con conocimientos, valores, vivencias, etc. es decir, no son sólo "habitantes", sino elementos activos y con valor propio. Así, se busca también la relación entre lo que se aprende fuera y dentro de la escuela (intentando que haya un acuerdo -bidireccional entre familia y escuela, aprovechando los aprendizajes informales, compensando las deficiencias...) (Pág. 2)

El contexto nacional es muy rico en cultura porque en Guatemala viven 4 culturas y cada uno de ellas posee principios, valores, costumbres por esa razón la educación de la comunidad de Sacbichol debe tomar en cuenta la realidad de niño, porque todo niño es producto de su contexto en donde vive, en ese sentido hay que valorar lo que el niño tiene.

#### 2.1.7. Entorno Socio Cultural

El contexto cultural del niño y el que imparte la escuela debe apoyarse porque todo niño que llega en la escuela comparte valores, costumbres, idioma, principios éticos, por ello el niño ya es un ser sociable, la escuela debe fortalecer esa sociabilidad del niño porque, ahora nadie puede vivir solo, siempre hay una

relación con otros individuos. Actualmente en la escuela muchas personas no considerado importante el idioma de los niños, por eso la socialización de los aprendizajes no son motivantes para el niño en particular.

Feandalucia, (2009) Plante: ...El contexto social constituye el entorno en el que transcurre y acontece el hecho educacional que influye e incide poderosamente en el desarrollo. La educación, como hemos afirmado anteriormente, tiene lugar siempre en el seno de la vida social, relacionándose en dicho contexto todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, fuera del cual sería imposible la relación interpersonal. (Pág. 2)

#### 2.1.8. Medios de Comunicación

La influencia social se pierde por la escuela paralela, específicamente la TV por el hecho de que presenta las facilidades de captar el interés del espectador; mas no fortalece la educación formal porque no tienen un programa educativo, que establezcan horarios, competencias, etc. asimismo no va acorde a la cultura de los aprendientes, igualmente la radio no dispone de los elementos necesarios por lo que prevalece la función de la escuela como tal, claro con las enmiendas pertinentes o actualizaciones que ameritan las generaciones.

Feandalucia, (2009) Argumenta: Sin embargo, al hablar de "escuela paralela" hacemos una referencia más específica a los medios de comunicación de masas, por cuanto la influencia de la sociedad se diluye en la estructura informativa y publicitaria de los grandes medios de comunicación.

La televisión es el medio de comunicación de masas que mayor influencia tiene dentro del contexto social que rodea al niño, no solamente por la cantidad de tiempo que le dedica y a la "facilidad de escucha" que presenta este medio que no exige una atención específica para ser atendida; sino por la diversidad de elementos -auditivos, visuales y participativos- que consiguen la captación del interés del espectador. (Pág. 5)

Los niños son absorbidos por la televisión, el televisor y la radio muchos consideran como una escuela paralela, pero desde mi punto de vista no debería llamarse así, porque ellos no educan como lo hace la escuela debido a que los niños no son orientados para ver programas educativo, si no; que son

abandonados a su suerte por su progenitores, nunca procuran que los niños vean programas educativos, porque los canales nacionales lo único que fomenta en violencia porque eso es lo que transmiten a diario.

#### 2.1.9. Tecnología de la Información y de la Comunicación

La tecnología son una herramienta útil para que la educación es más fácil y sin utilizar materiales que contaminan o deterioran el medio ambiente, pero esta realidad no se puede dar en la comunidad de Sacbichol porque la mayoría de los padres de familia no cuentan con los recursos económicos para agenciarse de una computadora.

González, (1998) Define Las TIC son: “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, que generan nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural”. (Pág. 18)

Un mínimo porcentaje de los formadores tiene habilidad para el uso de una computadora, y esto es la realidad del docente, ¿cómo podría orientar al estudiante?, se desconoce los mecanismos necesarios para utilizar los programas básicos tales como Word, Excel entre otros.

#### 2.1.10. Teoría Socio Cultural de Vygotsky

Vygotsky se confundió al indicar que el contexto es lo más importante en la formación del individuo, debido que a través de mis pocos años en educación he podido comprobar que los niños y las niñas aprenden mejor y más rápido cuando se les asigna tareas en grupo, porque no todos los niños y las niñas aprenden al mismo ritmo, por eso el apoyo entre estudiantes fortalece el aprendizaje.

SNTE, (2013) Indica que: la *teoría sociocultural* destaca tres puntos relativos al desarrollo: que el aprendizaje es uno de sus mecanismos fundamentales, que la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo y que la interacción social es

un promotor óptimo; por esta razón —y en congruencia con el pensamiento de Vygotsky—, los modelos de aprendizaje inspirados en esta teoría colocan al contexto en un sitio cardinal. Desde esta perspectiva, y de acuerdo con que aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, el aprendizaje escolar debe corresponder al nivel de desarrollo del alumno y organizarse en consideración a que se produce más fácilmente en situaciones colectivas.

El conocimiento, entonces, no es un objeto que pasa de una mano a otra; es algo que se construye mediante operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Conforme con esta visión, no es posible separar el desarrollo intelectual del individuo del medio social en el que está inmerso. (Pág.19)

Así mismo, los educadores deben de aprovechar los conocimientos de que hay en el contexto, porque los niños y las niñas aprenden mejor el nuevo conocimiento cuando es adaptado a la realidad de los estudiantes. Si no hay contexto o sociedad el aprendizaje es difícil que se dé porque el educando construye su conocimiento a raíz de las influencias que recibe de sus semejantes.

#### 2.1.11. Aprendizaje Significativo de Ausubel

Gracias a David Paul Ausubel que planteó esta teoría que el niño no llega en la escuela con la mente en blanco, porque en la educación tradicional el niño se consideraba ignorante, pero este autor aclara que el niño desde que nace empieza a adquirir influencia y por ende cuando ingresa a la escuela ya lleva conocimiento y experiencia que bien pueden servir como base de su formación.

SNTE, (2013) Acara: Para resaltar esta característica, David Paul Ausubel (1918-2008), uno de sus mayores impulsores, introdujo en este proceso el concepto incluso, que funciona como un medio para este enlace. Los principios de aprendizaje así propuestos ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando. De este modo, la labor educativa no parte de cero, puesto que los alumnos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio; lo cual implica que, para que adquiera significado la nueva información, se debe construir el conocimiento a partir de los conceptos y aprendizajes con los que cuenta el alumno. (Pág.16)

El aprendizaje se vuelve significativo para el niño cuando le encuentra utilidad de lo que aprende en la escuela en su vida diaria, pero el proceso de aprendizaje se

da más fácil cuando el educador aprovecha los conocimientos previos de los estudiantes para transmitir nuevos conocimientos.

#### 2.1.12. Políticas Educativas

Las políticas educativas son el producto del trabajo de varias organizaciones, y autoridades educativas porque una sola persona no puede plantear políticas para atender la necesidad de toda una población, porque las políticas educativas se plantean principalmente para resolver los problemas que aqueja una sociedad.

CNE, (2010) dice: “Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación” (Pág. 1)  
CNE, (2010) Aclara: Las políticas que se plantean para obtener un Sistema de Calidad con viabilidad política, técnica y financiera son: Cobertura; calidad, modelo de gestión, recurso humano, educación bilingüe, multicultural e intercultural, aumento de la inversión educativa, equidad y el fortalecimiento institucional y descentralización. (pág.3)

Estas políticas están bien trabajadas, es el camino que debe de seguir todo centro educativo, para atender de manera eficiente a toda la niñez de Guatemala, porque la situación de toda la población guatemalteca no ha sido abordada de manera igual, porque las personas que viven en el área rural han sido olvidadas por los gobernantes, y las autoridades locales no apuestan a la educación como un camino para llegar a un verdadero desarrollo.

## 2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional

### 2.2.1. Identificación de Problemas

Se considera un proyecto educativo a partir de un problema que se debe de tratar de solucionar mediante una selección por medio de presentar los resultados desde las primeras ideas, de cómo fue tomando cuerpo como una

unidad de análisis que amerita ciertas acciones que se deben implementar y ser evaluadas para medir las causas y los efectos.

Guerrero citado por PADEP/D, ( 2019) Aclara: comprender lo que es un proyecto educativo implica identificar un problema a atender, sus causas y consecuencias y a partir de ello planear un proceso para alcanzar una meta que lo solucione total o parcialmente. Este proceso implica desde la selección del problema, su tratamiento y la presentación del informe de resultados: concepción, planeamiento, formulación de acciones, implementación y evaluación (Pág. 8)

En todo proyecto primer hay que saber que origina el problema, es decir que hay que comprender donde ha surgido el problema, así mismo hay que determinar que el problema se puede solucionar completamente o solo se trata de resolver parte de ella para luego plantear la meta del proyecto.

### 2.2.2. Priorización de Problemas

Es notable el problema por cuanto existen niños y niñas que no continúan sus estudios en los diferentes niveles que atiende la escuela, ya que cada vez tiende a tener aumento provocando una inestabilidad en los salones de clases por lo que se establecen unas acciones para erradicar el problema, precisamente el profesor-estudiante está involucrado en las soluciones, teniendo la participación de los padres de los estudiantes, mostrando interés y preocupación por eliminar el problema dado.

Rodriguez, (2010) dice: Cada problema de la lista elaborada en la parte anterior, debe ser analizado con base a estos criterios:

A. Magnitud y gravedad del problema: la magnitud tiene relación con el número de personas afectadas; la gravedad depende del problema del cual se trate, pero puede medirse por el tipo e intensidad del impacto que el problema tiene en la vida de la gente. Hay que responder a preguntas como ¿con qué frecuencia se presenta el problema?, ¿el impacto del problema lo cataloga como muy grave, medianamente grave o poco grave?

B. Tendencia del problema: el problema ¿se viene agravando, ha permanecido estable o tiende a disminuir?

C. Posibilidad de modificar la situación: hay problemas que por ser estructurales o fundamentarse en limitaciones jurídicas, son poco modificables. El problema en cuestión ¿es modificable o inmodificable?

D. Ubicación temporal de la solución: tomando en cuenta que el proyecto a diseñar debe ser ejecutado en el período de 120 horas que dura el Servicio Comunitario, es importante considerar previamente las posibilidades de implantar los correctivos a corto, mediano o largo plazo.

E. Posibilidades de registro: con la finalidad de caracterizar y dar seguimiento al problema es indispensable contar con indicadores cuya evolución pueda registrarse de manera escrita (formatos, fichas, bases de datos, etc.) o audio visual (fotografías, grabación de sonidos o imágenes). En este caso ¿es fácil registrar los indicadores del problema?

F. Interés de los miembros de la comunidad en solucionar el problema: posiblemente se identifique un problema grave o frecuente que impide que la comunidad organizada logre sus objetivos; no obstante, las condiciones psicosociales o culturales, el clima hace que la solución de la problemática no sea deseable para un grupo importante de la comunidad. En este caso ¿la solución es deseada o rechazada?

G. Accesibilidad o ámbito de competencia: Se debe evaluar la accesibilidad al problema y su solución ya que no todos los problemas entran en el ámbito de competencias de un estudiante en su respectiva área. El problema que se evalúa, ¿es accesible y/o de la competencia del estudiante?, ¿es poco accesible?, ¿o definitivamente es inaccesible y se encuentra fuera del ámbito de competencias del estudiante? (Pág. 10-11)

Para que un proyecto se pueda ejecutar debe ser sentida por todos los miembros de toda una comunidad, porque si este problema no afecta a todos, pues no a todos les interesa darle una solución al mismo o que todos contribuyan solucionarlo, bajo esta idea el autor indica que la comunidad tiene que tener interés y hace el compromiso real para que el proyecto alcance un verdadero éxito.

### 2.2.3. Análisis de Problemas

Esta forma de trabajar un problema ofrece grandes ventajas, porque a raíz de las causas y los efectos; estos últimos nos ofrecen el problema a solucionar, desarrollando acciones conjuntas que fortalecen los esfuerzos necesarios que en un principio encontraba el estudiante y que poco a poco se van desvaneciendo y opaca las expectativas de los estudiantes a nivel general.

PADEP/D, (2019) explica que: “Cuando ya tenemos identificado cuál es el problema central, podemos analizar sus causas y efectos, para lo cual se sugiere utilizar una técnica conocida como árbol de problemas” (Pág. 31)

En el presente proyecto se utilizó la técnica árbol de problema para analizar bien el problema, es decir; que hay que saber cuáles son las causas y los efectos, si tenemos claro este aspecto quiere decir que tenemos un conocimiento amplio del problema que queremos solucionar con la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo.

#### 2.2.4. Entorno Educativo

Para lograr el bienestar de los estudiantes se debe mejorar la calidad de la atención que reciben diariamente por parte de las otras personas que guardan estrecha relación con el centro educativo; inclusive los vecinos promoviendo actividades que benefician las relaciones sociales y emocionales de los estudiantes para salir del problema detectado.

Rojas, (2016) Presenta: Entornos educativos se refiere al conjunto de personas que influye y son afectados por un determinado entorno educativo. Si se trata de una persona, ésta se forma por alumnos, exalumnos, docentes, directivos, aseadores/as, personal administrativo, padres, benefactores, de la escuela, e incluso vecinos de los establecimientos. En líneas generales, la comunidad educativa se encarga de promover actividades que llevan al mejoramiento de la calidad de la educación y lograr a demás mejorar el bienestar psicosocial de los estudiantes. (Pág. S/f)

Para la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo, es necesario involucrar a los padres de familia, las autoridades locales, personal docente y administrativo para que se puede solucionar el problema, pero específicamente se trabajara en el área de expresión artística porque esta área puede integrar las demás áreas curriculares.

