



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

**Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes
de cuarto primaria**

Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj

Asesor

Licenciado Jorge Daniel Hernández Vásquez

Sololá, noviembre 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

Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de
cuarto primaria

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

Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj

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

Sololá, noviembre 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

Lic. Juan Carlos Ramírez Zacarías	Presidente
Licda. Reina Esperanza Valiente Grijalva	Secretario
Lic. Olever Udiel Mota Cano	Vocal



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



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: **Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria, de la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Palanquix Guachiaquib, del municipio de Nahualá, departamento de Sololá**, correspondiente al estudiante: **Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj** carné: **No. 201417231 CUI: 1964 60506 0705**, 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. Jorge Daniel Hernández Vásquez
Colegiado Activo No. 26808
Asesor nombrado

Vo.Bo.

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



c.c. Archivo



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01_4513

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: *Reconocimiento De La Práctica De Los Juegos Tradicionales Con Estudiantes De Cuarto Primaria.*

Realizado por el (la) estudiante: *Macario Guarchaj Alonzo Buenaventura*
Con Registro académico No. *201417231* Con CUI: *1964605060705*
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

111_81_201417231_01_4513



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 Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj, carné: 201417231 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: Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib, Nahualá, Sololá.

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

Atentamente,

Lic. Jorge Daniel Hernández Vásquez

Colegiado No. 26808

Asesor de PME

C.c. Archivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



PROGRAMA ACADÉMICO DE
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE



ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA

Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01_4513

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: *Reconocimiento De La Práctica De Los Juegos Tradicionales Con Estudiantes De Cuarto Primaria.*

Realizado por el (la) estudiante: *Macario Guarchaj Alonzo Buenaventura*
Con Registro académico No. 201417231 Con CUI: 1964605060705
De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

CONSIDERANDO

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

AUTORIZA

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

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

¡DID Y ENSEÑAD A TODOS!

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda
Secretario Académico
EFPEM-USAC

111_81_201417231_01_4513

DEDICATORIA

- A Dios: Por ser esa luz que siempre anduvo, anda y andará alumbrando mi camino en la búsqueda de la sabiduría y entendimiento.
- A mi madre: Que en paz descanse, siempre será mi inspiración de lucha y perseverancia.
- A mi padre: Que en paz descanse, que por su sencillez y humildad guardo gratos momentos en mi corazón
- A mi esposa: Infinitas gracias por su apoyo incondicional, perseverancia, lucha y valentía en ser la persona de soporte en los momentos muy difíciles de la vida profesional y familiar.
- A mi hijo: Por ser mi fuerza e inspiración durante todo el trayecto de mi formación.
- A mis catedráticos: Quienes compartieron sus conocimientos y experiencias.
- A mis compañeros: Por su amistad, cariño hacia mi persona y apoyo incondicional.
- Y a usted: Especialmente que lee este informe final.

AGRADECIMIENTO

- Al MINEDUC: Por preocuparse en la actualización de todo el gremio magisterial nacional.
- A la EFPEM: Escuela donde se han formado profesionales de renombre nacional como internacional que buscan mejorar la educación día a día en favor de la niñez guatemalteca.
- A la USAC: Casa máxima de estudios donde egresan profesionales que ayudan a la gente en el interior del país rompiendo paradigmas.
- Al STEG: Sindicato de Trabajadores y Trabajadoras de la Educación de Guatemala, que vela por los intereses del gremio magisterial nacional en este caso en la profesionalización que tanta falta hace a la educación guatemalteca.
- Al PADEP: Por abrir las puertas a todo el gremio magisterial para la superación profesional, en especial a la primera cohorte de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.
- A mi Escuela: Por darme la oportunidad de ser parte del personal docente y seguir fortaleciendo mis conocimientos y sabiduría en pro de la educación del Caserío Palanquix Guachiaquib, Nahualá, Sololá
- A mi asesor: Por su valioso apoyo y sugerencias oportunas para el enriquecimiento del presente informe.

RESUMEN

En sus manos usted tiene el documento que contiene un Proyecto de Mejoramiento Educativo de mucho interés formativo, donde leerá la forma de cómo va estructurado el presente trabajo que se realizó antes durante y después de cerrar el pensum de estudios de la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe.

El juego dentro de la sociedad ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de generación en generación, es una actividad vital en el desarrollo integral del ser humano, provee de experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social, sobre todo la importancia de los juegos tradicionales contextualizados y comunitarios. Identificando así el aporte didáctico y posibles adaptaciones que permitirá un desarrollo más significativo de las clases en sí en el centro educativo.

Es un trabajo que lleva plasmado, sacrificio, dedicación, esmero, investigación pero sobre todo, voluntad para estudiar y con ello contribuir con la educación nacional aportando un granito de arena en la escuela donde se realiza el proyecto que redundara en beneficio de la niñez y de la comunidad educativa. Se trabajó los siguientes apartados: plan del proyecto de mejoramiento educativo, fundamentación teórica, presentación de resultados y análisis y discusión de resultados. Esperando sea un aporte más para el proceso de desarrollo de la educación de la niñez y de Guatemala.

ABSTRACT

In your hand you have the document that contains an Educational Improvement Project of great educational interest, where you will read the way of how this present work is structured which was done before, during and after closing the studies Degree of Intercultural Primary Education with Emphasis on Bilingual Education.

Gaming within society has been a means by which the culture and traditions are transmitted from generation to generation, it is a vital activity in the integral development of human being, it provides transcendental experiences for its learning and maturation process, physical, emotional and social, especially the importance of traditional contextualized and community games. Thus, identifying the didactic contribution and possible adaptation that will allow a more significant development of the classes themselves at school.

It is a work that is written with sacrifice, dedication, care, research but above all the will to study and thereby contribute with the national education by contributing a grand of sand to the school where the project is carried out which will bring benefits for the children and of the educational community. The following sections were worked on: Educational improvement project plan, theoretical foundation, presentation of results and analysis and discussion of results. Hoping it will be one more contribution to the development process of childhood education and Guatemala.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	5
PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO	5
1.1 Marco organizacional.....	5
1.2 Análisis situacional	12
1.3 Análisis estratégico (matriz DAFO).....	18
1.4 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo	23
CAPÍTULO II.....	41
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	41
2.1 Fundamentación Teórica del Marco Organizacional	41
2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional	50
2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico	56
2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto.....	61
2.5 Fundamentación Teórica de la sostenibilidad	69
CAPÍTULO III.....	71
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	71
3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo	71
3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo	71
3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo.....	72
3.4 Objetivos	72
3.5 Justificación.....	72
3.6. Distancia entre el diseño proyectado y emergente.....	73
3.7 Fases	76

CAPITULO IV.....	83
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	83
4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo:.....	83
4.2 Conclusiones.....	86
PLAN DE SOSTENIBILIDAD	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	96
ANEXOS	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Matriz MINI-MAX	18
Tabla No. 2 Plan del PME	27
Tabla No. 3 Cronograma de PME	31
Tabla No. 4 Plan de Monitoreo	32
Tabla No. 5 Metas del PME	36
Tabla No. 6 Metas de evaluación.....	38
Tabla No. 7 Dimensiones de sostenibilidad	87
Tabla No. 8 Funciones de la escuela	89
Tabla No. 9 Identificación de actividades de sostenibilidad	90
Tabla No. 10 Presupuesto PME.....	93
Tabla No. 11 Recurso humano	93
Tabla No. 12 Recursos	94
Tabla No. 13 Valor total del PME	94

ÍNDICE DE GRAFICAS

Gráfica No. 1 Árbol de problemas	14
Gráfica No. 2 Mapa de Soluciones	22

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1 Solicitud divulgación y promoción PME	74
Imagen No. 2 Presentación y divulgación PME	75
Imagen No. 3 Presentación y divulgación PME	75
Imagen No. 4 Autorización de ejecución PME	77
Imagen No. 5 Manual de juegos tradicionales	77
Imagen No. 6 Juego del capirucho	79
Imagen No. 7 Juego formando figuras con cuerda o pita.....	79
Imagen No. 8 Juego del avioncito	79
Imagen No. 9 Juego del yax	80
Imagen No. 10 Juego de la rueda u aro.....	80
Imagen No. 11 Juego del trompo.....	80

INTRODUCCIÓN

Hoy en día es importante recalcar el aprendizaje a través del juego, por lo que en este trabajo se presenta el tema: Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales. En donde el objetivo principal es concretar prácticas y herramientas del aprendizaje de los juegos tradicionales del contexto, tomando en consideración que el estudiante aprende y fortalece sus conocimientos a través del juego.

Una de las situaciones actuales en el centro educativo es la poca práctica y reconocimiento de los juegos tradicionales que en algún momento los padres de familia, las personas adultas practicaron de manera amena y colectiva; rescatarlos y vivirlos nuevamente es una oportunidad de crecimiento, aprendizaje y socialización con las demás personas.

Por lo que en las hojas siguientes se presenta un desglose general de la importancia del juego dentro del aula y fuera de ella, la cual conlleva hacia una formación claramente efectiva, promoviendo valores, responsabilidad, alegría, pasión, compromiso y disciplina en la ejecución de las distintas fases, por ende es importante hacer de la educación de la niñez sea participativa, significativa y que el juego sea un medio en donde el estudiante pueda encontrar estrategias que favorecen su formación.

La recolección verídica, el historial de cada uno de los juegos tradicionales, contribuye de manera eficiente en la vida de los niños y niñas en especial en las distintas normas, reglas y orden que debe de llevar cada juego tradicional con el objetivo de poder cumplir con responsabilidad la aplicación y ejecución de cada una de ellas. Grandes pensadores de la educación hacen referencia que el aprendizaje de los niños es mucho más dinámico y creativo realizarlo a través del

juego, tomando como punto de partida la participación colectiva e individual en donde todos aportan para un aprendizaje competitivo.

Dicha investigación está constituida por diferentes procesos en la cual incluye el plan de mejoramiento educativo contextualizado en el marco organizacional, el marco epistemológico, el análisis situacional, el análisis estratégico, el diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo, como la fundamentación teórica sobre los distintos puntos de vista de los diferentes autores, los objetivos del proyecto en sí y sus diferentes fases, como también la ejecución, los logros y la sostenibilidad en general del trabajo efectuado.

Básicamente este proyecto se estableció bajo ciertos lineamientos tomando en consideración las fases de inicio, planificación, ejecución, monitoreo y evaluación; en la cual resalta la etapa de ejecución que debido a la pandemia a nivel mundial del COVID-19 se implementó estrategias de divulgación y promoción del proyecto de mejoramiento educativo bajo el aprovechamiento de los distintos medios de comunicación comunitarias. Como también factor importante para la sostenibilidad del proyecto para futuras generaciones en el campo educativo, implementando estrategias que contribuyan de manera efectiva en la búsqueda de nuevas alternativas de crecimiento profesional en el ámbito formativo.

La implementación del proyecto fue realizada en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Palanquix Guachiaquib, del municipio de Nahualá, departamento de Sololá, específicamente con estudiantes del cuarto grado primario, donde participaron estudiantes de otros grados, docentes y padres de familia durante el proceso de organización y ejecución, es imprescindible la participación del padre de familia durante el proceso de formación de su hijo; ya que a través de la cooperación se logra alcanzar mecanismos y prácticas educativas para la vida cotidiana. Aprovechando de una manera efectiva los distintos recursos al alcance del estudiante y la experiencia pura del adulto en favor de una educación completamente integral.

Dentro de los actores directores podemos resaltar la experiencia del docente y de los estudiantes, la cual son ejes transversales en el proceso de desarrollo del proyecto sin dejar por un lado los actores indirectos como lo son los padres de familia y la comunidad en general quienes son participes de un proceso de enseñanza aprendizaje, donde el cumulo de experiencias vividas coadyuven a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos comunitarios. La aportación de ideas y convivencias fortalecen cada día el proceso de aprendizaje del recurso humano.

Uno de los objetivos principales del proyecto es la práctica de los distintos juegos tradicionales del contexto, la cual nos acerca a la realidad de muchas generaciones sobre las convivencias socializadas en su oportunidad en donde el factor común es la armonía beneficiando de mil maneras la creatividad y sonrisa de los estudiantes, pasando momentos alegres y de competitividad de manera sana y recreativa. Con este trabajo, es simplemente contribuir con la calidad de educación integrada de diferentes perspectivas que fortalecen día a día un aprendizaje significativo acorde al ambiente comunitario.

Finalmente la colaboración del adulto fue fundamental el poder llevar a cabo esta investigación, la experiencia y sentido crítico son factores predominantes, así mismo la habilidad, la disciplina, el respeto y la creatividad en el engranaje de las distintas ideas y pensamientos en pro del desarrollo de la familia en general.

CAPITULO I

PLAN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

1.1 Marco organizacional

La ruta de implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo, la cual es fundamental para la carrera de Licenciatura en Educación Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe el unificar esfuerzos e identificar la identidad institucional (USAC-EFPEM-MINEDUC), es importante conocer y ejecutar; para el efecto se contempla los siguientes pasos, convivencia escolar, gestión pedagógica, liderazgo educativo, de la misma forma el marco organizacional, el análisis situacional, el análisis estratégico y por último el diseño en sí del proyecto de mejoramiento educativo la cual contribuye de manera efectiva en el proceso de desarrollo integral de los estudiantes del centro educativo.

1.1.1 Diagnóstico institucional

Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib del municipio de Nahualá del departamento de Sololá.

A. Naturaleza de la institución

- a. Sector oficial
- b. Área rural
- c. Plan diario
- d. Modalidad bilingüe
- e. Tipo mixto
- f. Categoría pura
- g. Jornada matutina
- h. Ciclo anual

- B. La Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Palanquix Guachiaquib, tiene organizada la junta escolar conformada por padres de familia la cual son acreditados por medio del Acuerdo Gubernativo 233-2017, para dar cumplimiento a las obligaciones, derechos y responsabilidades de los incisos del mencionado acuerdo en beneficio de los distintos programas de apoyo del Ministerio de Educación, tales como alimentación escolar, valija didáctica, útiles escolares y gratuidad de la educación, la cual son indispensables para el proceso educativo de las comunidades.

Además de junta escolar también está organizado el gobierno escolar que ampara el acuerdo ministerial 1745 de fecha 7 de diciembre de 2000, electos por todos los estudiantes de los centros educativos, conformado por los niños y niñas inscritos legalmente en los grados de preprimaria y primaria.

1.1.2 Antecedentes

Según la información proporcionada por el Consejo Comunitario de Desarrollo (COCODE) y por los habitantes del Centro Poblado, fue fundado alrededor del año 1877. La población del Caserío, cuenta con educación gratuita a cargo del Ministerio de Educación, existe un establecimiento público fundado con el nombre Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib.

El centro educativo, fue creado en febrero de 1986, donde laboraron en su momento docentes de otros municipios y/o departamentos. En el año 2013, se realizaron mejoras a la construcción, techado de concreto, cancha deportiva y juegos recreativos de la escuela, en la actualidad la infraestructura se encuentra en óptimas condiciones.

En dicho establecimiento funcionan dos niveles, nivel preprimaria con código 07-05-0099-41 y nivel primaria código 07-05-0156-43 autorizados por el Ministerio de Educación.

1.1.3 Marco epistemológico

A. Pedagógicas:

A través del tiempo la educación se ha venido dando desde nuestros ancestros la educación de los pueblos mayas, que sin lugar a duda ha marcado la vida en su oportunidad ya que ha contribuido en el desarrollo de la humanidad, sin embargo, cabe mencionar que el aprendizaje de antaño ha marcado la vida de muchas personas que hoy en día han sabido sobresalir de manera positiva o negativa, todo dependiendo de la condición de cómo tomar las distintas acciones que en su momento fueron barreras.

Tal es el caso de la castellanización que en su momento era un factor preponderante en la vida estudiantil, cuidado si uno habla su propio idioma, sin embargo, había una obligación rotunda del docente de que el estudiante tenía que aprender y practicar. En otras palabras había un estricto cumplimiento de indicadores para el aprendizaje del idioma predominante. Han pasado dictaduras que efectivamente han fortalecido o no la educación de Guatemala y propiamente de las comunidades más lejanas, todo ha sido una lucha del ser humano y de los distintos gobiernos quienes han gobernado.

Los Acuerdos de Paz en 1996 constituyó para la mayoría de educadores del país una esperanza que luego fue reduciéndose hasta convertirse en un documento relevante por sus datos, pero sin perspectivas reales en cuanto a sus aspiraciones sociales y pedagógicas, que constantemente se sigue analizando para una mejora continua.

B. Psicológicas:

En este aspecto es importante recalcar la educación tradicional desde hace ratos, que la letra entraba por medio de la fuerza, por medio del castigo en donde se considera que la disciplina del hogar y la escuela se llevaba de la mano. La responsabilidad y entre otros factores que promueven el desarrollo integral de las personas predominaba de manera auténtica.

Sin embargo existía el fenómeno de que la mujer o la niña no ocupaban un espacio tan importante en la educación, sino que su trabajo era apoyar en los oficios domésticos en donde no se le prestaba atención del rol que desempeña en la familia y en la sociedad en general. Es de retomar hoy en día el espacio que las mujeres ocupan dentro de una sociedad cada vez más exigente, la cual encamina a comprometer en el proceso de desarrollo local, que el único objetivo es de mejorar la calidad de vida de su familia y la de los comunitarios.

Así mismo, influye mucho el quehacer del padre de familia para que el estudiante sienta el acompañamiento y fortalecer cada vez más las distintas necesidades de sus hijos. Uno de los factores importantes en la vida del estudiante es sustentar y comprender las distintas habilidades, destrezas, que impulsa diariamente en la vida cotidiana; es decir, que su formación sea a base de sus propios conocimientos para una mejora de la calidad de vida. Por el contrario, cuando el padre de familia no cumple con sus obligaciones de brindar educación a sus hijos, donde únicamente se ve la desintegración familiar, el alcoholismo y otros vicios que no favorecen el desarrollo integral del estudiante.

C. Culturales:

Los abuelos y abuelas conservan todavía su indumentaria pero en un mínimo porcentaje, la mayoría de los hombres ya no utilizan lo que es directamente del municipio de Nahualá, sin embargo, la mujer es la que ha sobresalido siempre en su participación dentro de la sociedad en general; hoy en día conserva su indumentaria, su idioma k'iche' fluido, sus tradiciones generales, las distintas

actividades familiares y sociales en donde conservan un cúmulo de experiencias, rituales que tienden a un sentido humanitario, social, de hermandad y de pertenencia.

La organización comunal es un factor predominante ya que se visualiza el trabajo de las distintas estructuras locales como el consejo comunitario de desarrollo (COCODE), comité de seguridad, comité de mantenimiento de agua potable, comité de asuntos funerarios la cual todos los comunitarios tienen y comparten un sentido de hermandad, de unidad y apoyo mutuo, cada vez con un aprendizaje significativo.

Hay suficientes evidencias acerca de que el desarrollo de la capacidad de cambio en el recurso humano, debe fortalecerse a través de una educación contextualizada, real y verdaderamente que pueda contribuir en ejercer un liderazgo de coyuntura cultural e incidencia en una educación transformadora, creativa y dinámica.

1.1.4 Contraste y análisis sobre los indicadores educativos relacionado al PME

El proyecto de mejoramiento educativo apunta al eje de calidad, equidad e inclusión según el plan estratégico de educación 2016-2020, en donde el propósito es promover en la niñez la participación en programas de calidad y equidad con pertinencia cultural y lingüística. Todo respalda que la implementación de estrategias de aprendizaje con pertinencia cultural, implica cambios sustanciales y novedosos en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, es importante hacer insistencia que el proyecto parte de la realidad y contexto del estudiante.

Cabe considerar, que la implementación de proyectos exitosos para el proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante tiene contacto con su entorno, con recursos que esté al alcance aunque parezcan sencillos siempre es una

oportunidad de motivar y despertar la creatividad. De esta manera la educación bilingüe intercultural funge una función relevante en la socialización y aprendizaje cooperativo dentro de las distintas habilidades y destrezas que impulsan los estudiantes.

Por lo tanto, es interesante promover y seguir trabajando en la implementación de proyectos novedosos enmarcados en un ambiente dinámico, creativo fortaleciendo constantemente las distintas capacidades del estudiante. Finalmente los docentes deben asumir compromisos de crecimiento profesional, con toda la madurez del caso en ejercer con calidad, autenticidad, dinamismo y pasión por el trabajo que se desempeña en favor de la educación del estudiantado, dentro de este marco; es importante entonces promover un espíritu de dialogo, de acercamiento en la búsqueda de alternativas de mejoras en la educación, fortaleciendo así la identidad del recurso humano en busca de su propio desarrollo comunitario.

1.1.5 Contraste y análisis de las políticas educativas relacionado con el PME En Guatemala, por ejemplo, en el Diseño de Reforma Educativa (1998) se plantea que los Acuerdos de Paz, puntualizan la educación como uno de los vehículos más importantes para la transmisión y desarrollo de valores y conocimientos culturales, y promover el mejoramiento de las condiciones socioeconómicas de las comunidades.

La educación es uno de los factores decisivos para impulsar el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de sus cuatro pueblos y la afirmación de la identidad nacional. Dentro de las políticas resaltan:

A. Calidad:

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

Cuando hablamos de una educación de calidad pertinente y relevante, simple y sencillamente estamos deduciendo que la educación es un medio para fortalecer las debilidades de aprendizaje en todo el sentido de la palabra; aprovechando de manera efectiva las distintas oportunidades de crecimiento profesional que ofrece la demanda educativa en el contexto, que la educación sea eminentemente efectiva en la vida cotidiana.

Educación bilingüe multicultural e intercultural:

Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural. Si bien es cierto que nuestras raíces ancestrales tienen una identidad propia, es sustancial poder entender que Guatemala es un país multicultural e intercultural, la cual busca el reconocimiento de la existencia de diversas culturas de la nación para la promoción de una identidad propia y pertinente; mientras que la interculturalidad determina sencillamente la interacción entre un conglomerado de grupos culturales que se identifican a sí mismos como diferentes, es decir, puede tratarse de una interacción positiva o negativa.

B. Equidad:

Garantizar la educación con calidad que demandan las personas que conforman los cuatro pueblos, especialmente los grupos más vulnerables, reconociendo su contexto y el mundo actual. La equidad es uno de los retos en poder educar a todos con las mismas necesidades de aprender, mismas oportunidades de crecimiento formativo enmarcada en un dialogo de aprender haciendo, de aprender para la vida sin discriminación y distinción alguna. Por lo tanto la equidad, es la que determina que tan paralela es la educación en todos los niños de un país, en especial en los rincones de Guatemala, por lo que es un reto tomar conciencia de la labor educativa que se desempeña hoy en día el docente.

El papel del y de la docente es el de mediar, facilitar, orientar, comunicar y administrar los procesos educativos. Para ello, reproduce situaciones sociales dentro del aula y mantiene a los y las estudiantes en constante contacto con su

contexto. Es decir, se convierte en un vínculo estrecho entre escuela y comunidad, entre docentes y padres de familia.

1.2 Análisis situacional

1.2.1 Identificación del problema

- La recreación parte fundamental para el logro de los aprendizajes de los niños.
- La falta de conciencia sobre la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primaria.
- La concretización, contextualización y uso adecuado del currículo nacional base en el centro educativo comunitario.
- Los pro y contra de una verdadera adecuación curricular con estudiantes de necesidades especiales.
- La actualización docente parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje del recurso humano.
- Falta de aprovechamiento de espacios físicos en la recreación de los estudiantes del nivel primario.
- Cómo mejorar y fortalecer la escritura en los estudiantes del nivel primario.

1.2.2 Conceptualización

Dentro de los problemas pedagógicos que sobre salen se contempla la contextualización del curriculum nacional base, la adecuación de las capacidades especiales, el fortalecimiento de la escritura y la actualización docente son ejes principales para una mejor oportunidad de crecimiento en el ambiente escolar, sobre todo para que los estudiantes y docentes se comprometen con responsabilidad, disciplina, criterio y autoanálisis en la transformación de una educación con sentido de pertenencia e inclusiva para la construcción de mejores ciudadanos.

No cabe duda, que la educación es uno de los pilares fundamentales en la construcción de una sociedad más humana, comprometida con su autorrealización que perfila a obtener excelentes indicadores de desarrollo sostenible dentro de la sociedad guatemalteca.

En el contexto donde se desenvuelve el estudiante, es importante recalcar la recreación, la importancia del juego y el aprovechamiento de espacios físicos en donde convive, sin lugar a duda, es en el cual construye de manera efectiva su convivencia social, su aprendizaje significativo, su aprendizaje cooperativo, la incidencia que promueve hacia con su familia, amistades, compañeros de escuela y entorno a la comunidad en general; por lo que es importante brindarle atención específica para viabilizar distintas estrategias de crecimiento integral.