### 2.2.5. Demanda social

La educación es un derecho inherente de toda persona desde su concepción hasta la muerte, por lo que en ningún momento ni bajo ciertas circunstancias se debe vedar este principio único y elemental; por ser un bien social se circunscribe como objetiva y subjetiva.

Martí, (2011) Indica: la demanda de educación es el conjunto de aspiraciones, deseos y necesidades de los ciudadanos en cuestión de educación. La demanda a nivel social, está fundada en la idea de que la educación es un BIEN para la sociedad. Se fórmula para satisfacer necesidades sociales. Esta demanda social, tiene a la educación como inversión. La demanda de educación se produce tanto por necesidades económicas como políticas, creando así una NECESIDAD OBJETIVA de educación, que unida a otra NECESIDAD SUBJETIVA hacen que la educación se desarrolle. (Pág. s/p)

Hay que tener en cuenta que toda población demanda educación, pero no cualquier educación, sino que tiene que ser de calidad, gratuita y pertinente debido a que este es un medio para que todos los ciudadanos puedan salir del subdesarrollo y desempleo, porque que el que no se forma en las aulas educativas, está destinado a vivir en ignorancia y en pobreza extrema.,

### 2.2.6. Demandas institucionales

Las personas merecen ser tratadas como tales porque no son objetos para ser etiquetadas de distintas maneras sin importar su identidad cultural, justamente se debe reformar el sistema educativo reflejando la diversidad cultural con posibilidades de autodeterminación y desarrollo equitativo; sin salirse del orden social, ¿quienes deciden la educación en Guatemala?, una minoría, comprando la voluntad de los demás que supuestamente nos representan en una figura de Estado.

MINEDUC, (2007) Por eso la educación se perfila como uno de los factores decisivos. Para ello, desde la educación se debe impulsar el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de los Pueblos y la afirmación de la identidad nacional. Asimismo, el reconocimiento y valoración de Guatemala como Estado multiétnico, pluricultural y multilingüe, da relevancia a la necesidad de reformar el

sistema educativo y de transformar su propuesta curricular, de manera que refleje la diversidad cultural, que responda a las necesidades y demandas sociales de sus habitantes y que le permita insertarse en el orden global con posibilidad de autodeterminación y desarrollo equitativo. (Pág. 6)

La población siempre a demandad una educación pertinente e inclusiva porque históricamente no todos los niños y las niñas tiene las mismas oportunidades de estudiar, no solo las familias son los que impiden a las niñas a que siguen estudiando, sino que los mismos gobiernos no brindan apoyo especial a la población que es vulnerable, es decir que la educación debe de tener la capacidad de educar a todos los habitantes por igual.

### 2.2.7. Teorías de Taylor

Todo pasa por un proceso dinámico que los obreros y patrones deben tener nociones esenciales para mantener una administración eficaz y eficiente a la hora de querer hacer los posibles cambios para asegurar las líneas de acciones para cada tarea, de acuerdo a las aptitudes, lo que a veces no se comparte dicha metodología y se pierden los intereses congeniadas desde un principio.

Taylor, (1856-1915) Plantea: El desarrollo de una verdadera ciencia de la administración, de tal manera que se pudiera determinar el mejor método para realizar cada tarea.

La selección científica de los trabajadores, de tal manera que cada trabajador fuera responsable de la tarea para la cual tuviera más aptitudes.

La educación y desarrollo del trabajador en forma científica.

La cooperación estrecha y amistosa entre obreros y patrones. En pocas palabras, Taylor pensaba que tanto obreros como patrones tenían el mismo interés en elevar la productividad. Taylor fundamentó su sistema de administración en estudios de tiempo de la línea de producción. (Pág. S/p)

Taylor indica que todo obrero debe tener una buena relación con el patrono, pero esto solo se puede dar cuando las necesidades del obrero son atendidas como debe ser, es decir; que el trabajador debe contar con prestaciones laborales, así mismo debe de recibir formación constante para tener un buen desenvolvimiento en su trabajo. Para que puede trabajar en armonía y hacer bien el trabajo para que la institución pueda atender la demanda de sus clientes.

### 2.2.8. Teorías de Henry Fayol

Todo trabajador debe ser capacitado para emplear buenas técnicas para el desarrollo de su función, es decir que esté capacitado para poder ejecutar una determinada tarea en una institución, así mismo el empleado debe ser humanista, esto implica tener la capacidad de entender la necesidad que posea cada ser humano, también es tener la capacidad de trabajar entres iguales.

Henry Fayol Citado por; Stoner, J, Freeman, R & Gilber D., (1996) Aclaran: identificó tres tipos de habilidades básicas: la técnica, la humanista y la conceptual. Todo gerente necesita tener las tres. La habilidad técnica es la destreza para usar los procedimientos, técnicas y conocimientos de un campo especializado. Los cirujanos, los ingenieros, los músicos y los contadores tienen todas las capacidades técnicas de sus respectivos campos. La habilidad humanista es la destreza para trabajar con otros, entenderlos y motivarlos, sea en forma individual o en grupos. La habilidad conceptual es pericia para coordinar e integrar todas las actividades y los intereses de una organización. Ésta implica comprender la organización como un todo, entender cómo unas de sus partes dependen de otras y anticipar cómo un cambio en alguna de las partes afectará al todo. (Pág. 47-48)

No basta que un trabajador tenga buena habilidad y que se comprese con sus semejantes, sino que también debe de poseer conocimiento para que todo lo que haga este bien hecho, así mismo puede contribuir en hacer mejoría en la institución o en la empresa en la que está trabajando, de esa cuenta se puede mejorar los servicios que brinda a una población.

### 2.2.9. Teorías Organizacional

La teoría de la organización su planteamiento es fundamental debido a que agrupa y divide bien el trabajo de cada persona, esto implica ubicar a cada persona en los puestos de acuerdo su habilidad o preparación, porque no todas las personas son buenos en todas áreas de trabajo, por eso es necesario descubrir bien para que es hábil el trabajador, antes de ubicarlo en el puesto de trabajo.

Stoner, J. Freeman, R. & Gilber, D. (1996) Indican: La estructura organizacional se refiere a la forma en que se dividen, agrupan y coordinan las actividades de la

organización en cuanto a las relaciones entre los gerentes y los empleados, entre gerentes y gerentes y entre empleados y empleados. Los departamentos de una organización se pueden estructurar, formalmente, en tres formas básicas: por función, por producto/mercado o en forma de matriz. (Pág. 361)

Los trabajadores deben de cumplir sus funciones por la cual fueron contrataos, porque en toda institución hay muchos trabajos, no se puede cambiar a un trabajador de un momento a otro en su puesto, porque muchas veces la persona ya tiene experiencia en desempeñar alguna fusión y si es removido constantemente no se tiene la seguridad que el trabajo se haga bien.

## 2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico

### 2.3.1. Técnica DAFO

La técnica DAFO es una herramienta que has sido útil y seguirá por mucho tiempo más porque es bueno para determinar cuáles son los problemas que afecta una institución, ayuda mucho para hacer un diagnóstico, porque si el diagnóstico está bien hecho, guiar bien el análisis y permitiría solucionar el problema de manera eficiente.

Ramos, (2018), Dice: El método DAFO es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, de planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación presente.

La técnica DAFO consiste básicamente en organizar la información generada en una tabla de doble entrada que sitúe esta información en función de las limitaciones (Debilidades y Amenazas) y las potencialidades (Fortalezas y Oportunidades) que proporciona un colectivo o una situación social determinada. De esta forma, a través de la aplicación de la técnica obtenemos información de los aspectos positivos y negativos de una situación concreta tanto para el momento presente como para el futuro. (Pág. 1)

La técnica de DAFO, no solo servirá para el momento que se llevó a cabo sino que es un precedente que se deja para otras personas que están interesado a mejora la situación de la Institución Educativa, porque los problemas no surgen de un momento a otro, hay que aun análisis de la situación actual para poder mejorar el presente y el futuro de un mundo cambiante.

### 2.3.2. Técnica MINI-MAX

Esta técnica permite las soluciones al problema que se está investigando por lo tanto se busca atender las debilidades y amenazas presentes, velando por las potencialidades del proyecto que necesita la comunidad objeto de estudio, especialmente los niños y niñas quienes no pueden estar abandonados a su suerte, sino más bien se necesita acciones que permitan el desarrollo personal y social.

Mijangos, (2013) Describe: 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, (Pág. 39)

La técnica MINI-MAX básicamente es para mejorar la situación de una institución o empresa. Porque esta técnica lo que hace es minimizar las debilidades y amenazas, y maximiza las fortalezas y las oportunidades, porque muchas veces la solución de los problemas no está en otro lugar, sino que la misma institución lo puede resolver.

### 2.3.3. Educar con el juego.

El juego por excelencia es el mejor medio para educar a la niñez, en todas las culturas, porque cuando un niño juega se relaciona con sus semejantes, de esa cuenta el niño se prepara para enfrentar la vida, quizá el niño no se da cuenta de que a través del juego se está educando, pero se ha comprobado que los niños que han tenido más tiempo de jugar son más sociables. Según Fanciulli, citado por Cohen, (2002) “El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria”. (p. 55).” (pág.23) Daubert, (2018) explica: el juego es una actividad universal y esencial para el desarrollo social sano.” (p. 5). A través del juego los niños y las niñas pueden dramatizar, imitar las cosas que observan a diario, por

ejemplo, todo niño ha imitado los oficios que hace sus padres, esto ayuda al estudiante a comunicarse sin problema con sus compañeros de clase.

#### 2.3.4. Ausentismo escolar.

El abandono escolar es un fenómeno que se da por muchas circunstancias de la sociales, familiares, porque al momento de que unos niños abandonen la escuela no lo hace porque no sienta la necesidad de hacerlo, sino que muchas veces el niño no tiene opción debido a los grandes problemas que atraviesa la familia, la sociedad donde vive el niño.

PADEP/D, (2019) Explica: Al hacer a un lado las enfermedades o la falta de dinero como causas más comunes del ausentismo escolar, también se encuentran causas psicológicas y emocionales que contribuyen a que este fenómeno se dé; el no sentirse parte del grupo, sufrir de baja autoestima, el creer que el proceso es muy complicado y no sentirse capaz de hacer las cosas son algunas situaciones que se incluyen en este ámbito. (Pág. 43.)

Es increíble que hay muchos niños que abandonen la escuela por el hecho que no son motivados por partes de los adultos, es decir; por las adres y padres de familia, y por el propio profesor, por eso es fundamental que el educador tenga la capacidad de motivar al niño, que en su casa sedan muchos problemas que impiden que el continúe su formación.

#### 2.3.5. Área de expresión artística.

El área de expresión artística es un área que permite al niño expresarse a través de muchas actividades tales como el canto, lo juegos, puesto que estas actividades fomentan una buena relación entre sus compañeros, esto contribuye a que el niño sea expresivo no solo a través del lenguaje oral, sino que por medio de movimientos corporales.

CNB, (2020) Aclara: el desarrollo artístico con otros aprendizajes y promueve la expresión de las posibilidades estéticas en sus múltiples manifestaciones, así como, la apreciación de las diferentes culturas; a partir de la concepción de diversidad los infantes aprenden desde su cultura el concepto de pertenencia en relación con otros grupos culturales, se fortalece su autoestima e inteligencia emocional y social

y se construyen estructuras de tolerancia, equidad y convivencia que les permiten relaciones estables y armoniosas en la familia, la escuela y su comunidad. (Pág.145)

Esta área permite al niño elevar su autoestima, porque los niños hay que motivarlos de distintas maneras, el niño por naturaleza le gusta jugar, por eso hay que aprovechar esta área para fomenta el juego, para que el niño puede regular su inteligencia emocional, porque dentro de un juego los niños manifiestan de manera natural su emoción.

## 2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto

### 2.4.1. Plan de actividades

Identificar las actividades necesarias y llevar a cabo un plan de actividades para llevar la secuencia de las mismas en la dirección deseado por los usuarios o beneficiarios del proyecto a ejecutarse en determinado tiempo y espacio y que mejor aún si se cuenta con un asesor técnico para alcanzar el objetivo del mismo.

SINNAPS, (2019) Aclara que: Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. Identificar cada una de las tareas que debemos completar para alcanzar el objetivo del proyecto, es primordial y muchas veces, necesitaremos la ayuda de un asesor técnico.

La planificación de actividades comienza por la elaboración de un plan de actividades. En él, pondremos la fecha y duración de la misma, así como las sub áreas para su ejecución. También podemos añadir un responsable de la misma. Sin embargo, el objetivo principal de un plan de actividades, será identificar qué actividades necesitaremos, y no tanto surtirlos de características como responsables, relaciones o recursos empleados en cada tarea.

El plan de actividades es uno de los primeros pasos de la fase inicial de la gestión de proyectos. Antes de llevar a cabo la planificación de actividades en la aplicación de gestión, es necesario este documento. (Pág. 3)

Gracias a la planificación se puede ordenar adecuadamente las actividades antes de iniciar el proyecto, así mismo determinara cuanto tiempo no lleva en planificarlo y en

ejecutar dicha actividad, así mismo hay que establecer el responsable de realizar las actividades, también hay que prever los materiales necesarios para su ejecución, porque no basta saber que hacer sin que hay que contar con los recursos necesarios.

#### 2.4.2. Cronograma de actividades basado en Gantt

El cronograma de actividades es una herramienta que permite tener un panorama de todas las actividades que hay que desarrollar para alcanzar las metas y objetivos del proyecto.

Gantt citado por OBS, (2015), expone: Es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto. (Pág. 4)

El cronograma de Gantt es funcional porque en ella se establecen las actividades de manera ordenada y en ella se debe de plasmar el tiempo necesario para desarrollar cada uno de las actividades, así mismo; se presenta con una gráfica, para que su interpretación sea más fácil y comprensible.

#### 2.4.3. Presupuesto de Proyecto Mejoramiento Educativo

El presupuesto es para asegurar el seguimiento de las actividades que requiere el proyecto, porque toda acción implica dinero, recurso material e intelectual de las personas involucradas con la misma causa. Particularmente lo que cuesta llevar a cabo la ejecución de la idea elegida para conformar el proyecto esperado; es decir, el dinero responde ante todo a las necesidades inmediatas y mediatas.

Tula, (2012) Aclara: El presupuesto nos permite calcular cuánto cuesta el proyecto. Los recursos que vamos a utilizar nos llevan a realizar gastos en dinero o esfuerzo, lo cual tienen un costo, que debemos considerar para asegurarnos que vamos a poder llevar a cabo la idea que elegimos para el proyecto. (Pág.11)

Todo proyecto conlleva gastos, por eso es necesario que el responsable del proyecto contemple todos los materiales, recurso humano e institucional que requiere la ejecución del proyecto, porque si no se cuenta con el dinero necesario puede ser un obstáculo para el buen desarrollo del proyecto. Antes de lanzar o plantear un proyecto se tiene que estar seguro de donde provienen los recursos para llevarse a cabo.

#### 2.4.4. Monitoreo de Proyectos

En cuanto al monitoreo sirve de base para verificar la ejecución de las actividades como también prever el uso de los recursos disponibles desde los inicios de las gestiones y diseño del plan operativo del proyecto que se quiere lograr con precisión y respuestas favorables a la población necesitada del bien o servicio que se debe proporcionar.

Bobadilla, (2010) Afirma: “es una herramienta gerencial aplicada en la gestión de los proyectos de desarrollo. Está dirigida a verificar la ejecución de las actividades y el uso de recursos que se plantearon en el momento del diseño del plan operativo del proyecto”. (Pág. 9) Gracias al monitoreo se puede verificar el avance de la ejecución de todas las actividades, así mismo; a través del monitoreo se puede supervisar el buen uso de los materiales. Porque en el diseño se previeron los recursos para el logro de los objetivos.

#### 2.4.5. Evaluación de Proyectos

Por medio de las evaluaciones se conoce más de cerca los resultados del proyecto; en otras palabras, para encontrar el balance que determina los efectos y los impactos causados por la presencia del proyecto, porque las mismas personas pueden argumentar, analizar, cuantificar e igualmente decir la calidad de lo que se está consumiendo o utilizando por familia o persona en particular.

Bobadilla, (2010) indica: “la evaluación es un proceso que busca determinar los efectos y los impactos (esperados e inesperados) del proyecto, en relación a las metas definidas a nivel de Propósito y Resultados, tomando en consideración los supuestos señalados en el marco lógico”. (Pág. 9)

La evolución del proyecto debe ser constante, para que se pueden reorientar a tiempo las actividades que o están contribuyendo para el logro de los objetivos, también hay que hacerlo al concluir el proyecto a través de entrevista con las personas involucradas para que pueden dar su punto de vista para mejorar el proyecto.

#### 2.4.6. Indicadores de Proyectos

Los referentes o indicadores permiten razonamientos lógicos, de manera que se pueda hacer los ajustes necesarios para que se cumpla con lo prometido, siendo una unidad medida, es decir, son variables que se pueden manejar a como requieren las circunstancias que prevalecen hacia cierta dirección para alcanzar las metas, objetivos; los logros conforme el tiempo estipulado o lo que se necesite para atender el fenómeno.

Valle, O & Rivera O, (2008) Indican que: Los indicadores son, sustancialmente, información utilizada para dar seguimiento y ajustar las acciones que un sistema, subsistema, o proceso, emprende para alcanzar el cumplimiento de su misión, objetivos y metas. Un indicador como unidad de medida permite el monitoreo y evaluación de las variables clave de un sistema organizacional, mediante su comparación, en el tiempo, con referentes externos e internos. (Pág. 3)

Los indicadores de un proyecto son una unidad de medida para ir verificando el desarrollo de todo el proceso del proyecto. Sin ellos no se puede decir si se están desarrollando bien las actividades del proyecto.

#### 2.4.7. Metas de Proyectos

Primeramente, se realiza un diagnóstico de la situación que se vive o que se quiere solucionar en determinado lugar, encontrar soluciones viables y al menor costo de las posibilidades de los involucrados, a veces, la problemática tiende a aumentarse o a desaparecer paulatinamente o en forma definitiva conforme se ejecuten las acciones preestablecidas. IIN, (2001) indicar que: “Un proyecto es un conjunto de actividades a realizarse en un lugar determinado...para lograr objetivos y metas preestablecidas; todo ello seleccionado como la mejor alternativa de solución luego de un estudio o diagnóstico de la situación problemática” (p. 5)

Después de haber determinado el problema, hay que detallar todas las actividades que harán que los objetivo y metas del proyecto se logra con éxito, las metas deben ser el fin más importante del proyecto, porque es lo que se debe lograr para decir que el proyecto valió la pena de llevarlo a cabo.

### 2.5 Fundamentación teórica de la sostenibilidad

#### 2.5.1. Plan de Sostenibilidad

Realmente cuando se implica la población en los aspectos de formación del recurso humano como estrategia de desarrollo comunitario. Ser parte del problema de la población local, dirigiendo las acciones y no solamente como beneficiarios porque elevaría los costos de producción de los satisfactores.

Gasparri, (2015) Aclara: ...Cualquier estrategia de sostenibilidad de mediano y largo alcance tiene que apostar fuertemente por la formación del recurso humano, a todos los niveles y en todas sus facetas; sea a nivel del Proyecto (formación de los técnicos locales), como a nivel de los actores locales, este aspecto está contemplado en la estrategia de desarrollo comunitario.

Apropiación e implicación de los actores: Los procesos que desde su identificación, diseño e implementación han involucrado a la población local como el actor principal, no solamente como beneficiarios, sino como socios. (Pág.2)

La sostenibilidad solo se puede lograr si se involucra a la sociedad en general para el desarrollo del proyecto, porque solo así pueden comprender que hay necesidad de cambiar la realidad en que se encuentre la población en general, muchas veces el responsable aísla a los miembros de la comunidad, por eso los proyectos no sostenibles.

### 2.5.2. Principios de liderazgo sostenible

Liderazgo sostenible se lleva a cabo entre varios elementos de la colectividad porque los recursos pueden provenir de los que componen la sociedad implicada por el hecho que va a beneficiar a todos y todas a medida que se logren los planteamientos porque en este sistema de intereses se juega una misión y visión a corto, mediano y largo plazo; que nadie quede fuera de los resultados positivos.

Hargreaves Andy y D. Fink, (2007) Plantean: siete principios del liderazgo sostenible que a continuación se describen.

Importa: La principal responsabilidad de todo líder en educación es establecer un modo de enseñanza y los aprendizajes enganche al estudiante en forma intelectual, social y emocionalmente.

Dura. Un liderazgo sostenible exige que los líderes presten seria atención a la cuestión de la sucesión.

Se expande: Una forma de que los líderes dejen tras de sí un legado duradero es asegurarse antes de que otros compartan y ayuden a desarrollar su visión.

Es socialmente justo: El liderazgo sostenible beneficia a todos los estudiantes y escuelas- no sólo a unos pocos a expensas del resto.

Tiene recurso: Los sistemas de liderazgo sostenible ofrecen recompensas intrínsecas e incentivos extrínsecos que atraen y retienen lo mejor y lo más brillante del grupo de liderazgo.

Promueve la diversidad: Los promotores de la sostenibilidad cultivan y recrean un entorno que tiene la capacidad de estimular mejoras continuas en un frente amplio.

Es activista: Especialmente en un entorno poco favorecedor, el liderazgo sostenible debe tener una dimensión activista. (Pág. 17-21).

El responsable del proyecto debe de tener la capacidad de dejar un legado en los actores involucrados para que, la sostenibilidad se alcanzado por los buenos líderes, no basta con culminar el proyecto, sino que hay que procurar que las acciones sigan, para que los problemas de las sociedades sean superados.

### **CAPÍTULO III**

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

##### 3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo

Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección A de la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán”, Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché.

##### 3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo

Esta escuela está dentro de las mejores de esta región geográfica sirve de fuente de investigación para las instituciones de gobierno y fuera de ello, últimamente está catalogada por el Ministerio de Educación como un centro educativo saludable por lo que se quiere seguir procesos relevantes para estar en sintonía con las transformaciones mundiales. Tal como reza el siguiente enunciado “...*haz capaz a tu escuela de todo lo grande que pasa o ha pasado por el mundo.*” **Gabriela Mistral**, la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecun Uman” de Sacbichol, atiende a todos los niños y las niñas que están comprendidos entre los 7 a 12 años de edad, la mayoría de los niños proveniente de familias humildes, de escasos recursos económicos, todos los niños son de descendencia maya K'iche'.

Es interesante encontrar explicaciones de por qué las cosas toman ciertas conjeturas que a primera vista parecieran no ser las correctas, más cuando se estudian los casos detalle por detalle las ocurrencias o los hechos son comprensibles y que conforme pasan los tiempos retoman directrices que mejoran los resultados de acuerdo a las demandas de las personas.

Los indicadores analizados dan cuenta que hay un gran porcentaje de niños y niñas que no están estudiando por la falta de motivación de los padres y madres de familia, así mismo; el personal que labora dentro del establecimiento desconoce la importancia del juego en la vida estudiantil de los niños.

La humanidad está demandando mejores bienes y servicios, naturalmente esto es lo que caracteriza a la persona en particular, tratando de obtener respuesta a sus inquietudes que al final a veces pierde cordura entre lo que dicen y lo que hacen las instituciones educativas. Dentro de la escuela existe una minoría de niños que no asisten todos los días a clases, debido a falta de una motivación por parte del docente. De esa cuenta el docente quiere contra restar esta desventaja que afecta la vida de los niños y de los padres ya que sus hijos no tendrán una mejor oportunidad para superarse.

En quinto grado, sección A, están inscritos 24 estudiantes, 14 niñas y 10 niños, a simple vista hay una diferencia muy notable en cuanto a la desigualdad de oportunidades entre hombre y mujeres, históricamente las niñas no se les da el mismo trato y los padres de familia no valoran a las hijas, por esa razón el docente utilizara una metodología adecuada para concientizar a los padres de familia para que brinden igual oportunidad a sus hijos e hijas. El área curricular que se está fortaleciendo es el Expresión Artística.

Los principales actores son los estudiantes, el docente y dirección del centro educativo, en este Proyecto de Mejoramiento Educativo se aprovechará el potencial que tiene los niños que asisten en el Centro Educativo, es más ellos se motivan a estudiar cuando se hace a través de juegos educativos, porque por naturaleza de ser humanos, aprende más con lo que le gusta hacer y no por lo que le gusta o lo que le interesa y por lo que gusta del docente.

A través de la implementación de los juegos lúdicos lo que se quiere minimizar es la inasistencia, permanencia de los estudiantes de quinto grado, que actualmente hay un buen porcentaje de niñas que no asisten todos los días, y como consecuencia no se cumple con la demanda del ministerio de educación de cumplir como mínimo con los ciento ochenta días de clases al año.

La principal debilidad del Centro educativo es no contar con el apoyo de los padres de familia porque algunos de ellos consideran al juego como desaprovechar el tiempo, entre los comentarios que ellos dicen, -si los niños van a la escuela es para que aprendan a leer, escribir y la aritmética y no dedicarse al juego. Uno de las amenazas son los medios de comunicación porque ellos transmiten programas que no es educativo para el niño, ya que muchos de los programas, incitan al niño a la violencia, rivalidades entre niños. A través de las oportunidades el docente hará su mejor esfuerzo para minimizar las amenazas y debilidades.

Al momento de vincular las debilidades con las oportunidades, se pudo analizar que las oportunidades deben minimizar las debilidades de la institución educativa, la principal debilidad que se quiere minimizar es la falta de recursos para el desarrollo de los juegos lúdicos con los niños y las niñas, para lograr minimizar se aprovechará la formación académica del maestro-estudiante del programa académico.

La línea de acción, que se prioriza es la motivación de los niños y las niñas a través de los juegos lúdicos, ya que el niño necesita de actividades adecuadas para que asista puntualmente todos los días a clases, esto es una tarea que el docente debe de realizar correctamente para que los niños no abandonen la educación.

El proyecto de Mejoramiento Educativo es la Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto

grado primaria sección A de la Escuela Oficial Rural Mixta, “Tecún Umán”, del Cantón Sacbichol, Chichicastenango, el Quiché. Este proyecto viene a minimizar en cierto modo la deserción escolar, porque el juego es una actividad natural en la vida del niño.

### 3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo

El Juego motiva el aprendizaje

### 3.4 Objetivos:

#### 3.4.1. Objetivo General

- A. Desarrollar juegos lúdicos para que el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado sección a sea agradable y motivante dentro de la EORM “Tecún Umán” del Cantón Sacbichol..