En muchas ocasiones la creatividad del niño es mermada o mutilada por el adulto, cuando en situaciones no se mide las palabras, la manera de actuar durante un proceso de aprendizaje, en el que hacer educativo y en la convivencia familiar la cual conlleva secuelas de las distintas formas de proceder del adulto.

1.2.3 Priorización del problema

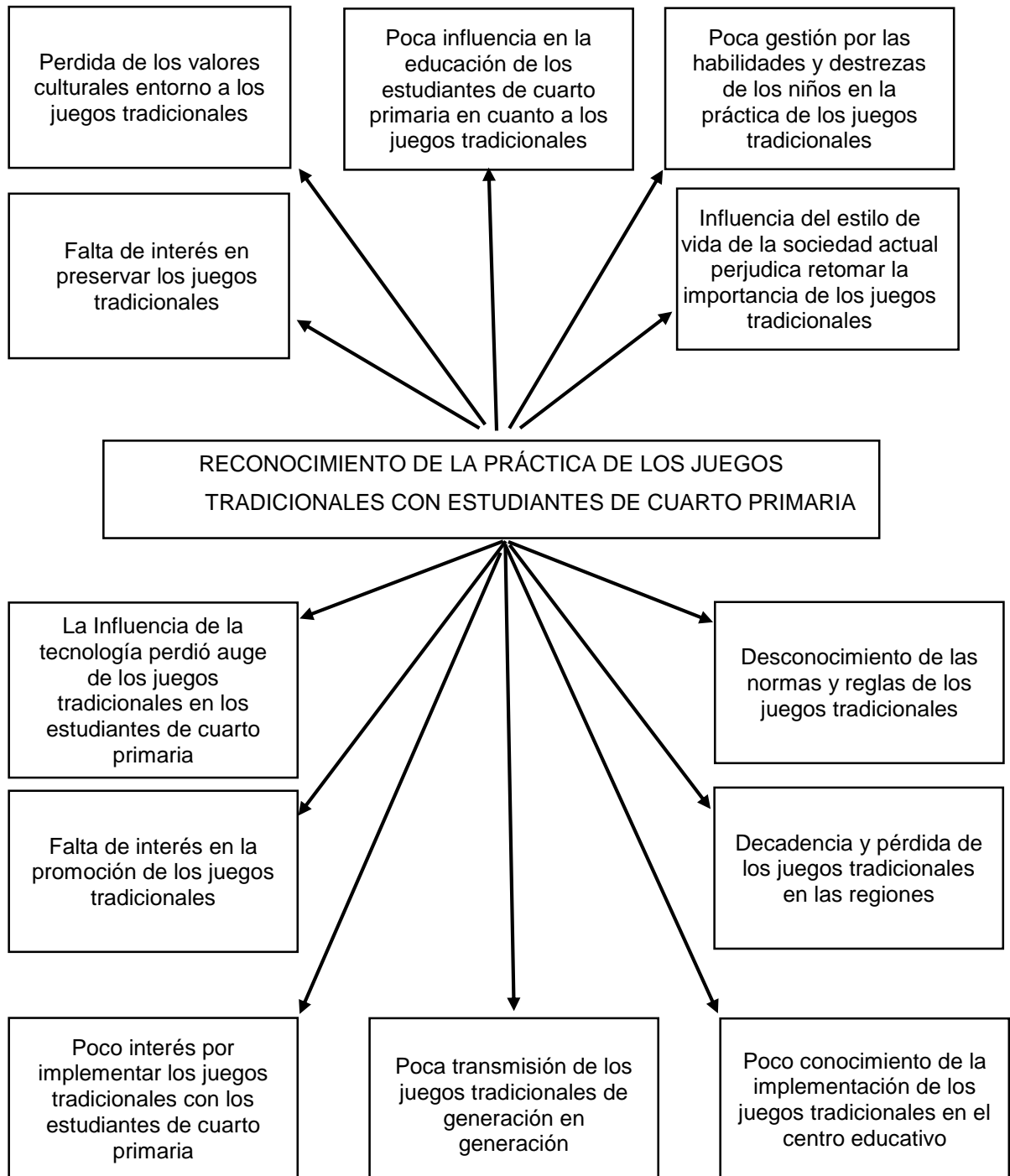
- La recreación parte fundamental para el logro de los aprendizajes de los niños.
- La falta de conciencia sobre la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primaria.
- Falta de aprovechamiento de espacios físicos en la recreación de los estudiantes del nivel primario.

1.2.4 Selección del problema

- La recreación parte fundamental para el logro de los aprendizajes de los niños.

1.2.5 Árbol de problemas

Gráfica No. 1 Árbol de problemas



Fuente: personal

1.2.6 Demanda social

Son circunstancias apegadas a la realidad del estudiante, en donde el hilo conductor para hacer que la educación sea más dinámica, creativa y significativa, es importante priorizar algunas estrategias como:

- La educación del niño se basa en el aprendizaje cooperativo, por ende es importante la colaboración, la asistencia entre ellos mismos bajo el acompañamiento del docente.
- El juego se ha convertido en una de las herramientas predominantes en la vida social del niño, desde su nacimiento hasta la edad adulta; principalmente en su proceso de enseñanza aprendizaje.
- La práctica de los distintos juegos del contexto del estudiante es una herramienta poderosa para el proceso de aprendizaje educativo.
- La importancia del juego en el área de educación física es un medio para la promoción de las distintas habilidades y destrezas que el niño desempeña diariamente.
- Beneficios sociales y personales de la práctica sistematizada de los juegos físicos recreativos tradicionales.

1.2.7 Demanda institucional

A. Nivel de dirección:

En esta categoría se contempla las distintas responsabilidades, disciplinas, capacidades, habilidades, destrezas, actitudes que el claustro de catedráticos bajo los lineamientos de la dirección promueve un ambiente sociable, dinámico pero sobre todo con objetivos bien definidos en busca de la armonía y la unidad en pro del desarrollo educativo integral.

Es importante recalcar que cuando existe una buena administración, acompañamiento hacia los distintos actores de la educación pública, las metas se

logran de manera efectiva, sencilla pero centrada en la calidad de personas con quienes se trabaja comprometidos con una educación profesional.

B. Nivel de supervisión educativa o distrito:

Las autoridades ejercen un trabajo importante dentro del proceso educativo, por lo tanto deben luchar para alcanzar estrategias para poder ofrecer mejores oportunidades en el campo educativo en especial para la niñez y juventud. Cabe mencionar que el ser humano día tras día aprende de sus fortalezas y debilidades, da lo mejor de sí, se esfuerza y persevera; dispuesto al cambio en poder implementar las diplomacias relevantes para la calidad de educación, tanto así para el estudiantado como para los docentes y comunidad educativa.

Ser el guía especializado en la gestión educativa y administrativa, con estándares que buscan la mejora continua en la educación comunitaria.

C. Nivel departamental:

El compromiso fundamental para una educación competitiva, creativa, depende mucho de la actitud y las políticas de gobierno la cual se tiene que convertir en políticas de Estado, con el objetivo de poder llevar secuencia verdadera hacia una transformación donde el estudiante, docente y comunidad educativa se centre en una educación colaborativa y no de competición, donde cada quien es especialista en su área, las matemáticas, la danza, el arte, la pintura entre otros que buscan nuevas formas de educación sin necesidad de matar la creatividad del estudiante.

Es trascendente que las altas autoridades contemplen dentro de sus objetivos y metas el desarrollo efectivo de las habilidades del recurso humano, trabajando de manera transversal en la búsqueda de nuevas estrategias de convivencia dentro del proceso educativo, que contribuya de manera eficiente en el desarrollo integral del recurso humano, tanto a nivel de estudiantes como a nivel de docentes.

Que las gestiones educativas sean las más viables donde pueda reunir los estándares de calidad en la búsqueda de la pronta solución de las distintas necesidades de toda la comunidad educativa.

1.2.8 Demanda poblacional

En estos días la educación es y será siempre el camino del desarrollo integral del recurso humano, bajo ciertos lineamientos y parámetros que buscan fomentar una educación donde el recurso humano encuentre las herramientas para enfrentar la vida cotidiana; gracias al apoyo primordial de la comunidad educativa que es uno de los protagonistas de la educación.

Sin embargo es pertinente mencionar que hoy en día la sociedad actual demanda acciones que verdaderamente contribuyan en el fortalecimiento de la identidad del docente, en aspectos como la disciplina, la responsabilidad, la autogestión, la promoción de acciones que incidan en la erradicación de las desigualdades, la exclusión, la cual contribuyen para la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

Demandan una educación con sentido de pertenencia para que los futuros ciudadanos sean personas críticas, analíticas, que buscan el desarrollo comunitario, un desarrollo donde todos puedan incidir hacia un mismo objetivo como lo es la comunidad en general. Buscan una educación que pueda trascender y aportar instrumentos para mejorar los niveles y condiciones de vida. Sobre todo una educación que pueda transformar el pensamiento del recurso humano, buscando sus propias estrategias de desarrollo local.

1.2.9 Identificación y análisis de actores sociales, directos, indirectos y potenciales para el desarrollo del PME (resumido)

Dentro de los actores directos el docente ejerce una función colateral muy importante en la promoción de estrategias educativas, sobre todo proyectos que buscan una educación para la vida, del mismo modo, los estudiantes son el alma

de la enseñanza, la razón educativa de un país y por quien luchar siempre con la implementación de estrategias adecuadas para mejores oportunidades y el desarrollo de la creatividad. Por último las autoridades educativas, ejercen un papel importante en la administración del recurso humano y la administración educativa en sí, facilitando de manera efectiva los procesos que implementan antes, después y durante cualquier gestión educativa.

Las distintas organizaciones locales como el consejo comunitario de desarrollo COCODE, consejo de padres de familia, juntas escolares y padres de familia del estudiantado en general del establecimiento; desempeñan una labor para incidir en la calidad de educación de sus hijos, tomando con responsabilidad las distintas obligaciones y derechos que debe fungir encaminando una calidad de educación de los comunitarios. Recordando que el trabajo cuando se coordina en equipo se alcanza de la mejor manera las metas e indicadores de una mejora de la calidad de educación.

Dentro del marco del contexto comunitario es coordinado actividades para el desarrollo integral del estudiante, tal es el caso del Ministerio de Salud para el cuidado de la inmunidad del ser humano, en especial de los estudiantes del centro educativo, capacitaciones sobre las distintas maneras de preparar una alimentación escolar acorde a la realidad, quienes buscan promover una mejor calidad educativa. Como también en algunos casos en la implementación de pequeños proyectos de aula con cada uno de los docentes.

1.2 Análisis estratégico (matriz DAFO)

1.3.1 Construcción de la matriz de MINI-MAX

Tabla No. 1 Matriz MINI-MAX

Fortalezas - Oportunidades	Debilidades - Oportunidades
1. F1 Existe una guía de normas de convivencia entre los juegos tradicionales. O10 Es voluntario y espontaneo la práctica de las normas de convivencia.	1. D1 Los estudiantes y docente desconocen algunas normas y reglas de los juegos tradicionales. O1 Implementación de algunas normas y reglas de los juegos tradicionales. O10 Es voluntario y espontaneo la práctica de las normas de convivencia.