#### 3.4.2. Objetivos Específicos:

- A. Dirigir juegos lúdicos para motivar el aprendizaje en el aula de los estudiantes de quinto Grado Sección “A”.
- B. Utilizar el canto como recurso didáctico, para que la educación sea atractivo para los niños de quinto grado primaria.
- C. Conformar un rincón de juegos de aprendizajes para que la enseñanza y aprendizaje sea practico y dinámico en el aula de quinto grado.

### 3.5 Justificación.

Es conveniente situarnos en el contexto de los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” del Cantón Sacbichol, Chichicastenango, El Quiché, específicamente en quinto grado de primaria sección “A”, por cuanto presenta problemas con la motivación, ausencia y permanencia durante el ciclo lectivo por lo que amerita un análisis y requiere de propuestas para mejorar esta situación que afecta el rendimiento escolar de los mismos.

En este sentido los padres de los estudiantes deben ser motivados por medio de charlas motivadoras encausándolos al mismo objetivo con tal de que los estudiantes no sufran las vicisitudes y que tengan que alejarse de la escuela, ya sea temporal o definitivamente de un ciclo lectivo y no digamos de por vida.

Dicho lo anterior se puede constatar que existen jóvenes que dejaron de estudiar y se dedicaron al comercio informal o las labores familiares afrontando conflictos emocionales y por la poca capacidad que poseen el contexto los absorbe fácilmente. Finalmente, de niños a jóvenes comienzan a ser inseguros, problemáticos, faltos de principios y valores morales.

La iniciativa de inculcar el uso de los juegos lúdicos en la escuela contribuye a mejorar la motivación del personal docente, padres de familia y especialmente de los estudiantes porque son quienes reciben o no el beneficio de los aprendizajes que se esbozan o se llevan a cabo en esta escuela local que a la larga repercute en la vida sociocultural, político, económico de todos y todas.

Los niños y niñas necesitan ser atendidos a tiempo para que no pierdan el interés de inmiscuirse en los roles de la vida cotidiana, porque todo contribuye a la construcción de la personalidad de los individuos. Todo tiene su compensación, los países que han invertido en educación, quizás mayor recurso físico e intelectual de allí en adelante tienen un potencial humano que es capaz

de sostener teorías, experimentos científicos y tienen mejor calidad de vida humana. El buen uso de los juegos lúdicos recrea al niño y absorbe mejor lo que está aprendiendo que le conecta con sus intereses personales y colectivos.

Pensar en la calidez humana es deber de todos los guatemaltecos y guatemaltecas, la verdad me da mucha tristeza y pena que existan personas que solo velan por sus intereses personales y se aprovechan de los demás sin importarles sus prestaciones laborales ni condiciones de vida.

Que entre más personas seamos más deberíamos contribuir con el estatus social de los demás, sin importar sus limitaciones de cualquier naturaleza, se debe valorar el sacrificio auténtico; porque al final me doy cuenta que no se reconoce igual a la persona que no tiene los créditos académicos a comparación con el que si los posee, aunque trabaje las mismas horas y haga el mismo trabajo que hacen los demás.

Las situaciones de injusticias sociales prevalecen en los hogares guatemaltecos, en las fábricas, dicho en otras palabras, en los puestos de trabajos, aquí se pueden ver casos de niños y niñas que no asisten a las escuelas públicas ni privadas y que son objetos de discriminaciones, explotaciones, maltratos, trabajo infantil, trata de personas, que a la postre engrosan las filas de desempleados guatemaltecos.

La escuela tiene que ofrecer un mejor servicio a los niños y niñas desde temprana edad hasta promocionarlos a los grados superiores garantizando la escolaridad de todos y todas en el debido tiempo y espacio requerido.

### 3.6 Distancia entre el diseño proyectado y emergente

Plan de divulgación:

Responsable de la Divulgación: Manuel Suy Ajanel

Nombre del Proyecto: Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria

Lugar de la ejecución de la divulgación: Emisora comunitaria Milagros Estéreos en su frecuencia 102.5 FM, Cantón Camanchaj, Chichicastenango, Quiché.

Objetivo del plan: Divulgación las actividades que no se realizaron en el centro educativo, por el Problema del COVID-19.

Tabla 12 Plan de divulgación

No.	Actividades a realizar	Responsables	Recursos	Fechas
1.	Gestión de la autorización de la divulgación del PME en la emisora Milagros Estéreos 102.5 FM. Y	Manuel Suy Ajanel	Solicitud y autorización	18/05/2020
2.	Divulgación de las actividades que ya no se desarrollaron con los niños en la Escuela.	Manuel Suy Ajanel	Plan del proyecto	20/05/2020
3.	Motivar a los niños y las niñas y los padres de familia, a que siguen apoyando la educación de sus hijos a través el juego.	Manuel Suy Ajanel	Micrófono computadora cámara Bocinas Hojas	20/05/2020
4.	Explicar a los padres de familia el uso del juego como herramienta de aprendizaje.			
5.	Dar a conocer a la comunidad educativa que la educación de los niños debe seguir, y que deben de cuidarse porque el COVID-19 puede afectar la salud de todos.	Manuel Suy Ajanel		20/05/2020

Manuel Suy Ajanel  
Estudiante de la USAC

Juan Xón Xaper  
Director de la Radio

El COVID- 19 vino afectar a todo el mundo y no digamos el desarrollo de la educación de los niños y de las niñas de la comunidad de Sacbichol, así mismo se tuvo que re direccionar el desarrollo del proyecto de mejoramiento educativo, por eso para poder finalizar el proyecto se tuvo que realizar otras gestiones y actividades que no estaban contemplados en el diseño del proyecto.

Se tuvo que redactar una solicitud al propietario de la emisora milagro esteros para que brindara un espacio para dar a conocer las madres y padres de familia las actividades que no se pudieron desarrollar en las aulas de quinto grado de la Escuela Oficial Rural Mixta de Sacbichol y a la audiencia de la radio, se tuvo que resumir las estrategias, se dio a conocer la importancia de utilizar el juego como medio de motivación para la asistencia y permanencia de los niños en la escuela.

El día que se realizó la divulgación de las actividades, las madres y padres de familia estuvieron al tanto del mensaje ya que por la situación que a traviesa el país, los vecinos de la comunidad estaban en sus hogares. El mensaje lleo como debiera de ser porque el docente es bilingüe y tuvo que utilizar el idioma K'iche' para dar a conocer las actividades y la divulgación de los objetivos, ya que hay muchos padres y madres de familia que no dominan el idioma español.

El docente aclaro que la lotería, rompecabezas, jugar cincos, son juegos que motivan la asistencia de los niños, cuando esto están bien planificados, ayuda a desarrollar los temas que los niños deben de aprender en quinto grado primaria. Existe una gran variedad de juegos que se puede realizar con los niños, más ahora que las familias están enseradas, pueden realizar juegos con sus hijos para que ellos siguen aprendiendo, así mismo se aclaró a ellos que el juego cumple una función socializadora de los niños.

Los padres de familia estuvieron muy agradecidos porque ellos, desconocían que el juego motivara a los niños asistir todos los días en la escuela, comprendieron que sí el maestro utiliza el juego para educar no es una pérdida

de tiempo, porque ellos tenían la idea de que el niño va a la escuela para hacer planas. El docente felicitó a las madres y padres de familia que sintonizan la radio, y que deben de jugar con sus hijos, porque ellos lo necesitan más ahora que el gobierno ha realizado el confinamiento para no contraer el COVID-19.

Imagen 1 Discurso del Docente.



El docente está dando su discurso en la emisora Milagros estéreos. Fuente: Creación Propia.

### 3.7 Plan de actividades

#### 3.7.1 Fases del Proyecto

##### A. Fase de Inicio.

##### a. Presentación del Proyecto

Este primer paso es de vital importancia porque sirve para asentar las bases de todo lo demás eslabones por desglosarse. Identifiqué a las Instituciones que trabajan en pro de la educación guatemalteca, priorizando las más cercanas del contexto porque de una u otra forma se tiene un acercamiento durante varios años y se han propiciado proyectos de mayor alcance.

Seguidamente la elaboración y gestión de solicitudes a instituciones:

Dirección del establecimiento, Coordinación Técnico Administrativo 14-06-09 Chichicastenango, EDUCO-VERDE & AZUL Santa Cruz Quiché, Dirección departamental de Educación del Quiché, Ministerio de Educación.

A nivel local aproveché el momento de la reunión de inicio de labores del 2020, no más cuando terminaba la participación de la directora que a la vez me cede el espacio solicitado en su momento. Argumenté ante todos que entre la administración anterior y la actual se tiene conocimiento del Proyecto de Mejoramiento Educativo por lo que una vez afirmé el seguimiento del mismo y no sin antes agradecerles a las secciones, grados, docentes, integrantes de la Organización de Padres de Familias y la comunidad en general que han apoyado la misma causa.

Presenté las solicitudes a la directora Juana Claudia Saquic Conóz para el respecto aval y visto bueno posteriormente llevé a cabo las gestiones correspondientes a las instancias identificadas en el inciso a).

Naturalmente, las personas obvian ciertas situaciones por las que pasa el estudiante o la persona que se proyecta a realizar las innovaciones dentro del ámbito educativo mayormente cuando se ignoran temas transversales que hacen posible el acercamiento directo con el estudiante, no obstante, dentro de la multitud siempre se encuentra alguien dispuesto a colaborar, abierto a los cambios, de modo que da luz verde a los resultados esperados y por haberse.

Imagen 2 Profesor-estudiante: Manuel Suy Ajanel



Compromiso social, debo ser inteligente para encaminar mis pasos porque un pie en falso me puede costar hasta mi misma vida. Quizás, no debo pensar así, mas no puedo callar la voz de los niños y niñas es necesario encender el fuego. Fuente: Francisco Saquic Canil /Fotos DCA.

#### b. Presupuesto del PME

Las asesorías de personas expertas en este tema sean estas por escrito u oralmente dan ciertos lineamientos para elaborar un presupuesto para toda ocasión en este sentido, en la elaboración del presupuesto consideré los recursos y materiales que se tiene a la disposición con el objetivo de minimizar los costos.

El recurso tiempo tiene un lugar especial dentro de cada actividad del presupuesto, por supuesto que a veces damos más de lo que recibimos.

Los costos que contemplo en el presupuesto son aproximados puede que algunos sobrepasen y otros no; da lugar a los imprevistos. Esto es una forma de

resolver y atender cuanto antes los contratiempos, porque solo la elaboración del presupuesto se le estipula un precio. Al momento de pensar en la elaboración del presupuesto, enlistando las actividades principales porque no cabe duda que suscitan otras más conforme se van ejecutando una tras otra siempre y cuando sean productivas.

En cuanto a la participación de compañeros y compañeras no se hizo esperar por cuanto vamos a una misma dirección y finalidad. Asumimos la responsabilidad de cooperación estudiantil toda vez que sea necesario y factible. Digo esto porque recuerdo las reuniones o sesiones por las tardes y noches con mis compañeros Profesor Enrique Ajanel Guarcas, Licenciado Francisco Saquic Canil, Profesor Guillermo Saquic Panjoj y Licenciado Tomás Salvador Saquic.

Al momento de tener el presupuesto, revisé nuevamente y me surgen otras ideas para mejorarlo, hecho lo anterior presento lo elaborado en forma abierta porque creo que está dado a modificaciones por parte del asesor Licenciado Eduviges León. Realmente un presupuesto encierra en sí recurso dinero, a la vez se pueden estar las negociaciones pertinentes o gestiones porque los estudiantes pueden ser autónomos y emprendedores; varios factores ayudan a la realización de este proceso.

Imagen 3: Comunidad Educativa



Nos involucra a tod@s por igual porque la educación ocupa un lugar entre los derechos de toda persona. Fuente: Manuel Suy Ajanel.

### c. Gestión a instituciones

Verdaderamente no es un proceso fácil más sin embargo nos entendemos porque tenemos un rol protagónico dentro del sistema de relaciones humanas, y precisamente estamos llamados a hacer patria intercultural e inclusiva a manera de luchar por los intereses colectivos para que no existan más zonas vulnerables ni personas que dependan de los demás sin que tengan derechos Constitucionales. Independientemente de los resultados que se obtengan de dichas gestiones suelen ser constructivas, pues, cada vez más recobra importancia la investigación de campo, la aplicación de instrumentos, la entrevista, la preparación del discurso o la plática a desarrollar.

Solicité una audiencia para ser atendida por la persona que asiste al Director Departamental de Educación presentando mi solicitud por escrito por lo que ella se dirige a presentarla ante él, al instante me ve de frente y de una forma asertiva me dice que debo mejorar la redacción y es más yo no tenía la facultad de condicionar a la Ministra de Educación a que me apoyara en estas gestiones.

Sin perder la esperanza recurrí a los asesores o personas que conozco para que me ayudaran a focalizar bien la forma de presentar mi petición, luego me surge una pregunta que si definitivamente debo recibir el visto bueno del Jefe inmediato superior Lic. Gilberto Barrientos Hernández porque ya había recibido de la Directora del establecimiento Maestra Juana Claudia Saquic Conóz, del Coordinador Técnico Administrativo, Lic. Jorge Timoteo Santiago Ulán, del Asesor del Proyecto de Mejoramiento Educativo Lic. Eduvigés León y la respuesta es un sí.

Por lo que me dirijo nuevamente a las oficinas 103, me reciben de nuevo con la sorpresa de que el Departamental sale de su oficina y lo saludo, mas dice, que como se me ocurre condicionar a la Ministra en mi solicitud por haber escrito las palabras “apoyo incondicional” por lo que toma en mis manos la solicitud y ordena a la secretaria que sacara una copia y se procede así, mientras tanto pregunta quién es el estudiante por lo que le manifesté “que las necesidades las debemos tomar como nuestras”, toda vez que estemos comprometidos con las innovaciones educativas. Más la solicitud ya iba con las modificaciones necesarias de manera que tuvieron otras impresiones y para no cansarle a usted en todo este recorrido aprendí mucho.

Sugiero se coloque la Foto de la solicitud, después de todo el proceso de gestión administrativa, puedo decir que he aprendido mucho y tengo la esperanza de conseguir el apoyo para financiar la ejecución del proyecto “El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa 2019-2020” en la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán”, Sacbichol, Chichicastenango, Quiché. No cabe duda que actualmente aplico los mismos con materiales y recursos a bajo costo (cartones, madera, hojas de papel bond de 180 gramos, goma, tapitas, cincos...) Por el momento contagio otras secciones a realizar similares actividades ya que la actualización docente favorece el contexto educativo de tod@s.

Imagen 4 Calidad Educativa



Sin un objetivo definido no existe proyecto de mejoramiento Educativo en las comunidades, las comunidades deben ser autónomas. Fuente: Creación Propia.

#### d. Gestión a instituciones

Sabiendo que me correspondía un tiempo de participación ante mis compañeros docentes, padres de familias; en lo concerniente al personal los sorprendí al momento que llevaba en mis manos unos refrescos, en cuanto quise colocarlos debajo de la mesa, más amerito que de inmediato se empezara a distribuir dichas bebidas en tanto la directora me presenta ante todos y al mismo tiempo me concede el tiempo, externo un saludo e introduzco el título “El juego como un medio de motivación, asistencia y permanencia educativa”, motivo por el cual estamos celebrando parcialmente y para la ocasión se sirvieran una refacción en lo que aprovechaba colocar ante todos y todas unos rompecabezas, dados, loterías.

Mientras tanto se acercaron primeramente los profesores y posteriormente las compañeras a apreciar dichos materiales didácticos acordé sacar unas fotografías; en lo que gusta la refacción correspondiente. Al momento de terminar la presentación con los profesores y profesoras; proseguí con los estudiantes quienes encontraban algo diferente como es el rincón de juego y

hasta la fecha conservamos los recursos didácticos porque son parte de nuestra formación académica.

Las loterías de nahuales son bien atractivas por lo que cada estudiante busco 9 tapitas plásticas para poder jugar además de las que otras que tengo en el rincón de juego. Después de que pronuncio cada nahual trato de que ellos y ellas repitan correctamente el nombre en el idioma materno de la localidad y así aprenden los demás compañeros de habla español. Al final me encargo de guardar los cartones y ell@s guardan las tapitas para una mejor organización y como una muestra de hacer las cosas en equipo.

Imagen 5 Docentes, Consejo educativo y estudiantes



Compartiendo el objetivo del proyecto con lo colegas maestros. Fuente: Creación Propia.

#### e. Inauguración del Proyecto

Durante el fin de semana preparé mi discurso sobre el tema “El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa”, preparando unos afiches y así mismo por WhatsApp confirmé a la directora respecto mi

participación en la asamblea programada.

En lo que respecta la inauguración del evento aproveche la primera asamblea ordinaria con los padres de familias, prepare unos cartelitos, así mismo elabore solicitudes para que en el momento propicio la directora del establecimiento las firmara y sellara. Además, pedí una copia del listado de asistencia los padres/madres a la directora como para reforzar mi participación.

La agenda de la reunión la aprecie en el WhatsApp por lo mismo me pude cerciorarme de que mi participación la haría hasta el final de la jornada y así fue, ya se estaban retirando algunos padres/madres de familias porque ya era la hora de la preparación de los sagrados alimentos del medio día por que procure presentar los recursos que había elaborado (Cantos, dados, rompecabezas...).

Manifesté que en la aplicación de los juegos se hace una integración de los contenidos abarcando formación ciudadana, matemáticas, expresión artística, comunicación y lenguaje y así sucesivamente. Esperé comentarios y participación de los presentes, pude notarlos rostros despiertos con ganas con la innovación educativa porque naturalmente el proyecto ya se viene ejecutándose desde el año pasado en quinto y sexto grado, Agradecí la atención prestada y soltaron unos aplausos para dicha inauguración del proyecto.

Nos comprometimos todos para ver crecer el proyecto “El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa” 2019-2020. Venimos ensayando una retahíla “La Chiva” por lo que quise replicar más no permitía el tiempo porque al final de toda jornada ya solo se quieren escuchar asuntos específicos. Concluyo con siguiente contenido “Uno de mis propósitos como docente para el 2020 es: Hacer que mis alumnos tengan tanta diversión en clases, y que no se den cuenta que están aprendiendo. (Guía del docente, 2020)

Imagen 6 Compartiendo el PME



La comunidad debe ser un aliado del docente: Fuente: Creación Propia.

## B. Fase de Planificación del PME

### a. Preparación de los materiales.

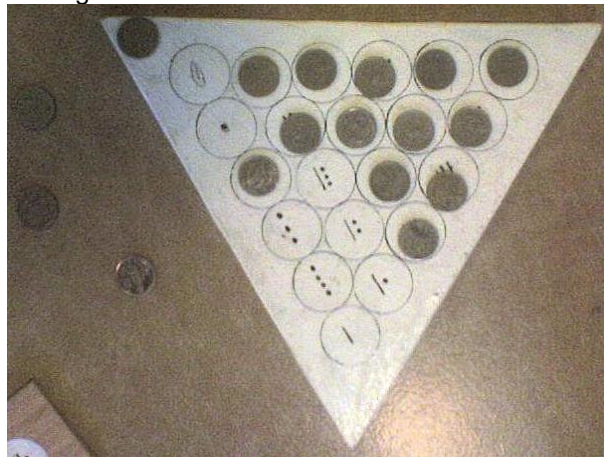
Se consideró unos largos momentos para concentrarse en la preparación de los recursos y/o materiales. Sobre todo, que dichas herramientas fueran los más objetivos, pertinentes, perfectibles y accesibles a la población objetiva. Primeramente, qué ofrece el contexto y el entorno próximo e inclusive lo que ofrecen las presenciales de fin de semana para ir facilitando el proceso innovador.

Aunque usted no lo crea siempre está presente el temor a equivocarse y uno no puede apartarse de este mundo sofisticado y simple desde diferentes ángulos de vistas; el apoyo de la familia, los compan@s de trabajo, los amig@s, se presenta un campo lleno de oportunidades para ir tejiendo el proyecto de una manera constructiva y con positivismo. Para resaltar el punto referente a los recursos y/o materiales se construirán a raíz de materia prima del contexto: cartones, madera,

papel reciclable con el fin de que los costos no se eleven tanto no obstante se contará con otros insumos de industria de preferencia de segunda mano toda vez que sean aplicables en el ámbito educativo.

Los siguientes recursos pedagógicos cumplirán una función rigurosa en la escuela de Cantón Sacbichol del municipio de Chichicastenango, Quiché: Rompecabezas, dados, retahílas, canicas específicamente en el salón de clases de los estudiantes como un rincón de aprendizaje, también a la vista de la Dirección del Plantel, personal docente, en manos de los estudiantes de 5to grado primaria y otros. No cabe duda que los estudiantes guardan un contacto con los juegos manuales-populares, se tratará de integrar los contenidos de los aprendizajes, lógico-matemático, Ciencias naturales, Formación ciudadana, ciencias sociales, etc. porque de hecho debe conllevar este enfoque para desarrollar las capacidades en los niños y niñas.

Imagen 7 Materiales del contexto



Profesional Docente desarrollo habilidades En el docente. Fuente: Creación Propia.

#### b. Investigando los cantos

Básicamente se concentra la atención en los archivos documentales ya estos digitales o físicos, luego se busca más información en el internet. En los lunes cívicos se canta la Granadera Nacional, el Himno Nacional Guatemala, el canto a

“Tecún Umán” y el himno de Centroamérica de manera que los estudiantes observan y participan en dicho evento cívico cultural. Se dispondrá de fotocopias pegados en el cuaderno de formación ciudadana para tener como material de apoyo de consulta.

El canto tiene un propósito pedagógico, artístico, comunicativo, emocional, estético. Desarrolla en el estudiante capacidades y habilidades múltiples para desenvolverse ante un público y entenderse así mismo. Al momento de la lectura sobre la teoría del canto y/o canción vale la pena incorporarlo en la enseñanza aprendizaje como se viene haciendo y mejor aún si se contextualiza en nuestro medio guatemalteco, las melodías compuestas por artistas nacionales e internacionales gustan mucho porque cuenta o narra los acontecimientos relevantes de todo un país, una región y de una localidad en específica. El modelaje es muy significativo –Licda. Dolores Rocché Ixmatá representa para mí y para el estudiantado un insigne que motiva los sentimientos al cantar– colateralmente se desarrollan temas alusivos a la patria, a la madre naturaleza, a la ciencia, a la sociedad mundial multicultural e intercultural.

He aquí, en el salón de clases se mejora la participación artística de Quinto primaria en lo que respecta el canto y/o canción (Retahíla: La Chiva, Canto: Luna de Xelajú inspiración de Paco Pineda) Con la pista musical de la agrupación Los Primos de San Pedro la Laguna, del departamento de Sololá se expresan las letras del canto a “Tecún Umán” tanto en el aula como en el escenario de los actos socioculturales de la Escuela Oficial Rural Mixta “Tecún Umán” del cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché.

Imagen 8: La música y canto



Los niños y las niñas deben tener un acercamiento real al canto y en ocasiones hay que invitar artistas del contexto. Fuente: Creación Propia.

### c. Clasificar juegos

Clasificando los juegos a desarrollarse debido a la edad, el deseo, el contexto, el grado en que están los estudiantes aporta muchos elementos o criterios a la hora de aplicar los mismos en diferentes cantidades de estudiantes e inclusive en diferentes edades porque asisten otras personas eventualmente en el desarrollo de las actividades planificadas por la comisión de cultura, el profesor de grado o por los mismos estudiantes de una sección o grado.

Si es un lunes cívico la actividad se vuelve más amena e interesante porque se hace uso de más audio y concurren varias personalidades del entorno artístico por lo que se aprovecha invitar a que visiten los rincones de aprendizajes propiciados por los estudiantes de Quinto primaria 2020.

Se distribuirá una fotocopia de la Retahíla La Chiva, seguidamente se va a modelar ante los presentes como se entona la misma para que posteriormente la cantemos entre tod@s y cada vez se escucha la voz de los estudiantes en general.

Se escribirá en la pizarra del salón de clase el canto a “Tecún Umán” (Así se titula la escuela) para que posteriormente los estudiantes lo copiarán en su cuaderno de Formación Ciudadana como una forma de empoderar al estudiante en su aprendizaje y autoaprendizaje o viceversa dependiendo del nivel que se atiende.

Imagen 9: Construyendo juegos.



Es necesario involucrar a otros docentes para la construcción de los recursos didácticos  
. Fuente: Creación Propia.

#### d. El rincón de juegos

El rincón de aprendizaje que se quiere implementar en el salón de clases y fuera de ella debe guardar sincronización e integración con las materias que se imparten en el grado o secciones para lograr el objetivo requerido se procederá a evaluar la calidad de los materiales y/o recursos y paulatinamente se estará reforzando estos lugares específicos.

Según las cualidades de estos materiales y/o recursos educativos se prestan al estilo de aprendizaje de los estudiantes. Conforme se aplican los recursos se convierten en piezas fundamentales para el desarrollo de las habilidades y destrezas de niños y niñas. Realmente se quiere propiciar un ambiente adecuado en donde puedan participar con naturalidad los que quizás pocas oportunidades tengan en sus casas o en el entorno social más cercano.

Se espera que los recursos cumplan con los objetivos propuestos desde el inicio de este sueño “El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa” y que sirva de base para las innovaciones generacionales presentes y futuras en el ámbito educativo.

Imagen 10 Rincón de juegos



Los niños deben de contribuir en la elaboración de los juegos del rincón de aprendizaje. Fuente: Creación Propia.

e. Analizando los juegos.

La verdad se tiene que prever la espontaneidad de los juegos porque quizás no permita acaparar la atención de los educandos de una sección, grado o de un entorno escolar porque a lo mejor se tengan resultados desfavorables por lo mismo pongan en duda la funcionalidad de los rincones de aprendizajes. Por lo que en este sentido se incorporarán otros juegos lúdicos para reforzar los aprendizajes al máximo.

Pues, como todo proyecto de innovación en sus inicios pueda llamar la atención inmediata o mediatamente de sus usuarios y con frecuencia entran en juego varios factores físicos y mentales de los autores.

No siempre los nuevos recursos didáctico/pedagógicos tienen impacto sino muchas veces se recurren a una variedad de estilos de aprendizajes que se encuentran en el medio físico e intelectual de los participantes, como parte fundamental del desarrollo emocional e intelectual del niño o la niña en esta edad o cualquier otra edad porque al final del proyecto se quiere generalizar la aplicación del juego lúdico en toda la escuela.

De manera que se hará uso de los recursos fabricados o elaborados por el docente, estudiantes y de otra procedencia siempre y cuando vayan en beneficio del Proyecto de Mejoramiento Educativo requerido por la licenciatura de interculturalidad de la Universidad de San Carlos de Guatemala en sus 300 años de existencia en estas tierras de las eternas primaveras.

Imagen 11: Reflexionado sobre los materiales.