<p>2. F2 Existe documentación y soporte de información de los juegos tradicionales. O1 Implementación de algunas normas y reglas de los juegos tradicionales</p> <p>3. F3 Los estudiantes tienen conocimientos previos sobre los juegos tradicionales. O4 Promoción en los distintos grados en el centro educativo sobre los juegos tradicionales. O5 Preservar con autenticidad los juegos tradicionales.</p> <p>4. F4 Práctica de algunos juegos tradicionales por los estudiantes. O3 Promoción de los juegos tradicionales entre los estudiantes.</p> <p>5. F5/O6 Es posible jugarlos en algunos espacios reducidos los distintos juegos tradicionales. O6 Implementar nuevas técnicas y modalidades de los juegos tradicionales</p> <p>6. F6 No se necesita mayores recursos en algunos juegos tradicionales. O6 Implementar nuevas técnicas y modalidades de los juegos tradicionales.</p> <p>7. F7 Los juegos tradicionales es heredado de generación en generación por los estudiantes. O9 El juego tradicional como estrategia de enseñanza en la vida del estudiante.</p> <p>8. F8 Promueve la participación y el diálogo entre los estudiantes. O7 Impulsa el desarrollo cognitivo del estudiante.</p> <p>9. F9 Busca la participación conjunta sin tomar en cuenta edades y sexo en algunos juegos tradicionales. O9 El juego tradicional como estrategia de enseñanza en la vida del estudiante.</p> <p>10. F10 Promueve un espíritu ganador y/o triunfador entre los estudiantes. O9 El juego tradicional como estrategia de enseñanza en la vida del estudiante.</p>	<p>2. D2 El docente ha perdido la práctica de los juegos tradicionales. O3 Promoción de los juegos tradicionales entre los estudiantes.</p> <p>3. D3 Desinterés del estudiante por practicar los juegos tradicionales. O3 Promoción de los juegos tradicionales entre los estudiantes. O4 Promoción en los distintos grados en el centro educativo.</p> <p>4. D4 Pérdida del valor físico e intelectual sobre los juegos tradicionales. O5 Preservar con autenticidad los juegos tradicionales.</p> <p>5. D5 Pérdida de la imaginación mental sobre los juegos tradicionales. O7 Impulsa el desarrollo cognitivo del estudiante. O8 Desarrollo de la psicomotricidad del estudiante.</p> <p>6. D6 La falta de convivencia armónica y social entre los juegos tradicionales. O2 Elaboración de algunos materiales de los juegos tradicionales.</p> <p>7. D7 La pérdida de la expresión de los sentimientos en los juegos tradicionales O8 Desarrollo de la psicomotricidad del estudiante.</p> <p>8. D8 La poca capacidad de participación de los estudiantes entre los juegos tradicionales. O9 El juego tradicional como estrategia de enseñanza en la vida del estudiante.</p> <p>9. D9 La poca capacidad competitiva entre los distintos juegos tradicionales. O5 Preservar con autenticidad los juegos tradicionales.</p> <p>10. D10/O7/O8 El dominio, el control del cuerpo y movimientos entre los juegos tradicionales. O7 Impulsa el desarrollo cognitivo del estudiante. O8 Desarrollo de la psicomotricidad del estudiante.</p>
Fortalezas – Amenazas	Debilidades – Amenazas
<p>1. F1/A7 Existe una guía de normas de convivencia. A7 Disminuye la cooperación, interacción y la solidaridad dentro de los juegos tradicionales.</p>	<p>1. A1 La relación entre espacio y tiempo para la realización de los juegos tradicionales. D2 El docente ha perdido la práctica de los juegos tradicionales. D7 La pérdida de la expresión de los sentimientos en los juegos tradicionales.</p>

<p>2. F2 Existe documentación y soporte de información de los juegos tradicionales. A4 La capacidad crítica y valorativa de los estudiantes en cada juego tradicional.</p> <p>3. F3 Los estudiantes tienen conocimientos previos sobre los juegos tradicionales. A4 La capacidad crítica y valorativa de los estudiantes en cada juego tradicional. A5 La expresión de sentimientos y emociones durante la realización de algún juego tradicional.</p> <p>4. F4 Práctica de algunos juegos tradicionales por los estudiantes. A1 La relación entre espacio y tiempo para la realización de los juegos tradicionales.</p> <p>5. F5 Es posible jugarlos en algunos espacios reducidos. A5 La expresión de sentimientos y emociones durante la realización de algún juego tradicional. A6 La autoestima y la autonomía puede prevalecer dentro y fuera de los juegos tradicionales.</p> <p>6. F6/A1 No se necesita mayores recursos en algunos juegos tradicionales. A1 La relación entre espacio y tiempo para la realización de los juegos tradicionales.</p> <p>7. F7/A3 Los juegos tradicionales es heredado de generación en generación por los estudiantes. A3 La interrelación con los padres y los adultos en cada juego tradicional.</p> <p>8. F8/A5 Promueve la participación y el diálogo entre los estudiantes. A5 La expresión de sentimientos y emociones durante la realización de algún juego tradicional.</p> <p>9. F9 Busca la participación conjunta sin tomar en cuenta edades y sexo en algunos juegos tradicionales. A6 La autoestima y la autonomía puede prevalecer dentro y fuera de los juegos tradicionales.</p> <p>10. F10/A10/ Promueve un espíritu ganador y/o triunfador entre los estudiantes. A10 Desarrollo socio emocional y moral dentro de los juegos tradicionales</p>	<p>2. A2 La representación de objetos de su medio ambiente dentro de los juegos tradicionales.</p> <p>3. A3 La interrelación con los padres y los adultos en cada juego tradicional. D3 Desinterés del estudiante por practicar los juegos tradicionales. D6 La falta de convivencia armónica y social entre los juegos tradicionales. D8 La poca capacidad de participación de los estudiantes entre los juegos tradicionales.</p> <p>4. A4 La capacidad crítica y valorativa de los estudiantes en cada juego tradicional. D4 Pérdida del valor físico e intelectual sobre los juegos tradicionales.</p> <p>5. A5 La expresión de sentimientos y emociones durante la realización de algún juego tradicional. D4 Pérdida del valor físico e intelectual sobre los juegos tradicionales. D5 Pérdida de la imaginación mental sobre los juegos tradicionales. D8 La poca capacidad de participación de los estudiantes entre los juegos tradicionales.</p> <p>6. A6 La autoestima y la autonomía puede prevalecer dentro y fuera de los juegos tradicionales. D6 La falta de convivencia armónica y social entre los juegos tradicionales.</p> <p>7. A7 Disminuye la cooperación, interacción y la solidaridad dentro de los juegos tradicionales. D9 La poca capacidad competitiva entre los distintos juegos tradicionales.</p> <p>8. A8 Impide el conocimiento físico del cuerpo en los juegos tradicionales. D9 La poca capacidad competitiva entre los distintos juegos tradicionales.</p> <p>9. A9 Puede desfavorecer la interacción del niño con su medio ambiente a través de los juegos tradicionales. D10 El dominio, el control del cuerpo y movimientos entre los juegos tradicionales.</p> <p>10. A10 Desarrollo socio emocional y moral dentro de los juegos tradicionales. D7 La pérdida de la expresión de los sentimientos en los juegos tradicionales.</p>
---	--

Fuente: Personal

1.3.2 Líneas de acción estratégicas (5)

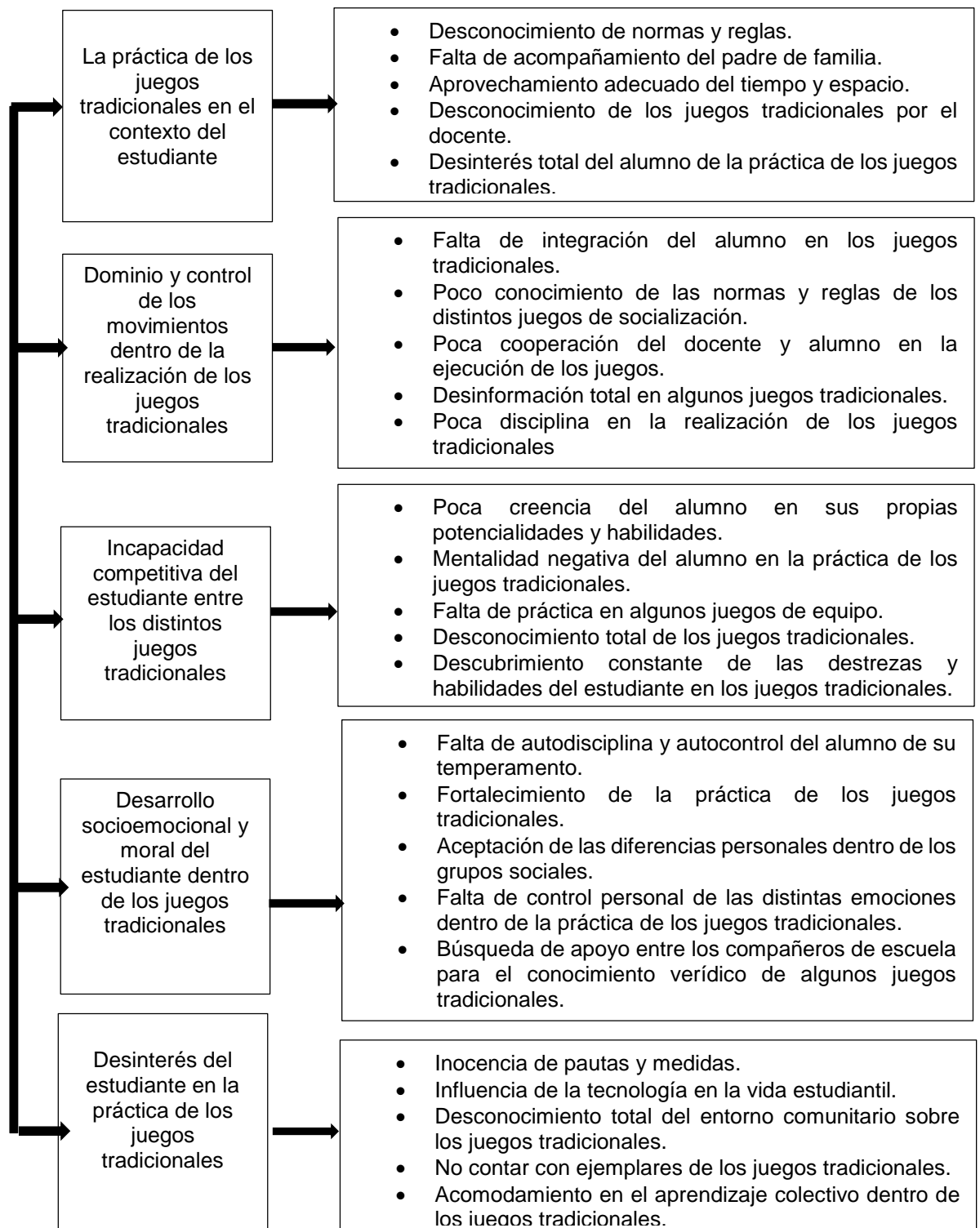
- La práctica de los juegos tradicionales en el contexto del estudiante.
- Dominio y control de los movimientos dentro de la realización de los juegos tradicionales.
- Incapacidad competitiva del estudiante entre los distintitos juegos tradicionales.
- Desarrollo socioemocional y moral del estudiante dentro de los juegos tradicionales.
- Desinterés del estudiante en la práctica de los juegos tradicionales.

En este apartado es importante enfatizar el aspecto sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, basándose en aspectos contextuales y culturales es importante mencionar la experiencia del adulto, en especial el padre de familia es ejemplar para el rescate y conocimiento de algunos juegos tradicionales de antaño la cual viene fomentándose de generación en generación.

Es importante recalcar que el adulto tiene mucho conocimiento y experiencia en el manejo de algunos juegos que han marcado la vida, ha dejado un cúmulo de hábitos que hoy en día todavía es palpable en la comunidad. Es natural que la niñez de ahora tenga muy pocas ideas del manejo adecuado del tema de juegos tradicionales, sin embargo, es interesante despertar la creatividad, la habilidad, las destrezas, la práctica para promover un verdadero aprendizaje significativo que coadyuve al proceso educativo.

1.3.3 Mapa de soluciones (25 posibles proyectos)

Gráfica No. 2 Mapa de Soluciones



Fuente: Personal

1.3 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo

1.3.4 Descripción del PME

Según diagnóstico realizado en la comunidad del Caserío Palanquix Guachiaquib, en tiempos remotos los juegos tradicionales de cada región ha sido una de las herramientas muy importantes en la vida del ser humano, en especial en la niñez ya que a través de ella la práctica de la motricidad fina y gruesa que ha prevalecido hacia un propósito formativo y educativo. Efectivamente los juegos tradicionales vienen a fortalecer el aprendizaje colectivo de los niños en los centros educativos, sin embargo, al parecer ha perdido auge en la actualidad; es importante rescatar y promover la práctica de tantos juegos que se ha aprendido de generación en generación, de familia en familia, de vecinos con vecinos y de amistades.

No cabe duda que los juegos tradicionales ha sido herencia de nuestros padres, amigos, pero sobre todo nuestros abuelos que hoy en día se siguen los lineamientos para la promoción de la misma. Es importante reconocer que cada región, comunidad, aldea o municipio tiene sus propias características y forma de como jugar, practicar y prevalecer cada una de los juegos tradicionales; en otro orden de ideas es importante conocer las raíces, las ideas principales, las normas, reglas de cada una de los juegos tradicionales donde en el momento de practicarlas siempre se tomará en cuenta con disciplina y responsabilidad el cumplimiento de muchos lineamientos promovidos de la nada, o sea, por los mismos comunitarios de una manera empírica y tradicional según sea la región o las costumbres comunales.

Por lo que en esta oportunidad se presenta con mucha sencillez, pero con ideas muy auténticas la promoción de los distintos juegos tradiciones que hay que rescatar para la práctica de las mismas, en especial con los estudiantes del centro educativo de la comunidad del Caserío Palanquix Guachiaquib, donde se pueda impulsar actividades de competencias, habilidades, destrezas, fomentando el trabajo en equipo, el aprendizaje cooperativo y entre otros aspectos que faciliten

el desarrollo integral de la niñez de modo que contribuya en la búsqueda de una educación exhaustiva e absoluta de la provincia.

1.3.5 Título del proyecto de mejoramiento educativo

Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib, Nahualá, Sololá.

1.3.6 Concepto del proyecto en 5 palabras

Práctica de los juegos tradicionales

1.3.7 Objetivos del proyecto

Objetivo General:

- Concretar prácticas adecuadas sobre los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Objetivos Específicos:

- Lograr el interés de los niños por la práctica de los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos de apoyo a su dimensión corporal y formativa.
- Generar en el docente el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la formación integral del estudiante.

1.3.8 Justificación del PME

Para emprender esta propuesta pedagógica cabe resaltar que es una oportunidad de volver a nuestra niñez y traer de ella esos juegos tradicionales que influye tanto para un aprendizaje significativo en nuestra vida como en la socialización comunitaria. Los juegos tradicionales lo practican los abuelos, padres, tíos, primos, que viene de generación en generación pasando ratos muy agradables en familia. Luego lo llevamos a la escuela con alegría de transmitirlo a los amigos,

compañeros y compañeras de clases para aprovechar el los espacios libres. A través de estos juegos se adquiere valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo, la disciplina, la responsabilidad y entre otras.

También, es importante resaltar que los juegos tradicionales la mayoría de ellos se realiza al aire libre, utilizando los recursos del entorno, como, por ejemplo, la superficie, que se dibuja en la tierra y se utiliza una piedra para ir lanzando durante el juego, o un pañuelo para vendar los ojos y jugar de manera espontánea e innata, pero sin perder el respeto hacia los demás.

En definitiva, estos juegos tradicionales han sido parte de una cultura y de la vida que ha trascendido de generación en generación siendo parte de la infancia y cultura, así como de la infancia de padres y abuelos, por lo tanto, la labor es que continúe en los hijos y en generaciones futuras dando la misma importancia, validando estrategias, políticas, criterios de la comunidad en sí, de la propia experiencia de cada estudiante. Esta propuesta pedagógica se puede decir, ofrece a la comunidad educativa alternativas de convivencia basadas en un contexto meramente autóctona, propia de la sociedad donde se implementa el presente trabajo universitario.

Es una herramienta más didáctica y motivadora para que los juegos tradicionales pueda tener validez y aceptación, rescatando aspectos sobresalientes como la armonía, el cooperativismo, el orden, el compañerismo, fortaleciendo así todas las dimensiones del desarrollo de los niños, en especial la dimensión corporal la práctica de los distintos juegos que es el motivo de este proyecto. Por lo tanto, quienes estén orientando a los niños en el nivel escolar deben estar dispuestos y prepararlos, conocer los juegos tradicionales para aplicarlos en el día a día en la labor pedagógica.

Indudablemente con esta intervención se busca aprovechamiento del tiempo libre, actividades programadas para trabajar en las horas oportunas y de deporte, ofreciendo a los niños la participación, creatividad y esfuerzo que cada uno ejerce. Con todo esto, el aprendizaje de los niños y niñas es notable desde el momento que comparta información con la familia, comenten entre ellos y con los docentes lo que les gusta, lo que van aprendiendo día a día retroalimentándose con las aportaciones entre ellos mismos y su entorno.

1.3.9 Plan de actividades en 5 bloques

Plan de Ordenamiento de actividades

Responsable del PME: Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj

Lugar de la ejecución del proyecto: Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib

Grado: Cuarto Primaria

Cantidad de alumnos: 14

Municipio: Nahualá

Departamento: Sololá

Objetivo del plan: Concretar prácticas adecuadas sobre los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Tabla No. 2 Plan del PME

Fase	Resultados esperados	Actividades a realizar	Duración	Sub-actividades	Recursos	Costo	Fecha del	Fecha al
Inicio Noviembre 2019	Elaboración y culminación de un manual compendio de juegos tradicionales de la región.	Elaboración y recolección de distintos juegos tradicionales del contexto. Investigación bibliográfica por internet, según los libros.	Un mes	Fundamentación y diagramación del manual de juegos tradicionales. Levantado de texto. Impresión y empastado del manual.	Papel Computadora Impresora Lapiceros Internet	Q 40.00	4 noviembre 2019	30 noviembre 2019
Planificación noviembre y diciembre 2019	Planificación de implementación del PME		2 meses	Elaboración de herramientas de evaluación del PME. Orden correlativo de las distintas actividades a realizarse durante la ejecución del proyecto.	Computadora Papel Lapiceros Documentos de apoyo Internet Marcadores Papelógrafos Cuaderno	Q. 25.00	4 noviembre 2019	30 Diciembre 2019

				Elaboración del diagnóstico con padres de familia.				
Ejecución Enero- abril 2020	<p>Reunión con padres de familia sobre el PME</p> <p>Culminación del diagnóstico comunitario sobre el PME</p> <p>Visitas domiciliarias con padres de familia.</p> <p>Promoción e identificación con los otros grados sobre el PME</p> <p>Elaboración, consecución y práctica de los siguientes juegos tradicionales como:</p>	<p>Ejecución de la planificación del PME.</p> <p>Practica de los juegos tradicionales dentro de las distintas áreas respectivas del CNB.</p> <p>Organización de equipos de trabajo dentro del aula.</p> <p>Elaboración, consecución y práctica de los siguientes juegos tradicionales como:</p>	120 horas	<p>Coordinación y socialización con los estudiantes.</p> <p>Trabajos grupales, consecución de materiales de apoyo por cada estudiante.</p> <p>Asignación de coordinadores de grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Capirucho - El trompo - La perinola - Arcos y flecha - Ruedas y aros - Chivo al bote (tira al bote) - Yaxes - Policías y ladrones (desconecte) - Formando figuras con cuerda - Avión <p>Proyección de videos.</p>	<p>Hojas de papel</p> <p>Computadora</p> <p>Variedad de juegos tradicionales</p> <p>Cañonera</p> <p>Cajas de cartón</p> <p>Madera</p> <p>Lazos</p> <p>Yeso</p> <p>Marcadores</p> <p>Pintura</p> <p>Temperas</p> <p>Tijeras</p> <p>Lapiceros</p> <p>Regla</p> <p>Y otros</p>	Q.600.00	Enero 2020	24 de abril 2020

		<p>Charlas y videos de algunos juegos tradicionales.</p> <p>Actividades deportivas y de competencias de los juegos tradicionales.</p> <p>Festival y exposición de juegos tradicionales.</p>		<p>Evaluación y análisis de resultados</p> <p>Evaluación constante de la planificación específica</p> <p>Competencias de habilidades y destrezas de los niños y niñas</p> <p>Consecución de cañonera y otros recursos para la proyección del PME</p> <p>Premiación formativa de las competencias de los distintos juegos del PME durante las prácticas de juegos tradicionales.</p> <p>Premiación sobre el mejor stand de juegos tradicionales.</p>				
Monitoreo Constante	Impacto de la importancia de la práctica de	Mesas redondas Puesta en común	120 horas	Resolución de dudas	Hojas de trabajo Cuadros comparativos	Q.25.00	Enero 2020	24 de abril 2020

	los juegos tradicionales	Trabajos grupales e individuales Prácticas constantes Elaboración y colección de distintos juegos tradicionales		Preguntas y respuestas Prácticas supervisadas de los juegos tradicionales	PNI Mapas conceptuales Instrumentos de evaluación Listas de cotejo			
Evaluación	Promoción de buenas prácticas de juegos tradicionales en el centro educativo.	Reunión de evaluación de los resultados de aplicación del plan de actividades. Mesas redondas Puesta en común Trabajos grupales e individuales Demostración de habilidades y destrezas de los estudiantes. Análisis sobre las fortalezas y debilidades del PME con el claustro de catedráticos y padres de familia.	120 horas	Puesta en común con los actores del PME, estudiantes, docentes y padres de familia. Análisis de fortalezas y debilidades del PME Recomendaciones de los padres de familia sobre el PME	Hojas de trabajo Cuadros comparativos PNI Mapas conceptuales Instrumentos de evaluación Listas de cotejo Puesta en común Organizadores gráficos	Q. 500.00	Enero 2020	24 de abril 2020

Fuente: Personal

1.3.11 Plan de monitoreo

Tabla No. 4 Plan de Monitoreo

MONITOREO Indicadores	Actividad	Logros	Debilidades	Recomendaciones-medidas correctivas	Fecha monitoreo	Responsable	Fuente de verificación
Indicador de Insumo	Presupuesto	Se cuenta con lo necesario para cubrir los requerimientos del PME	No se giraron solicitudes para apoyo financiero.	Fomentar la participación del padre de familia y su responsabilidad.	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Estudiante de PADEP/D	Materiales de diferentes juegos tradicionales
	Colección de juegos tradicionales	Consecución de juegos como: cuerda o pita, capirucho, trompo, yaxes, rueda y aro	No todos consiguen la herramienta para su elaboración o práctica	Hacer uso adecuado de los instrumentos de trabajo	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Estudiante de PADEP/D	Fotografías y juegos tradicionales como rincón de aprendizaje
	Espacios y ambientes	Implementación de los juegos	Para algunos estudiantes son	Brindar y promover la participación	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Dirección y estudiante de PADEP/D	Lista de cotejo

	disponibles en el centro educativo	de yax y arcos y rueda.	conocimientos nuevos.	colectiva y cooperativa			
Indicador de Proceso	Manual o folleto	Sistematización y diagramación	Impresión a tiempo	Folleto se debe de facilitar a tiempo	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Estudiante de PADEP/D	Implementación del PNI
	Practica de juegos tradicionales	Inducción como jugar el capirucho, yax, rueda o aro, cuerda o pita.	No todos llevan el mismo ritmo del aprendizaje y practica del juego	Brindar las instrucciones de manera sencilla y ejemplificar el cómo se juega los juegos tradicionales.	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiantes	Lista de cotejo
	Videos sobre los juegos	Exhibición de los videos juegos tradicionales	Poco material encontrado	Que el estudiante ponga atención y tome apuntes en el momento de una presentación	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Estudiante de PADEP/D	Realización de un debate
Indicador de Resultado	Juego formando figuras con cuerda o pita	Inducción y presentación de figuras, pata de gallo, cama, net y otros.	Se nota los distintos niveles de habilidad, unos rápidos y otros lentos.	Aprovechar los recursos o materiales al máximo, sin desperdiciar alguna	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiantes	Lista de cotejo
	Juego de la rueda/aro	Equilibrio y seguridad al jugar	No todos consiguen la herramienta u objeto	Aprovechar los recursos y juegos tradicionales de los hermanos mayores	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiantes	Lista de cotejo
	Juego del capirucho y yaxes	Uso de envases desechables y demostración de habilidades con el yax.	Uso adecuado de la tijera para realizar los cortes	Siempre es importante cuidar el entorno, depositar los desechos en su lugar respectivo	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiantes	Lista de cotejo
Indicador de Impacto	Reunión de información con	Participación y asistencia en un 90%	Primera reunión no todos participaron	Que el padre de familia sea constructor del	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y padres de familia	Socialización una puesta en común

	padres de familia			proceso de aprendizaje de su hijo (a)			
	Diagnostico con padres de familia	Visitas domiciliarias y respuestas a una encuesta	Dos padres de familia costo localizarlos	Promover la responsabilidad paterna y materna, sin embargo por migración es difícil	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y padres de familia	Lista de cotejo
	Acompañamiento o personalizada	Visitas personalizadas con cada estudiante	Algunos niños dan importancia en los quehaceres de la casa y no tienen tiempo de conversar y apoyarlos	Apojar a los niños en sus momentos libres ya los juegos despiertan la creatividad innovadora	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente, estudiantes y padres de familia	Escala de rango
Indicador de eficiencia	Elaboración del capirucho con material reciclable	Aprovechamiento de los recursos y lineamientos del juego	Habilidades distintas y hay que apoyar a los rezagados	Cumplir con lo planificado, alcanzar las metas propuestas	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiantes	Lista de cotejo
	Entrega de manual de juegos tradicionales	Cada estudiante con su manual de apoyo.	Impresión a tiempo del documento	Hay que saber llevar instrucciones, siempre hay que leer primero	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Estudiante de PADEP/D	Implementación del PNI
	Aprovechamiento de los recursos del contexto	Uso de envases retornables, llantas de motocicletas o vehículo	No consiguen el material	Aprovechar los recursos de otros compañeros y amistades con el objetivo de poder promover los recursos del contexto.	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente, estudiantes y padres de familia	Socialización a través de un debate