El docente Manuel está practicando lo que aprendió en la carrera de PADEP/D USAC. Fuente: Creación Propia

### C. Fase de Ejecución del PME

#### a. Dirigir 4 juegos lúdicos

Se desarrollan los juegos lúdicos de rompecabezas, dados, canicas y canto con el fin de que todos los estudiantes puedan participar sin ninguna inconveniencia. Se hace un esfuerzo por llenar las expectativas del estudiantado para que puedan comentar y aplicar de manera asertiva en los diferentes contextos en donde se desenvuelven fuera de los salones de clases.

Cada uno de los juegos requiere de un tiempo prudencial para desarrollarse de una manera adecuada y atinada con tal de que la participación de cada estudiante merezca ser reconocida asertivamente. De una u otra forma ya se tienen los contactos necesarios con cada uno de los juegos mencionados anteriormente lo que se pretende a estas instancias es que realmente cada estudiante saque el mayor provecho de su aprendizaje cognoscitivo, afectivo y psicomotriz dado tendrá que autoevaluarse al final de un tiempo estipulado por el equipo de trabajo colaborativo.

La mayoría de los estudiantes tienen un dominio en cómo aplicar los juegos a su manera más cuando se tienen que aplicar los reglamentos o normas específicos de los mismos tienden a tener una tendencia desfavorable. No siempre se siguen los lineamientos correctos para una mejor finalización de los juegos lúdicos, aquí se muestran la comprensión y tolerancia de quienes piensan saberlo todo y se muestran generosos para jugar en armonía y en paz.

Imagen 12: Desarrollando juegos.



Los niños y las niñas se divierten mucho al momento de que se realizan juegos sin penitencia. Fuente: Creación Propia.

#### b. Armandando rompecabezas

La selección de los rompecabezas está pensada y analizada para un selecto público de estudiantes con características específicas, teniendo en cuenta la inclusión educativa que últimamente debe ser un tema de interés para todo docente activo.

Evaluando el contexto de los estudiantes se concluye que dichos rompecabezas deben ser aplicables para ambos sexos, en blanco y negro y a colores, en diferentes tamaños y grosores para que se presten al objetivo definido del proyecto de mejoramiento educativo.

Con recortes en Nuestro diario fue seleccionado un ejemplar en donde se plantea una pregunta ¿Cuál? porque al final sobra una pieza. Asimismo, se utilizó una imagen del calendario 2019 con la fotografía el Parque Centenario de Quetzaltenango. Y por el momento se tiene otro de la celebración de una ceremonia maya de Guatemala. Todo lo anterior es construido en papel y se está tratando de conseguir otros en otras superficies como madera en tamaños

grandes.

Después de todo se está cumpliendo con un rincón de aprendizaje satisfactorio y marca la diferencia del quehacer educativo en el área rural de Chichicastenango, específicamente en el Cantón Sacbichol, Chichicastenango, Quiché.

Imagen 13: Armando rompecabezas



Los primeros rompecabezas en el salón de clase de.  
Fuente: Creación Propia.

### c. Juego cooperativo

Los juegos populares tienen una aplicación espontánea en los estudiantes que con la práctica se adquieren las destrezas, las habilidades, las técnicas, las metodologías más atractivas del momento. Personalmente tengo unas cuantas canicas guardadas, conseguí más con el profesor Enrique Ajanel Guarcas e igualmente los estudiantes trajeron otras para conformar el rincón de aprendizaje lo más elegante posible.

Resulta muy llamativo este tipo de juego y se adecua para ambos sexos por lo general no dificultades organizar los equipos de juegos y como son del ambiente de la niñez todos y todas ponen en juego sus aprendizajes. Se hace presente la conversación, siguiendo reglas, tomando turnos, se mide la distancia, se cuenta, aproximando, aplicando las operaciones básicas, se analiza las probabilidades,

se toman decisiones, se defienden intereses individuales y colectivos; aprecio una participación inclusiva y asertiva en el salón de clases como también en los espacios que ofrece la escuela, sin hacer de menos los otros rincones de la comunidad.

Por lo regular existe una integración de contenidos, probablemente lo que dificulta es la poca practica que se tiene por el momento, en este sentido se pretende mejorar durante la ejecución de este proyecto.

En conclusión, este y otros juegos favorecen las siete u ocho inteligencias en los seres humanos, dirían los científicos que debemos hacer uso del sexto sentido. Dicho de este modo, se espera que a nivel de toda la institución educativa se incorporen las innovaciones necesarias para bien de la niñez.

Imagen 14 Juegos de inclusión.



Aún hay lugar para usted, pilas pues, se escucha la riza en el momento de la alegría.  
Fuente: Creación Propia.

#### d. Loterías del Nawal

Partiendo de la realidad los nin@s ya vienen enseñados solamente se modela lo nuevo, lo mejor es conseguir más aportes esenciales para el emprendimiento de tod@s para que nadie se quede en desventaja. Últimamente las coordinaciones sobre fotocopias en la dirección de establecimiento son un poco cuestionables por el hecho de que se debe priorizar el uso de lo que se tiene más estos esfuerzos que se hacen a diario deben justificar la calidad de la preparación de los estudiantes.

Está a la vista de tod@s, las loterías de los nahuales, de frutas y animales. A mi hijo Manuel Sequias le conmueve lo que ve en el aula de Quinto primaria por lo que un día se compró un juego de loterías en miniatura y los compartió en casa. También han contribuido las siguientes personalidades estudiantes de Quinto primaria, mi familia dado que un día elaboramos otro juego de loterías inicialmente sirvió para ell@s en casa posteriormente llevé a la escuela, directora del Plantel (Juana Claudia Saquic Conóz de Chumil) el Ministerio de Educación de Guatemala, el Sindicato de trabajadores de la Educación guatemalteca/Asociación Nacional del Magisterio a través de la valija didáctica que espero beneficie a todo el sector oficial.

Se quiere conseguir el enlace de las familias por lo que en una asamblea de padres de familias abordamos el tema “El juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa” pedí favor a los compañeros a que tomaran fotos e igualmente realicé unos afiches para el mejor impacto de los mismos.

Ningún esfuerzo es en vano en cuanto se piensa en los y las estudiantes porque ellos van y vienen otros más el profesor se queda que poco se va consumiendo, pero es necesario para tener generaciones que ansíen la superación de lo que se hace en estos momentos históricos en el ámbito educativo guatemalteco. Se

construye entre juntos, pero inicialmente le toca al maestro de grado presentar la iniciativa y vendrán los demás a colocar su granito de maíz.

Imagen 15: Practicando la lotería.



La lotería se puede utilizar para enseñar temas del contexto. Fuente: Creación Propia.

#### e. El dado como recurso didáctico

Dados de plásticos, de cartones, de madera rústica y de madera industrializada; ésta última la incluí en el listado de materiales-recursos de la valija didáctica de manera que se convierte en otra de las gestiones ante la autoridad correspondiente por lo mismo tuve que salir a verificar las compras, aunque me haya llevado recursos personales y porque de igual manera estos costos están contemplados en el presupuesto del PME.

Naturalmente se tiene que renovarse los dados porque se desgastan por más que reciban los cuidados necesarios toda vez que cumplan con la función requerida estamos entregando cuentas cabales. Mejoran las capacidades lógico-matemático, el manipuleo de los objetos, pierden el miedo de participar en equidad de género y despierta muchos otros aspectos vitales del ser humano.

Si las respuestas de los y las estudiantes no valieran no se llevaría a cabo la ejecución de estos proyectos en las diferentes escuelas que atendemos a diario, así que felicito a mis compañeros del PADEP/D pre-primaria y primaria e insto a que sigan adelante.

Imagen 16: El dado como recurso didáctico



El dado motiva a los niños a participar activamente, en el desarrollo de las clases.  
Fuente: Creación Propia.

#### f. El dado como recurso didáctico

Cantos infantiles, juveniles y para todas las edades siempre cuando se enmarquen dentro de lo que concierne educación de actualidad renovada y de calidad. Ensayamos en coro, separando por sexo, equipo unitario del docente después de tantos replicas no vamos a cantar con los de Quinto "B" a cargo de seno Yolanda Beatriz Suy Suy ya entre todos hacemos una presentación ante el nivel 41, 42 y el resto del nivel 43 con el objetivo de preparar mejor los estudiantes.

Se hace uso de audios, cámaras/celulares, escenario, vestuario, etc. se puede integrar los cursos de Formación ciudadana, expresión artística, productividad y desarrollo, educación física, estudios sociales, comunicación y lenguaje, ciencias naturales. Se aprovecha la participación de todos y todas a la vez puesto existen

canciones, himnos, cantos bien conocidos “canto a Tecún Umán”, retahílas “La chiva”, La granadera que no son temas difíciles y con un poco más de ensayos se prestan para la una exhibición artística.

Todos y todas salen ganando con estas actividades porque realzan la participación de toda la concurrencia. Invita a no perder el próximo evento socio artístico de la comunidad de Sacbichol y de más personas que presencian las el mismo.

Imagen 17: Cantando en la escuela.



Se muestra con el ejemplo a base de la experiencia laboral y estudiantil en la USAC-Guatemala. Fuente: Creación Propia.

#### D. Fase de Monitoreo del PME

El monitoreo es una fase que no se realiza al finalizar el Proyecto de Mejoramiento Educativo, sino que se desarrolló durante todo el proceso, se consideró varios indicadores las cuales se detallan en la siguiente matriz.

Indicadores de monitoreo	Actividad	Logros	Debilidades	Recomendaciones-medidas correctivas	Fecha monitoreo	Responsable	Fuente de verificación
Indicador de Insumo	Verificar la disponibilidad de los materiales para el desarrollo de los juegos.	Se utilizaron los materiales adecuados para el desarrollo del proyecto.	Algunos padres de familia no apoyaron a su hijo en la obtención de los materiales.	Hay que involucrar al padre y madre de familia en la obtención de los materiales.	Enero-marzo	Manuel Suy Ajanel	Disponibilidad de recursos.
Indicador de Proceso	Analizar si se alcanzaron los objetivos del PME.	Se logró motivar a los estudiantes a que no se retiraran del establecimiento.	El factor tiempo no permitió ejercitar varias veces los juegos.	El tiempo de ejecución del proyecto debería ser un semestre.	Enero-marzo	Manuel Suy Ajanel	Dialogo con los niños.
Indicador de Resultado	Verificar si los estudiantes han alcanzado los objetivos esperados a tiempo.	Todos los niños participaron activamente en los juegos.	No es nada fácil integrar a todos los niños en los juegos.	En todo el proceso de la educación el docente debe de incentivar la participación de los niños.	Enero-marzo y abril	Manuel Suy Ajanel	Verificar el cumplimiento de los objetivos a tiempo.
Indicador de Impacto	Comprobar anhela asistir todos los días a la escuela.	En el primer bimestre se logró 95% de los niños y de las niñas asistir todos los días a la escuela.	----	Hay que utilizar varios recursos didácticos para motivar la asistencia del niño.	Enero-marzo-abril	Manuel Suy Ajanel	Comprobar que los niños asisten todos los días a la escuela.

Indicador de eficiencia	Los juegos del contexto permiten un aprendizaje significativo.	Los estudiantes se divierten mucho de practicar los juegos del contexto.	Los juegos del contexto son sustituidos por los videojuegos.	Hay que rescatar los juegos tradicionales porque mantienen activos los niños.	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel	Revisar si los juegos contribuyen en el rendimiento del niño.
Indicador de eficacia	Comprobar si se han logrado los objetivos del PME	Se alcanzaron 90% los objetivos gracias al apoyo de la comunidad educativa.	No es fácil integrar a todos los docentes en el proyecto.	Hay que dar a conocer la ventaja de motivar al niño a través de los juegos lúdicos.	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel	Verificar si se alcanzaron los Objetivos del PME.
Indicador de equidad	Igualdad entre hombres, mujeres, pobres, ricos, excluidos, marginados, indígenas.	El proyecto no excluyó a ningún grupo de la sociedad, más bien la participación fue equitativa.	Las niñas y los niños no están acostumbrados a realizar juegos entre ellos.	En todo momento los juegos y las actividades deben integrar a niñas y niños.	Enero a marzo	Manuel Suy Ajanel	Comprobar que toda la sociedad tuvo acceso al proyecto.

## E. Fase de Evaluación del PME

DISEÑO DEL PROYECTO	Resultados del PME,	Impacto que se espera	Demandas	Indicadores educativos identificado en el diagnóstico (% disminución)	Características del contexto
<b>TITULO</b> Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia educativa.	Las niñas y los niños asisten motivados en la escuela todo el día.	Los educandos anhelan asistir en la Escuela.	Brindar una educación motivante para los niños.	Disminuir 25% el miedo de asistir la escuela.	Los niños y las niñas que asisten en el Centro Educativo, son divertidos y alegres.
<b>Descripción</b> En quinto grado, sección "A", están inscritos 24 estudiantes, 14 niñas y 10 niños, a simple vista hay una diferencia muy notable en cuanto a la desigualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, históricamente las niñas no se les da el mismo trato y los padres de familia no valoran a las hijas, por esa razón el docente utilizara una metodología adecuada para concientizar a los padres de familia para que brinden igual oportunidad a sus hijos e hijas.	Eliminar la desigualdad que existe entre niños y niñas.	Niños y niñas asisten motivados en la escuela todo el día.	Que todo tengan la oportunidad de estudiar.	Disminuir la deserción escolar en quinto grado primaria.	
<b>concepto</b> El Juego motiva el aprendizaje	El juego se convierte como medio de aprendizaje.	Se aprende jugando.	Que los niños no pierdan el tiempo en la escuela jugando.	Disminuir el aburrimiento en el aula de quinto grado.	
<b>OBJETIVO</b> • Dirigir juegos lúdicos con los Estudiantes de Quinto Grado	Utilizar el juego como metodología de la enseñanza-	El juego sirve para enganchar a los niños.	Que el docente sea creativo para	Desarrollar habilidades, destrezas mentales y físicas de los	

<p>Sección A, para motivar el aprendizaje en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar el canto como recurso didáctico, para que la educación sea atractiva para los niños de quinto grado.</li> <li>• Conformar un rincón de juegos aprendizaje en el aula de quinto grado para que la enseñanza aprendizaje se practicó y dinámico.</li> </ul>	aprendizaje.		educar a los niños.	niños.	
<p><b>JUSTIFICACIÓN</b> En este sentido el docente debe motivar al niño a través del canto para que los estudiantes no sufran las vicisitudes y que tengan que alejarse de la escuela, ya sea temporal o definitivamente de un ciclo lectivo y no digamos de por vida.</p>	El canto es una herramienta para el desarrollo de la clase.	Los niños desarrollan el lenguaje a través del canto.	Que los niños reciban una educación integral.	Atender las diferencias individuales, porque los niños no aprenden de la misma forma.	