Indicador de eficacia	Concretización de los juegos tradicionales	Normas y reglas de cada juego	Los niños no siguen instrucciones y se pierden en el proceso	Trabajar con disciplina y responsabilidad promoviendo el trabajo en equipo.	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiante	Lista de cotejo
	Estudiantes entrometidos	Pone en acción la creatividad y dinamismo del estudiante	El tiempo no es suficiente	En los juegos se necesitan invertir tiempo, espacio y dinamismo para alcanzar los objetivos	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiante	Lista de cotejo
	Participación de otros grados	Convivencia activa, socialización y participación	No se tiene la cantidad de insumos para la práctica de los juegos tradicionales	Trabajar con disciplina con los niños para poder fortalecer las distintas habilidades	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docentes y estudiantes del centro educativo	Lista de cotejo
Indicador de equidad	Involucramiento docentes y estudiantes de otro grado	Participación de otros compañeros docentes y estudiantes	Una compañera no se involucró en el proceso	Hay que incidir en la educación del niño, sobre todo ponerse en los zapatos de ellos.	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docentes y estudiantes del centro educativo	Demostraciones
	Participación integral del estudiante	Todos los juegos quiere aprender el estudiante	Investigación constante del docente	La actualización docente fundamental para el proceso educativo	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente y estudiante	Lista de cotejo
	Involucramiento del padre de familia	Asistencia en reuniones y colaboración con su hijo	Poca participación del sexo masculino en el proceso	En la formación educativa es importante la colaboración de la familia, fomentando el trabajo en equipo	20 enero 2020 al 17 abril 2020	Docente, padres de familia y estudiantes	Socialización y demostración

Fuente: Personal

1.3.12 Esquema de metas del PME

Tabla No. 5 Metas del PME

Metas del proyecto	Actividades	Resultado/Meta	Forma de monitoreo	Fecha de monitoreo	Técnica a utilizar	Instrumentos a utilizar	Responsable
Fase inicial	Diagnostico comunitario	Entrevista con padres de familia	Los resultados de las encuestas	Perenne	Por muestreo	Ficha de entrevista	Docente Estudiante PADEP/D
Fase planificación	Revisión y concretización del plan	Calendarización de actividades prácticas del PME	Avance de los distintos resultados proyectados Cumplimiento de las fases	Perenne	Discusiones, análisis, preguntas y respuestas	Lista de cotejo	Docente Estudiante PADEP/D
Fase ejecución	Implementación de técnicas de desempeño y observación	Trascendencia de los indicadores de monitoreo con los estudiantes Practica de los distintos juegos	Estudio de los avances de los resultados	Perenne	Lista de cotejo Demostraciones Debates	Demostraciones, estudio de casos	Docente Estudiante PADEP/D
Fase monitoreo y evaluación	Implementación del plan de monitoreo de evaluación	Aplicación de los distintos indicadores del plan de monitoreo del PME	Cumplimiento del plan de monitoreo e intervención de las partes del PME	Perenne	Lista de cotejo Debates	Lista de cotejo Rúbrica	Docente Estudiante PADEP/D
Fase cierre del proyecto	Festival de juegos tradicionales	Alcance de los distintos procesos del PME	Asistencia, participación de los estudiantes y padres de familia	Perenne	Puesta en común, socialización con los entes participantes	Demostraciones, socialización	Docente Estudiante PADEP/D

Fuente: Personal

1.3.13 Esquema de indicadores de evaluación

- Desarrolla sus habilidades y destrezas durante la práctica de los juegos tradicionales.
- Elabora instrumentos o herramientas de los distintos juegos tradicionales.
- Promueve la participación y socialización ente los compañeros de escuela en la promoción y reconocimiento de los juegos.
- Valora la experiencia del adulto en favor de su formación recreativa.
- Demuestra cooperación y agilidad en el fomento de los juegos.
- Fomenta su creatividad e innovación en la promoción de los juegos tradicionales.
- Coordina actividades en la divulgación de los juegos tradicionales con los compañeros de escuela.
- Ejecuta y practica adecuadamente los diferentes juegos tradicionales.
- Discrimina las ventajas y desventajas de los diferentes juegos tradicionales del contexto.
- Practica ordenadamente los distintos juegos del contexto social

1.3.14 Metas de evaluación

Tabla No. 6 Metas de evaluación

DISEÑO DEL PROYECTO	Resultados del PME,	Impacto que se espera	Demandas	Indicadores educativos identificado en el diagnóstico (% disminución)	Características del contexto
<p>TITULO</p> <p>Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales.</p>	<p>Manual de juegos tradicionales socializado y entregado a cada estudiante.</p> <p>Concretización de las normas y reglas de diez juegos tradicionales.</p> <p>Construcción de hábitos en las buenas prácticas de los distintos juegos tradicionales</p>	<p>Inducción clara y específica de cada una de los juegos tradicionales</p> <p>Respeto y disciplina en cada una de las prácticas de los juegos tradicionales</p> <p>Promoción de los principios y valores dentro del proceso de práctica de los juegos tradicionales.</p>	<p>Implementación de otros juegos tradicionales del contexto</p> <p>Rescate de la convivencia y la socialización por medio de los diferentes juegos.</p> <p>Personas identificadas, humanas con un sentido amplio en el desarrollo social cultivando buenas prácticas de convivencia</p>	<p>Anuencia y disposición ante otros retos de aprendizaje en relación al tema de juegos</p> <p>Fomento de los principios y valores del ser humano, identificación con el entorno</p> <p>La calidad de persona dentro de las distintas situaciones y circunstancias del ser humano</p>	<p>Aprovechamiento de la experiencia del adulto y los abuelos entorno al tema</p> <p>Utilizar el juego como una forma de entretenimiento dentro de la familia y sociedad</p> <p>Respeto ante las distintas circunstancias de la madre naturaleza que le rodea el ser humano</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Los juegos tradicionales ha sido herencia de nuestros padres pero sobre todo nuestros abuelos que hoy en día se</p>	<p>Aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>Aprendiendo y jugando en el proceso educativo.</p>	<p>Promoción y aplicación constante del juego durante el proceso de aprendizaje</p>	<p>La experiencia de otras personas influye en el aprendizaje y socialización del recurso humano</p>	<p>Rescatar las convivencias de la calle, de los amigos y de otros espacios que fomentan el desarrollo permanente</p>

<p>siguen los lineamientos para la promoción de la misma. Es importante reconocer que cada región, comunidad, aldea o municipio tiene sus propias características y forma de como jugar, practicar y prevalecer cada una de los juegos tradicionales.</p>					
<p>CONCEPTO</p> <p>El papel del juego es fundamental en todas las etapas de la vida y de forma especial en el desarrollo físico, social, emocional e intelectual infantil. La importancia del juego está reconocida en todas las culturas y su validez ha quedado demostrada ampliamente en muchos estudios</p>	<p>Nos es más que aprender haciendo, aprender jugando.</p>	<p>Promoción y continuidad al rescate de los juegos tradicionales</p>	<p>No perder las buenas costumbres de prácticas auténticas de los juegos tradicionales</p>	<p>Respetar las distintas normas y reglas</p>	<p>Valorar la experiencia del adulto</p>
<p>OBJETIVOS</p> <p>Objetivo General: -Concretar prácticas adecuadas sobre los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula.</p>	<p>Los distintos juegos implica el desarrollo cognitivo, emocional y social, en el juego se convierte en un espacio donde todos nos dotamos de una reglas, perseguimos una</p>	<p>La novedad y la curiosidad son clave, cuando algo es muy nuevo activamos mucho los procesos de atención y aprendizaje.</p>	<p>Conocer a profundidad cada una de las normas y reglas de los juegos educativos, favorece siempre la cooperación grupal</p>	<p>Cumplimiento y respuesta inmediata de los distintos juegos tradicionales</p>	<p>Promover el espíritu de participación social</p>

<p>Objetivos Específicos:</p> <p>-Lograr el interés de los niños por la práctica de los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos de apoyo a su dimensión corporal y formativa.</p> <p>-Generar en el docente el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la formación integral del estudiante.</p>	<p>meta, y además tiene una carga emocional muy fuerte porque hay una meta que alcanzar</p>				
<p>JUSTIFICACIÓN</p> <p>Para emprender esta propuesta pedagógica cabe resaltar que es una oportunidad de volver a nuestra niñez y traer de ella esos juegos tradicionales que influye tanto para un aprendizaje significativo en nuestra vida como en la socialización comunitaria. A través de estos juegos se adquiere valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo, la disciplina, la responsabilidad y entre otras.</p>	<p>Es importante recordar los distintos juegos tradicionales ancestrales que nunca pasan de moda, es simplemente practicarlas y valorarla</p>	<p>Novedad y valoración de las ideas y pensamientos de las generaciones</p>	<p>No dejar por perdido las riquezas ancestrales de las comunidades y contextos</p>	<p>La perdida y practica de los juegos tradicionales de las regiones y contextos</p>	<p>Oportunidad de reconocer los criterios, pensamientos y habilidades ancestrales</p>

Fuente: Personal

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.42.1 Fundamentación Teórica del Marco Organizacional

2.1.1 Marco Epistemológico

Hoy en día es importante estudiar y analizar minuciosamente los distintos factores que fortalecen y debilitan las distintas comunidades del área rural de Guatemala, por ende encontrar nuevos parámetros para poder medir de la mejor manera los distintos indicadores de desarrollo humano, en especial en el campo educativo que es la base fundamental para el progreso de los comunitarios.

Al hablar del marco epistemológico nos encontramos con algunas posibles respuestas que visualicen de manera global la epistemología social y particular del origen social comunitario. “El objetivo de la epistemología social es identificar las fuerzas e influencias sociales que institucionalizan las creencias en comunidades, culturas o contextos específicos” (Moreno Jiménez, 2009, p.237). Por lo tanto, es preciso entender que la epistemología no es más que la socialización del ser humano dentro de una sociedad cada vez más despierta y con miras a optar a otros niveles de vida donde pueda encontrar espacios con tendencias de crecimiento profesional.

2.1.2 Circunstancias Históricas

A partir de la historia de las comunidades, es posible identificar distintas necesidades prioritarias para optimizar los recursos necesarios en la búsqueda de nuevas oportunidades de desarrollo; principalmente en el ámbito educativo que tanta falta hace. Es de entender realmente la historia de un país que ha sufrido un bombardeo desde antaño, sin embargo hoy más que nunca hay que implementar estrategias que promueva el desarrollo integral del recurso humano.

Las evidencias, a lo largo de la historia guatemalteca, y con toda crudeza durante el enfrentamiento armado, radican en que la violencia fue dirigida fundamentalmente desde el Estado, en contra de los excluidos, los pobres y, sobre todo, la población maya, así como en contra de los que luchaban a favor de la justicia y de una mayor igualdad social. (Fuentes, Morales Santo, Villalobos y Ramírez, 1999, p.21)

Siendo estos acontecimientos bien marcadas en la vida de muchas personas, es de concretar acciones que lleven desarrollo para cada una de las comunidades más arrinconadas y necesitadas, por lo que es importante entender el pasado y convertirla en oportunidades de convivencia y socialización en la actualidad.

2.1.3 Circunstancias Psicológicas

El juego tradicional es de gran valor educativo para el desarrollo de la socialización en niños y niñas en edad escolar. Psicológicamente promueve un espíritu emprendedor, un espíritu de participación activa dentro de la sociedad, escuela o comunidad.

Tito Casado Agudín menciona que los juegos tradicionales fomentan dos aspectos importantes: la imaginación y la socialización, elementos imprescindibles en cualquier tipo de sociedad y especialmente en la rural. La imaginación porque cualquier objeto sencillo se podía convertir de manera mágica, en un maravilloso juguete o instrumento de juego. (Hernández Mancilla y Montoya Padilla, 2014, p.17)

En esta etapa del desarrollo psicosocial, es decisivo para los niños y niñas el realizar actividades conjuntamente con sus compañeros. Esto les permite desarrollar su sociabilidad y un sentimiento de competencia que significa un libre ejercicio de la destreza y de la inteligencia en el cumplimiento de tareas importantes sin la interferencia de sentimientos infantiles de inferioridad.

2.1.4 Circunstancias sociológicas

Dentro del aspecto social en donde el ser humano es uno de los protagonistas importantes en el desempeño de múltiples actividades que fortalecen y enriquecen los conocimientos y la socialización mutua. Martínez, A. e I. Taquechel, (1994), citado por Causse Cathcart, (2009). Afirma: “Capacidad desarrollada por los comunitarios para asumir, promover y defender los valores propios de su

comunidad. Sentimiento de orgullo con el que se expresa la historia viva de su barriada, como la razón de ser” (p.4). Tomando en cuenta a la comunidad educativa, hállese de estudiantes, padres de familia, docentes, autoridades educativas, con el objetivo de poder ser partícipe de un proceso social y cultural.

2.1.5 Circunstancias culturales

Es interesante y primordial tomar en consideración la forma y manera de socialización cultural de los vecinos, de los padres de familia, de los niños, la relación entre autoridades locales y municipales. “La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad” (Barrera Luna, 2013, p.3). Sin cultura no existe sociedad, ambas van de la mano de manera estrecha; en consecuencia es interesante poder entender y respetar el contexto del estudiante, del padre de familia y la comunidad educativa.

2.1.6 Marco Contextual Nacional

No cabe duda que las raíces de un conflicto armado ha marcado la vida de muchos guatemaltecos, hay que entender e interpretar de manera crítica constructiva que pueda aportar ideas y estrategias concretas de una realidad opresora.

Sobre la base de los resultados de su investigación, la comisión para el esclarecimiento histórico concluye que en el período 1978-1982 se produjo entre amplios sectores de la ciudadanía una creciente movilización social y oposición política a la continuidad del orden establecido, cuyas expresiones organizadas, en algunos casos, mantuvieron relaciones de diversa índole con la insurgencia. (Fuentes, Morales Santo, Villalobos y Ramírez, 1999, p.27)

Gracias al tiempo que ha transcurrido las generaciones actuales son los responsables de conocer a fondo la realidad de los distintos ámbitos como la situación social, educativa, política, económica, cultural y entre otras índoles que promueven un desarrollo integral.

2.1.7 Entorno Socio Cultural

La importancia que tienen familia y escuela en la vida de los niños da fuerza a la idea de la necesidad de comunicación para evitar una relación de competitividad o de desprestigio. La escuela debiera ser considerada como uno de los lugares clave en el proceso de formación temprana de todas aquellas actitudes y capacidades necesarias para convivir en una sociedad caracterizada por su creciente pluralidad, multiculturalidad, complejidad y en continua evolución.

Para lo que se necesitaría de instrumentos tanto globales como específicos que transiten por el concepto de educación intercultural, entendido éste como el proceso formativo en conceptos, procedimientos y actitudes-valores que atiende a la riqueza de la diversidad del conjunto de los grupos sociales respetando sus diferencias, siendo por todo ello por lo que han surgido múltiples trabajos que se centran en el estudio y fomento de la convivencia escolar en contextos de diversidad cultural. (Bravo y Herrera, 2012, p.133)

Las diferencias entre culturas no es más que una oportunidad de crecimiento, una opción para dar a entender que los comunitarios tienen un cúmulo de vivencias y experiencias que fortalecen al recurso humano, en la actualidad es importante entender que el contexto del estudiante está inmersa en varios indicadores que cada día promueve una actitud positiva ante las distintas situaciones que se da en torno a la vida real del ser humano, recordando que solo a través de la convivencia pacífica y de crecimiento son pilares para un desarrollo completo.

2.1.8 Medios de Comunicación

Para la sistematización y ordenamiento de los procesos del proyecto de mejoramiento educativo, es imprescindible la interacción de los distintos medios de comunicación en especial la que se transmite de boca a boca, o sea por cada una de las familias; mantener siempre la cordialidad de comunicación contribuye a engrandecer los conocimientos, como también perfila mejores oportunidades de crecimiento moldeando así los aspectos positivos que conlleva la forma de comunicación entre los entes del proceso de la educación.

Orozco y Charles (1992), citado por Cabero Almenara (1996) la familia juega un rol mediador bastante importante frente a los medios de comunicación, de manera que diferentes tipos de familias: las que no se preocupan por lo que observa el niño, las que cuya preocupación central es por la cantidad de exposición, la que comentan con el niño la información que recibe, y la que controla bastante la información que recibe el niño; determina la formación futura que puedan tener de los medios de comunicación. (p.7)

Las distintas formas de comunicación favorecen una educación integral del estudiante, por ende es dinámico poder intercalar la comunicación haciendo uso de diferentes medios, tal como la escrita, oral, el uso de otras herramientas como el teléfono, la radio, la computadora, la internet y otros que fomentan el crecimiento continuo en la aplicación de nuevos mecanismos de aprendizaje.

2.1.9 Escuela Paralela

Es el medio por la cual llegan las informaciones de manera efectiva a través de imágenes, texto, sonidos, tecnología y entre otros aspectos que favorecen una formación y educación comunicativa. Porcher (1976), citado por Aparici Marino (2005), escribió: “Sociológicamente, el verdadero peso de los medios masivos resulta considerable a largo plazo. Mediante su influencia sobre los niños, está modelando al futuro adulto y, por consiguiente, le están brindando nuevas referencias culturales” (p.88). El desarrollo de la comunicación educativa, es para dar a conocer las construcciones de la realidad comunitaria que realizan, al mismo tiempo ofrecer instrumentos o parámetros para su propia expresión.

2.1.10 Tecnología de la Información y de la Comunicación

La introducción de una nueva tecnología no significa necesariamente que esté asociada a una nueva concepción de la enseñanza, sino todo lo contrario. Castells y otros (1986), citado por Cabero Almenara (1996) “Indica que comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información” (p.3). Por lo tanto la aplicación de la tecnología en el campo educativo, suele darse de manera espontánea, creativa, para enfatizar criterios y conocimientos bien cimentados para ir construyendo un aprendizaje constructivo, dispuesto al cambio de actitud y el de querer emprender.

La aplicación adecuada de la tecnología nos acerca a ciertos parámetros inmediatos, de respuestas en un dos por tres para la mejora de la educación y formación del recurso humano. Castells y otros (1986) citado por Cabero Almenara (1996) lo sintetiza: “Inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, influencia más sobre los procesos que sobre los productos, automatización, interconexión y diversidad” (p.3). Es responsabilidad del padre y madre de familia saber guiar a los hijos hacia una mejora de la calidad de vida, ser ejemplos auténticos.

2.1.11 Marco de Contexto Educativo

La educación juega un papel de desarrollo, de cambio de actitud pero sobre todo de cómo enfrentar los retos de la vida; hoy más que nunca entender la realidad que a través de la educación se construye mejores personas, mejores ciudadanos con principios y valores bien definidos.

Vivimos en un contexto dinámico y una tendencia vertiginosa enfocada en el aprendizaje permanente como un eje estratégico, importante para ser, saber y hacer en forma competente dentro de una sociedad. En este sentido y siendo sensibles al cambio cultural, la educación juega un papel importante, el currículum debe dar respuesta a la sociedad del conocimiento y a la formación del capital humano que las sociedades demandan. (De González, 2014, p.5)

En consecuencia, debe haber preparación académica constante ante los distintos escenarios que se presenta día a día, los retos cada vez son más competitivos.

El estudiante de hoy debe tener la capacidad de desenvolverse de manera efectiva, con pensamiento crítico, lógico y constructivo hacia una mejor sociedad y ser el actor principal del mágico mundo de la educación. “La educación del presente siglo debe enfocarse al desarrollo del pensamiento estratégico que permite que el estudiante desarrolle destrezas para el aprender a aprender, capacidades para aprender a hacer y valores para aprender a ser y convivir” (De González, 2014, p.5). Los valores de hoy en día tienen que ser la carta de

presentación del estudiante, docente y comunidad en general para una calidad de vida.

2.1.12 Teoría Socio Cultural de Vygotsky

Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el papel de los adultos es el apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige.

Un proyecto que combina el desarrollo de una teoría psicológica con la enseñanza escolar, la finalidad del trabajo es formular una teoría del desarrollo de la personalidad infantil que considere el desarrollo desde un punto de vista comprensivo en un contexto cultural y social. (Carrera y Mazzarella, 2001, p.44)

Esta orientación resulta más efectiva para ofrecer una ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo próxima, que podríamos entender como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos.

En la medida en que la colaboración, la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

La teoría del desarrollo vygotskyana parte de la concepción de que todo organismo es activo, estableciendo una continua interacción entre las condiciones sociales, que son mutables, y la base biológica del comportamiento humano. Él observó que en el punto de partida están las estructuras orgánicas elementales, determinantes por la maduración. (Lucci, 2006, p.7)

Desde la niñez, la personalidad de los infantes cada día se va formando fortaleciendo en el diario vivir desarrollando así un distintivo de manera comprensiva, tomando factores del contexto donde convive diariamente, donde se socializa de manera integral. Es importante entender que el adulto es el ejemplar del niño o la niña en la búsqueda de una interrelación social, política, cultural, educativa, en donde todo está inmerso el poder desempeñar un papel trascendental dentro de la sociedad actual.

2.1.13 Aprendizaje Significativo de Ausubel

El surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo, es un lugar o espacio común para el estudiante, donde se convive, se aprende, se trabaja y se fomenta el trabajo en equipo, donde entre todos se construye un aprendizaje que marque la vida del estudiante.

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

Rodríguez, Caballero y Moreira (2010), citado por Rodríguez Palermo (2011), escribió: Y es precisamente ese desconocimiento de sus principios y condiciones, lo que justifica que aún hoy los resultados de aprendizaje de nuestros estudiantes sigan siendo poco significativos, lo que nos lleva a insistir en su explicación y comprensión, tendente a un aprendizaje significativo de la misma por parte de los educadores, que no se ha desarrollado a pesar del tiempo que ha transcurrido desde que se postuló. (p.30)

Rodríguez (2004 a, 2008), citado por Rodríguez Palermo (2011), dice: En suma, es una teoría que se ocupa del proceso de construcción de significados por parte de quien aprende, que se constituye como el eje esencial de la enseñanza, dando cuenta de todo aquello que un docente debe contemplar en su tarea de enseñar si lo que pretende es la significatividad de lo que su alumnado aprende. (p.31)

Por lo tanto el aprendizaje significativo inicia desde la socialización que el ser humano mantiene con los demás, que a través de la experiencia, de la convivencia con otras personas va construyendo sus propios conocimientos, sus propias potencialidades en favor de su propia superación y de las personas que lo rodean.

2.1.14 Políticas para el Nivel Institucional

Las entidades que trabajan con el gobierno son los responsables de fortalecer y trabajar por el bien común de la educación guatemalteca, es importante la incidencia de manera efectiva.

En estos instrumentos deberán quedar plasmados los grupos objetivos de las intervenciones públicas (grupos sociales, territorios y sectores, entre otros), las acciones a desarrollar, los resultados esperados según la temporalidad de la planificación, los responsables directos y los mecanismos de coordinación interinstitucionales. (SEGEPLÁN, 2015, p. 24)

Cuando existen políticas bien definidas y constructivas, la educación es la mejor viabilidad y opción para el desarrollo de los pueblos, por ende la construcción de mejores ciudadanos en base a una asignación presupuestaria digna donde pueda satisfacer las distintas exigencias de una educación transformadora, equitativa con sentido de pertenencia.

2.1.15 La política

La política es una actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar ciertos objetivos. Jean-Jacques Rousseau (1762) citado por Tamayo Jiménez (2012), define la política como: “La actividad que tiene por objeto regular y coordinar la vida social por medio de una función de orden, defensa y justicia para mantener la superación y la cohesión de un grupo social determinado” (p.16). Por ende es interesante conocer algunas estrategias, normas, reglas y lineamientos que rige una sociedad donde prevalece la armonía, el respeto, la disciplina y sobre todo la convivencia pacífica dentro de todos los que conforman la sociedad o comunidad.