Fuente: creación propia.

## F. Fase de Cierre del PME

El cierre del Proyecto de Mejoramiento Educativo consiste en presentar un poster académico. Este cierre, su objetivo es exponer de manera sistematizada todas las partes que lleva un proyecto educativo, también servirá para la evaluación pública y privada del estudiante.

Los aspectos mínimos que debe contener el poster académico son: Título, autor, descripción, concepto del PME, objetivos, justificación, metodología, análisis situacional, análisis estratégico, diseño del proyecto, ejecución de actividades diseñadas, actividades fundamentales desarrolladas, resultados alcanzados y acciones de sostenibilidad.

Imagen 18: Poster académico.



El poster académico contiene el resumen

Fuente: Creación Propia.

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### 4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo:

Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A"

La institución seleccionada es una Escuela Oficial Rural Mixta, de la jornada matutina, que queda a 24 km de la cabecera municipal del municipio de Chichicastenango, departamento del Quiché. En el centro educativo funcionan dos escuelas de pre-primaria bilingüe y el nivel de primaria, en este establecimiento trabajan 18 docentes, está bien organizado, cuenta con gobierno escolar y consejo de padres de familia. La Escuela Oficial Rural Mixta "Tecún Umán" de Sacbichol, atiende a todos los niños y las niñas que están comprendidos entre los 10 a 12 años de edad, la mayoría de los niños proveniente de familias humildes, de escasos recursos económicos, todos los niños son de descendencia maya K'iche'. Suy, (2014) indica: ... el señor Sebastián Suy Gonzales empiezan a organizarse, planean y se proponen improvisar las primeras construcciones; recuerdo mis primeros días de clases de Castellización en un aula de paredes de caña de milpas y techo de pajón.

Al analizar los indicadores educativos se constatar que hay un porcentaje alto de repitencia en los todos los grados de la primaria porque en primero primaria ingresan un promedio de 100 niños, lamentablemente solo un promedio de 40 logra finalizar la primaria cada año, sí mismo; lo niños no asisten los cinco días de la semana. PADEP/D, (2019) está situación afecta el rendimiento de los estudiantes en las áreas de Matemáticas y el Área de Comunicación y lenguaje, en base a estudio se pudo constatar que esto se debe a que la los a que los

docentes no hay utilizado la mejor estrategia para motivar la asistencia y permanencia de los niños.

Dentro de las circunstancias del Contexto se encuentra que la mayor parte de la población de las aldeas dentro de la cobertura del centro educativo, son indígenas, cuya lengua materna es el idioma maya K'iche'. El proceso de motivación no ha sido bien trabajado porque los niños y las niñas, necesitan ser valorados y que aprendan a través del juego, (MDEN, 2014). En ese sentido, el juego debe convertirse como una herramienta para elevar la motivación de los niños y de esa cuenta contribuir en la enseñanza y aprendizaje.

La política No. 1 cobertura, Garantizar el acceso, permanencia y egreso efectivo de la niñez y la juventud sin discriminación, a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar CNE (2010). La realidad actual de la Escuela Oficial Rural Mixta de Sacbichol no ha logrado cumplir con la política de la cobertura, pero el Proyecto de Mejoramiento Educativo, contribuye a los niños no se retiren de la escuela antes de que sepan leer y escribir.

El entorno educativo seleccionado es el Área Expresión Artística que se desarrolla en los seis grados de la primaria, pero para poder contribuir a que el niño se motive asistir todos los días esta área es fundamental porque repercute en el rendimiento del niño en las demás áreas curriculares porque en la escuela hay que utilizar un tema como generador para trabajar de manera integral las áreas. (CNB, 2020) Área de expresión artística fortalece su autoestima e inteligencia emocional y social y se construyen estructuras de tolerancia, equidad y convivencia que les permiten relaciones estables y armoniosas en la familia, la escuela y su comunidad.

Previo a la elección del proyecto a trabajar se tuvo que analizar la situación de centro educativo, así como menciona, Guerrero citado por PADEP/D, (2019) comprender lo que es un proyecto educativo implica identificar un problema a

atender, sus causas y consecuencias y a partir de ello planear un proceso para alcanzar una meta que lo solucione total o parcialmente, está claro que antes de tomar la decisión de trabajar el Proyecto Implementación del juego para motivar la asistencia y permanencia se tuvo que analizar si esto contribuye minimizar las causas del porque los niño son finalizan su formación académica. Al finalizar todas las etapas del proyecto se comprobó que los niños asistían todos los días a clases porque les encantaba participar en la realización de los juegos.

Analizando la situación que se vive en la escuela seleccionada, se decide desarrollar un PME que fortaleciera línea estratégica No. 6. Educación como un derecho irrenunciable MINEDUC, (2016-2020) en este sentido el proyecto mejoramiento educativo pretende que todas las niñas y los niños logren finalizar el grado que cursa cada año y así completar su educación primaria para contrarrestar el nivel de analfabetismo que es muy elevado.

El análisis estratégico es una etapa fundamental en el desarrollo de cualquier proyecto educativo, así como dice: Ramos, (2018), El método DAFO es una técnica que aborda esencialmente la capacidad prospectiva del diagnóstico social, es decir, de planteamiento de estrategias de futuro operativas a partir del análisis de la situación presente. Esto implica comprender la realidad en la que se encuentra el establecimiento educativo, bajo esta idea se comprendido que la escuela cuenta con debilidades y amenazas peor gracias a la técnica se logró minimizarlos al aprovechar las fortalezas y oportunidades que posee el centro educativo, una las fortalezas que se aprovechó en la preparación que poseen los docentes, debido a que el 50% del personal docente son egresados de PADEP/D.

La tecnica MINIMAX permito determinara las acciones y estregias que se emmplean para abordar de mejor manera del la no asistencia y permanenica de los niños en la escuela de Sacbichol Mijangos, (2013) Describe: 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 que estos criterios permite encontrar soluciones a los problemas. Si uno determina bien cuales son las debilidades y amenazas, puede evitarlos con la implementación de estrategias como el Proyecto de Mejoramiento Educativo.

Al vincular las debilidades con las amenazas permitió comprender que, "El juego es una actividad universal y esencial para el desarrollo social sano." Daubert, (2018) esta claro que el juego no es una perdida de tiempo, sino que es un recurso didáctico que, que proporciona veneficios en la formación académica del niño. Bajo esta idea se formula varias acciones para que el juego sea un recurso para el docente.

Como producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide plantear las líneas estratégicas:

Se concluye que todos los docentes tienen el dominio de utilizar las técnicas para el desarrollo de los juegos lúdicos en el centro educativo.

Implementación de prácticas de juegos lúdicos para promover la enseñanza aprendizaje y con capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana.

Los juegos lúdicos contribuyen a una mejor comprensión y resolución de problemas de aprendizaje desarrollando el juicio lógico.

Se deben crear los recursos para implementar los juegos lúdicos con el apoyo de un especialista en el tema y promover su uso didáctico.

Aprovechar al máximo el tiempo y los espacios para aplicar los juegos lúdicos en la formación de la niñez.

El mapa de soluciones permite analizar si el problema tiene la posibilidad de modificar la situación: hay problemas que por ser estructurales o fundamentarse en limitaciones jurídicas, son poco modificables. El problema en cuestión ¿es modificable o inmodificable? Rodríguez, (2010). Gracias al mapa de solución se comprendió que el problema es modificable porque a través de la implementación de los juegos se pudo comprobar que los niños no abandonaron la escuela antes de finalizar el primer bimestre.

Previo a la planificación se tuvo que elaborar un plan de actividades, en ellas se contemplaron cinco fases que son. Inicio, planificación, ejecución, monitoreo y evaluación estas etapas permitieron llevar a cabo el proyecto tal como aclara SINNAPS, (2019) Un plan de actividades es un documento que recoge un conjunto de tareas necesarias para la consecución de una acción u objetivo concreto. Antes de ponernos a planificar un proyecto, es conveniente hacer un plan de actividades. Identificar cada una de las tareas que debemos completar para alcanzar el objetivo del proyecto, es primordial y muchas veces, necesitaremos la ayuda de un asesor técnico el Proyecto de Mejoramiento educativo no se logró ejecutar al 100%, no porque el Proyecto no esté bien diseñado; sino que el problema es por el COVID-19. Todo esto fue un éxito gracias a la buena planificación de las actividades.

Las actividades que se realizaron en la fase inicial son: Entrega de la solicitud a la dirección del establecimiento, la autorización de la Dirección del centro Educativo, Gestión de recursos a instituciones gubernamentales; por ejemplo: solicitar materiales a la Dirección Departamental de Educación, en la fase de planificación se recopiló juegos y dinámicas del contexto, Se investigó a tiempo los tipos de juegos que se desarrollaron en la ejecución del PME.

La fase de ejecución fue desarrollada de manera ordenada porque primero se realizó la presentación del proyecto a todo el personal docente, madres y padres de familia, a los líderes comunitarios y las autoridades educativas, principalmente se desarrollaron barrios juegos y dinámicas con los niños para que ellos asistieran todos los días a la escuela. Gantt citado por OBS, (2015), expone: Es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto.

El COVID-19 modificó el desarrollo de la ejecución del proyecto, porque ya no se pudo concluir el 100% de las actividades porque se suspendieron las actividades en todas las escuelas, por eso se tuvo que recurrir a la divulgación de las actividades en una emisora radial de la comunidad de Camanchaj, pero en general el diseño del proyecto permitió desarrollar de manera ordenada todas las actividades del proyecto, así mismo; la elaboración del Informe del Proyecto de Graduación.

## 4.2 Conclusiones

Se desarrollaron los juegos lúdicos para motivar la asistencia y permanencia de los estudiantes de la EORM "Tecún Umán" Cantón Sacbichol. Por lo tanto, todos los días hay que motivar a los niños y las niñas a través de juegos del contexto.

El docente dirigió una gran variedad de juegos lúdicos para motivar el aprendizaje de todos los niños, el juego es una estrategia efectiva porque los niños asisten todos los días a la escuela, sin la preocupación de que la clase es tediosa, con consideración todos los días hay que desarrollar juegos con los niños.

La principal herramienta de motivación de cada clase es el canto, porque el canto como recurso didáctico hizo que la educación se atractivo para los niños de quinto grado primaria. Por consiguiente, no hay que olvidar que el canto alimenta el espíritu del ser humano.

Gracias a la conformación un rincón de juegos los niños podían elegir los juegos que los motivaba a asistir todos los días a la escuela, así mismo permitió una socialización agradable entre niñas y niño de la escuela. Por lo tanto todo docente debe de tener un espacio adecuado para la utilización de los rincones de aprendizaje.

## PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Responsable del PME: Manuel Suy Ajanel      Nombre del Proyecto: Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A".

Implementación del juego como medio de motivación, asistencia y permanencia de los estudiantes de quinto grado primaria sección "A".

Lugar de la ejecución del proyecto: Escuela Oficial Rural Mixta Grado: Quinto

Cantidad de alumnos beneficiados: 50 Hombres: 26 Mujeres: 24 Municipio: Chichicastenango Departamento: Quiché

Objetivo del plan: Planificar bien la sostenibilidad, para que el proyecto de

Mejoramiento Educativo contribuye por los menos 4 años en la motivación de la asistencia y permanencia de los Estudiantes de la EORM Cantón Sacbichol Chichicastenango.

Chichicastenango.

Tiempo proyectado a futuro de Sostenibilidad del Proyecto: 4 años

Presupuesto o costo final del Proyecto Mejoramiento Educativo: Q .3,685.00

Tabla 13: Dimensiones para la sostenibilidad

Dimensiones de sostenibilidad y tipos de liderazgos del Proyecto de Mejoramiento Educativo para trabajar el plan de Sostenibilidad.	
Dimensiones	Identifique en cuál o cuáles de esas dimensiones es más importante asegurar la sostenibilidad del PME que está terminando de diseñar. Y por qué
1.Sostenibilidad Institucional	El proyecto se asegura en la dimensión de institucional, porque va en la política de cobertura y permanencia, que plantea el MINEDUC. El centro educativo, utilizara el juego como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de todo el centro educativo.
2.Sostenibilidad financiera	Se aprovechará los recursos del contexto y se utilizará material reciclable.
3. Sostenibilidad ambiental	El presente proyecto se enmarca en la dimensión ambiente, debido a que el proyecto no usara materiales que comprometa el medio ambiente.
4. Sostenibilidad Tecnológica	Asís mismo se asegura en la dimensión tecnología porque no requiere de tecnología que esta fuera del alcance de los niños de escasos recursos, tales como CD y radio grabadora.
5. Sostenibilidad Social	El proyecto tendrá una sostenibilidad social debido a que los miembros de la comunidad están involucrados en todo el proceso del PME.  La comunidad gestionara materiales para el desarrollo de juegos en todos los grados que se atiende en la Escuela.
TIPO DE LIDERAZGO	Identifique cómo va a trabajar el plan de sostenibilidad del PME que está terminando de diseñar para asegurar que se cumplen con esos principios del liderazgo sostenible.
El liderazgo	El proyecto será sostenible porque enamorar a todos los niños que

sostenible importa	cursan quinto grado primario, es decir que hay que atraer a los niños hacia la escuela.
El liderazgo sostenible dura	El proyecto tratará de involucrar a la comunidad educativa; especialmente a otros docentes, para que el proyecto se utilice por muchos años.
El liderazgo sostenible se expande	En este proyecto se pretende involucra a docentes, padres y madres de familia, el director y consejos educativos.
El liderazgo sostenible es socialmente justo	El proyecto es socialmente justo porque tiene un enfoque inclusivo.
El liderazgo sostenible tiene recursos	Se hará uso del liderazgo de recursos porque de aprovechamiento todos los materiales del contexto de los niños.
El liderazgo sostenible promueve la diversidad	En el proyecto flexible y perfectible porque pueden integrarse otros líderes a que aporten sus ideas, para que el proyecto se expande a otros ámbitos educativos.
El liderazgo sostenible es activista	Se aprovechar el liderazgo activista, porque se aprovechará la participación de todos los miembros de la comunidad.
Los sistemas deben apoyar el liderazgo sostenible	El Proyecto de mejoramiento educativo fomentará el liderazgo sostenible, esto implica que los líderes de la comunidad tendrán la capacidad de seguir ejecutando proyectos que mejoren el rendimiento del niño en la escuela.

Fuente: Creación Propia,

Tabla 14: Funciones de la Escuela

Funciones de la escuela	Identifique cómo va a trabajar el plan de sostenibilidad del PME que está terminando de diseñar para asegurar que se cumplen con esas funciones de la escuela.
1. socializadora	El proyecto de PME contribuye con la función de la Escuela, ya que su objetivo principal es motivar a los estudiantes, y procura mejorar la permanencia en ella. Cumple con una función socializadora ya que permite a los niños interrelacionarse entre ellos.
2. Instructiva	El proyecto cumple con la función de instruir a los niños, madres y padres de familia, porque todo trabajo esa enfocado a ellos para que mejoren la relación entre ellos. Y de esa cuenta se puede construir una comunidad más justa.
3. Educativa	El Proyecto o solo educa, sino que forma, ya que está diseñado a fortalecer las emociones y autoestima del estudiante.

Fuente: Creación propia.

Identificación de las principales actividades, productos y procesos desarrollados y relevantes para la estrategia de sostenibilidad.

Tabla 15: Cuadro de estrategias

Productos procesos implementados (revisar los productos efectivamente realizados)	Actividades específicas realizadas en todas las fases	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la estrategia	Qué falta para consolidar (recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempos de ejecución)
Sostenibilidad Institucional	1. Motivar la permanencia de los estudiantes a través de los juegos lúdicos 2. Motivar la clase a través del canto.	Los niños asisten todos los días en clase.  Los niños se divierten en la escuela.	Que el docente haga cumplir la función de la escuela.
Sostenibilidad Social y ante el COVID-19.	El docente tuvo que modificar algunas actividades que no se pudieron llevar a cabo. Luego se dieron a conocer en una radio comunitaria poder orientar a las madres y padres de familia a que motivaran a sus hijos.	Es necesario buscar nuevas estrategias para que lo niños se sienten abandonados y desmotivados por el COVID-19	Brindar un taller a los estudiantes y madres y padres de familia para que aprovecharan la tecnología para recibir sus clases a distancia.
Sostenibilidad financiera	Utilizar materiales económicos.	Para no comprometer la economía de los padres de familia.	No realizar cobros a los padres de familia.
Sostenibilidad ambiental	Utilizará materiales del contexto sin contaminar el ambiente.	Utilizar materiales que están al alcance del niño.	No contaminara el ambiente con materiales educativo.
Sostenibilidad Tecnológica	Escuchar canto infantil en equipo de audio.	Se debe de utilizar equipo que está a la disponibilidad de la mayoría de los estudiantes.	

Fuente: Creación Propia

Presupuesto del Proyecto Mejoramiento Educativo:  
Entre los recursos que se necesitan están:

Tabla 16: Presupuesto del Proyecto

Hojas	100	Q 0.50	Q 50.00
Impresiones	50	Q 1.00	Q 50.00
Viatico para transporte.	100	Q 1.00	Q 100.00
Viatico	4	Q 75.00	Q 300.00
Refacción	30	Q 5.00	Q 150.00
CD	5	Q 5.00	Q 25.00
Folletos	30	Q 20.00	Q 600.00
Lotería	30	Q 5.00	Q 150.00
Cartel	10	Q 5.00	Q 50.00
juguetes	40	Q 5.00	Q 200.00
Chistes	10	Q 10.00	Q 100.00
Adivinanzas	10	Q 5.00	Q 50.00
Grabadora	1	Q 250.00	Q 250.00
Impresiones	10	Q 1.00	Q 10.00
Rincón de aprendizaje	0	0	Q0.00
			Q 2,085.00

Fuente: Creación propia.

Tabla 17: Recurso Humano

Recursos Humanos (Elaboremos entonces el listado de recursos humanos que vamos a necesitar para realizar el proyecto...)	Cantidad de días de trabajo	Costo del día de trabajo	Precio total
Docente	5	Q 100.00	Q 500.00
Líder comunitario	1	Q. 100.00	Q 100.00
Licenciado	5	Q. 200.00	Q. 1000.00
Total	0	Q -	Q 1600.00

Fuente: Creación propia.

Tabla 18: Costo total del proyecto

Tipo de Recurso	Precio Total
Materiales	Q. 2,085.00
Humanos	Q. 1,600.00
Institucionales	Q. 00.00
TOTAL	Q. 3,685.00

Fuente: Creación propia.

## Referencias

- Anguiano, S. (1999). Las necesidades y la demanda social. KAIROS - Año 3 Nro 3, 1er. Semestre '99 - ISSN 1514-9331.
- Armandolin. (2012.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizaciony-Seleccion-de-Problemas>.
- Blanche, R. (1973). *La Epistemología*. Barcelona: S/E.
- Bobadilla. (2010). Diseño de Indicadores para el Monitoreo y Evaluación en la Gestión Pública. Ministerio de Comercio Exterior y Turismo. En: <https://es.slideshare.net/tarazonajimenez/diseo-de-indicadorespara->. Perú.
- CNB. (2020). *Curriculo Nacional Base*. Guatemala.
- CNE. (2010). Políticas Educativas. *Políticas Educativas*. Guatemala, Guatemala.
- Delgado, M., & Solano, A. (30 de agosto de 2009). Estrategias Didácticas Creativas en Entornos Virtuales para el Aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación, Volumen 9, Número 2 pp. 1-21, 6*. Recuperado el 16 de noviembre de 2017
- DIGECUR, M. &. (2019). *CURRICULO NACIONAL BASE*. GUATEMAL.
- Dirección General de Currículo y Ministerio de Educación de Guatemala. (2010). *Metodología del Aprendizaje*. Guatemala: MINEDUC y Copyright. Obtenido de [http://uvg.edu.gt/edycacuib/maestris-innovadores/documentos/planificacion/2\\_Fundamentos.pdf](http://uvg.edu.gt/edycacuib/maestris-innovadores/documentos/planificacion/2_Fundamentos.pdf)
- Educación, M. d. (2009). *Modelo Educativo Bilingüe E Intercultural*. Guatemala: S/E.
- Fayol, H. (1841-1925). Administración. (s/ed.) . México.
- Feandalucia. (Noviembre de 2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Temas para la Educación. Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía . *Revista digital para profesionales de la enseñanza. , NO. 5, 2*.
- Gasparri, E. (2015). *Elaboración del Plan de Sostenibilidad para el Proyecto*. En: [https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011\\_Doc-](https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011_Doc-).
- González, A. P. (1998). Más allá del curriculum: La educación ante el reto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Universitas Tarraconensis: *Revista De Ciències De l'Educació , 22, 151-162..*
- Hargreaves Andy y D. Fink. (2007). *7 principios de un liderazgo*.
- IIN. (2001). *Manual de proyectos OPD. Organización de Estados Americanos (OEA), Montevideo, . Uruguay*.
- James A., Stoner E. Daniel R. (1996). Administración. (s/ed.). México.

- López, E. (2012). Estrategias de Investigación. *Enciclopedia virtual. Eudmed.net*. Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/estrategias\\_investigacion.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/estrategias_investigacion.html)
- Martí, G. (2011). Demanda de Educación, en Educación. En: <http://gloriamarti.blogspot.com/2011/02/demanda-de-educacion.html>.
- MDEN. (2014). *El juego en la Educación Inicial*. Colombia: Rey Naranjo Editores. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>
- Mijangos, j. (2013). Fortalecimiento de capacidades institucionales y comunitarias en la gestión del riesgo en el municipio de Guanagazapa, Escuintla. Informe Final de Práctica Profesional Supervisada, Escuintla, febrero de 2013 Sede Regional Escuintla. Universidad Rafael Lan.
- MINEDUC. (2007). *Hacia la Reforma Educativa. Guatemala. Recuperado de Guatemala*. Obtenido de [http://cnb.mineduc.gob.gt/wiki/Hacia\\_la\\_Reforma\\_Educativa](http://cnb.mineduc.gob.gt/wiki/Hacia_la_Reforma_Educativa))
- MINEDUC. (2009). *Actualizo mis Conocimientos Sobre EBI para Preprimaria*. . Guatemala: S/E.
- MINEDUC. (2009). *Modelo Educativo Bilingüe E Intercultural*. Guatemala: S/E.
- MINEDUC. (2016-2020). *Plan Estratégico* . Guatemala.
- OBS. (2015). Business School. Modelos de presupuesto de proyectos y cómo elaborarlos. Blog Project Manager <https://www.obsedu>.
- PADEP/D. (2019). Los Proyectos de Mejoramiento Educativo Documento Guía del curso . Los Proyectos de Mejoramiento Educativo. Primera parte, PADEP/D-EFPEM. Guatemala.
- PADEP/D, E. (ENERO de 2019). Proceso de Análisis Situacional en los Proyectos de Mejoramiento Educativo, Primera parte, Licenciaturas PADEP/D. EFPEM-USAC, . GUATEMALA.
- Philippe, R. (S/F). *Análisis de los Actores Capítulo 15* [https://www.eawag.ch/fileadmin/Domain1/Abteilungen/sandec/publikationen/EWM/FSM\\_Libro\\_high\\_res/manejo\\_fsm\\_cap15.pdf](https://www.eawag.ch/fileadmin/Domain1/Abteilungen/sandec/publikationen/EWM/FSM_Libro_high_res/manejo_fsm_cap15.pdf).
- Ramos, L. (2018). La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente. En: <http://revistaventanaabierta.es/la-tecnica-dafo-herramienta-reflexiondocente/>.
- Rodriguez, D. (2010). Priorización y selección de problemas. En <https://es.scribd.com/document/32184509/Priorizacion-y-Seleccion-de-Problemas>.
- Rodrigo, D. &. (1997). *K'iche' Ajilab'al Sistema de Numeración Maya K'iche'* . Guatemala.
- Rojas, D. (2016). Entorno educativo. En: <https://prezi.com/eslby1taonao/entornoeducativo/>.
- Saquic, F. (2012). Tesis Propuesta de Aplicación Didáctica del Área de Comunicación y Lenguaje del Idioma K'iche' del Primer Grado de Primaria, EORM, Cantón Semejá Segundo, Chichicastenango, El Quiché. *Tesis*. Guatemala, Guatemala: S/E.

- SINNAPS. (2019). Blog de Gestión de proyectos. Pasos para hacer un Plan de actividades. En:<https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos->
- SNTE. (2013). *Una mirada a las teorías y corrientes pedagógicas COMPILACIÓN. Colegiado Nacional de Desarrollo Educativo, Cultural y Superación Profesional*. Mexico.
- Stoner, J. Freeman, R. & Gilber, D. (1996). Administración. México: Nancy Project.
- Suy, M. (2014). *Informe de Sistematización de Experiencia Docente*. Guatemala.
- Taylor, F. (1856-1915). México.
- Tello. (2014). *Un mapeo de los discursos sobre las políticas docentes en América ¿Neoliberalismo-Posneoliberalismo? [Tesis de Doctorado]. Doctorado en Ciencias de la Educación, Facultad de Humanidades y Ciencias. Argentina*. Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44424/Documento\\_completo](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44424/Documento_completo).
- Tula. (2012). Gestión, elaboración y desarrollo de proyectos de sostenibilidad ambiental Curso de Auxiliares de Enfermería Comunitaria por Tele Educación Bloque II ATENCION SANITARIA – Unidad Temática: SANEAMIENTO BASICO. TULA Foundation.
- Valle, O & Rivera O. (2008). *Monitoreo e indicadores. Texto de apoyo al proceso de construcción de un Sistema Regional de Indicadores sobre Atención y Educación Inicial. Organización de Estados Iberoamericanos Oficina Nacional en Guatemala*. En:<https://www.oei.es/historico/idie/mONITORE>. Guatemala.