2.1.16 Las Políticas

Es un conjunto de principios orientadores de carácter ético, que guían y dan sentido a una institución o a una sociedad en general. Recoge los fundamentos básicos para la transversalización del enfoque de género en el quehacer institucional. Su propósito es asegurar que la organización o institución desarrolle las acciones que se desprenden de su misión y visión, sin sesgos de género, tomando en consideración la normativa comunal.

Siglos más tarde, John Locke, retomaría esta propuesta aristotélica y señalaría al poder político como aquel que poseen todos los hombres, pero que renuncian a él para garantizar el bien común de la comunidad un poder que es transferido a los gobernantes y que debe ser

empleado para el bien de los miembros de la colectividad, así como la salvaguarda de la propiedad. (Tamayo Jiménez, 2012, p.37)

Muchas veces existen políticas dentro de las comunidades como el valor de la palabra que manejaban nuestros ancestros, en efecto, es un compromiso consigo mismo y con la comunidad en general, que todo tenga un orden lo que se trabaje.

2.1.17 Políticas Educativas

Tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras, para la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de la persona a través de un Sistema Nacional de Educación de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que coadyuve al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía guatemalteca. Diseño de Reforma Educativa, Comisión Paritaria (1998) citado por el Guatemala C. N., (2010) menciona que: “La educación es uno de los factores decisivos para impulsar el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de sus cuatro pueblos y la afirmación de la identidad nacional” (p.4). Las políticas que se plantean para obtener un sistema de calidad con viabilidad técnica y financiera para el desarrollo integral.

1.5.2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional

2.2.1 Teorías y modelos que sustentan las acciones administrativas para la identificación, priorización y análisis de problemas.

Es muy importante primeramente analizar el contexto situacional comunitario, tomar las riendas administrativas pertinentes, identificar los aspectos favorables o desfavorables para el proceso educativo y social de los comunitarios. “Además, algunas habilidades genéricas, como resolver problemas, hacer análisis, tomar decisiones y comunicarse se aplican a todos los trabajos. Las matrices son tan detalladas que un empleado puede identificar qué habilidades se requieren para tener éxito en el futuro” (Stoner, 1996, p.443). Posteriormente la priorización de estrategias que faciliten la resolución y análisis de los distintos problemas o circunstancias en que se encuentre cada una de las situaciones dudosas, de esta

manera, lograr con eficiencia promover para los comunitarios modelos educativos exitosos.

Sin precedentes, los protocolos que debe de cumplirse para la identificación, priorización y análisis de problemas, es una secuencia bien analizada y canalizada a donde corresponde, cumpliendo con estándares que busca y promueve el desarrollo comunitario integral.

En un mundo que cambia a gran velocidad, los gerentes tienen motivos para vincular su experiencia en cuanto a planificación, organización, dirección y control con una visión, análisis éticos, sensibilidad ante la diversidad cultural y una nueva comprensión de la idea misma del trabajo y el centro de trabajo. (Stoner, 1996, p.25)

Sin dejar por un lado los principios y valores y la sensibilidad del recurso humano, que es la razón de este trabajo siempre con miras a mejorar los niveles de vida de manera sociable y armónica.

2.2.2 Teorías y modelos que sustentan las acciones administrativas para la identificación, demandas identificadas.

Para una buena administración educativa es importante entender la realidad comunitaria, identificar ciertos parámetros para poder cumplir con las demandas poblacionales.

La reinención de una escuela nueva con las características de crear seres humanos capaces de hacer cosas nuevas, se traduce en la formación de un espíritu democrático en el que los valores y la dignidad de todos los sujetos sea respetado, mediante normas de tolerancia, igualdad y gobernabilidad; lo que se traduce, en nuestro medio, como la demanda del derecho a la utopía de una mejor sociedad. (Olmedo España, 2015, p.31)

Dentro de este orden de ideas, hay una razón del porqué del proyecto de mejoramiento educativo; es establecer estrategias bien definidas acorde al contexto del estudiante, sin embargo para alcanzar e implementar estas estrategias se trata de tener presente que la educación va encaminada al desarrollo social, política, económica en especial al campo pedagógico, que es la razón de la investigación.

2.2.3 Identificación de Problemas

La identificación de obstáculos de aprendizaje es primordial; es el punto de partida de esta investigación y trabajo, sobre todo de una comunidad. Tyson (1997), citado por Velásquez Contreras (2005), escribe: “Un diagnóstico busca establecer hechos e identificar problemas, efectuar comparaciones y evaluaciones. Existen muchos métodos disponibles, y estos son cada vez más prolíficos y complejos. Incluyen aspectos como encuestas, entrevistas, cuestionarios, datos de fuentes asequibles” (p.57). Es decir, durante la elaboración del árbol de problemas, se presentaron distintas necesidades y dificultades a implementar, la cual se trató de indagar y se priorizó una de ellas dentro del marco comunitario.

2.2.4 Priorización de Problemas

Para el ejercicio de este espacio, es muy importante la socialización y los consensos, con el único objetivo de determinar cuál es el verdadero problema que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, sin embargo es significativo y gratificante poder dar en el punto donde el estudiante pueda ser el protagonista de su propio desarrollo.

Debe incluir diseño de micromundos, discusiones dirigidas, ejercicios de priorización cuantitativa y cualitativa, juegos de roles, análisis de desempeño de tareas y de proceso, manejo eficaz de reuniones y procesos de creación de conocimiento, con el objetivo de poder distinguir el cúmulo de problemas que pueda afectar el contexto o la realidad del ser humano, en especial en el ámbito educativo. (Velásquez Contreras, 2005, p.61)

Por consiguiente, es interesante poder brindar apoyo en la resolución de conflictos que no beneficien para nada a la comunidad, todo relacionado a la educación y desarrollo del recurso humano.

2.2.5 Análisis de Problemas

Para el proyecto de mejoramiento educativo, es sustancial poder definir con criterio, madurez cual es la problemática a poder intervenir en ella; abriendo

espacios donde lo prioritario es encontrar la viabilidad y posibles soluciones ante alguna dificultad.

Sweeny (2008); Tierney (2008); Li y Zhou (2011), citado por Gonzalez, Villarroel y Viveros (2017) dice: La toma de decisiones en un problema, está basado en cinco componentes: información, conocimientos, experiencia, análisis y juicio. Este último es necesario para combinar la información, los conocimientos, la experiencia y el análisis, con el fin de seleccionar la metodología de acción apropiada. (p.182)

Es interesante tomar la experiencia de otras personas, análisis y toma de decisiones con certeza en donde los favorecidos son los estudiantes, docente y comunidad en general.

2.2.6 Entorno Educativo

El espacio donde aprende el estudiante su proceso de enseñanza aprendizaje debe ser acogedor, integral, con herramientas donde la educación que recibe sea para que pueda trascender en la vida cotidiana y que pueda contribuir de manera eficiente hacia mejores oportunidades de desarrollo.

Gros y Contreras (2006), citado por Farías Martínez y Montoya del Corte, (2009) menciona que: La gestión de un ambiente de aprendizaje auténtico, significativo, cooperativo y con apoyo de las nuevas TIC es ahora una tarea básica del profesor, que impacta en el cambio de su rol como guía del aprendizaje y permite la autonomía y la dirección del propio educando. (p.7)

Cabe resaltar que el contexto del estudiante influyen varios indicadores donde hay que seleccionar las más adecuadas y pertinentes en busca de cambios sustanciales y de actitud prepositiva.

2.2.7 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales

En relación con este tema, es interesante partir de las demandas sociales de los comunitarios de lo que afronte día tras día, seguidamente el aspecto educativo que es la razón de la investigación, la cual es facilitar herramientas de aprendizaje acorde al contexto del estudiante, que la formación estudiantil sea una opción meramente creativa, dinámica.

Por último, una mayor congruencia significa que todos los grupos de interés comparten un propósito común y colaboran para resolver los problemas producidos por los cambios de las demandas del ambiente. Esta capacidad para colaborar es medular para un ambiente en cambio permanente. (Stoner, 1996, p.442)

Es impresionante poder observar la colaboración y cooperación participativa de las distintas organizaciones locales y poblacionales, con miras en la adquisición de nuevas experiencias exitosas de desarrollo integral.

2.2.8 Demanda

Dentro del concepto de organizaciones de la sociedad civil se incluyen organizaciones que impulsan demandas de tipo privado religiosas o económicas y otras que se orientan a la obtención de bienes o servicios de carácter colectivo, donde se pueda promover el desarrollo integral de los comunitarios.

La demanda es la cantidad de bienes y/o servicios que los consumidores están dispuestos a adquirir para satisfacer sus necesidades o deseos, quienes además, tienen la capacidad de pago para realizar la transacción a un precio determinado y en un lugar establecido, hablando administrativamente o financieramente.

La educación debe ser considerada como un bien que participa tanto de aspectos de consumo como de inversión. En consecuencia, la ecuación de demanda que ahora se formule debe incluir los componentes clásicos que la teoría económica establece para ambos tipos de bienes. (López Lubian, 1970, p.126)

Resulta claro que la demanda para el proyecto en sí, es poder facilitar y hacer de la educación de la niñez de manera fácil, creativa, activa, con estrategias educativas basada en el juego, basada en la convivencia y las relaciones humanas amigables con el contexto.

2.2.9 Demanda Institucional

Hoy en día los esfuerzos de las organizaciones públicas, privadas e internacionales, cada vez implementan estrategias bien encaminadas hacia mejores oportunidades de una educación con sentido de pertenencia. “Las nuevas demandas educativas refuerzan la defensa de la escuela como institución

destinada prioritariamente a la transmisión y apropiación del conocimiento sistematizado” (Abrile de Vollmer, 1994, p.12). Por su puesto la competitividad dentro de las distintas instituciones que promueven la educación, debe prevalecer de manera paralela, conjunta y socializada en miras de una educación valida y constructiva.

2.2.10 Demanda Poblacional.

Sin duda, la demanda poblacional es la exigencia de los comunitarios en pro de la educación de la niñez, es interesante interpretar, consolidar y viabilizar estrategias que reúna las características de atención del recurso humano. Tomando como eje principal la diversidad cultural, que en muchas ocasiones es oprimida, alejada de la realidad nacional.

Desde el punto de vista económico, este cambio de estructura por edades significa que las necesidades y demandas de la población tendrán un carácter y una composición distinta de lo observado en el pasado, debido a la diferente conformación del consumo de los niños y jóvenes, comparado con el de los adultos. (Palacios de Asta, 2003, p.63)

Para lograr avances en este apartado es responsabilidad compartida los distintos cambios y sugerencias que se pueda dar en la promoción de una educación contextualizada, real y significativa para el recurso humano.

2.2.11 Teorías y modelos que sustentan las demandas identificadas

Una de las prioridades de la educación guatemalteca es implementar herramientas que fortalecen el crecimiento continuo del recurso humano, modelos de educación participativa, dinámica promoviendo el desarrollo sistémico en el recurso humano.

La reflexión del papel de la educación en la sociedad y su desarrollo implica en consecuencia, abordar el doble problema de definir los conocimientos y las capacidades que exige la formación del ciudadano y la forma institucional a través de la cual ese proceso de formación debe tener lugar. (Olmedo España, 2015, p.28)

Sin dejar por un lado la autenticidad del guatemalteco que está inmerso en un mundo pluricultural, multilingüe y multiétnico propios de una cultura milenaria. Cabe señalar, que a través del tiempo día a día se esfuerza para consolidar las

herramientas necesarias para enfrentar los retos de la vida, viviendo en armonía hacia una cultura de paz y prospera.

2.2.12 Identificación de actores directos relacionados con el problema a intervenir

La inclusión del recurso humano dentro de las distintas actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental para afianzar la formación, dicho en otras palabras, contribuye en la búsqueda de nuevas alternativas de desarrollo integral a nivel comunitario, familia y personal.

En tal sentido, percibimos que existe actitud proposicional para adoptar una visión compartida orientada a modernizar los sistemas de enseñanza y articular un Sistema Nacional de Educación en la que estén implicadas la educación superior, la educación secundaria, la educación primaria y la educación pre-escolar, estableciendo mecanismos de concertación con los diferentes actores sociales que garanticen la formulación de estrategias nacionales de mediano y largo plazo y de esa manera consolidar el derecho a una educación de calidad con inclusión social. (Olmedo España, 2015, p.33)

El contexto, el ambiente familiar, las distintas estrategias educativas, el proceso y formación del docente, son actores que apunta a mejores oportunidades de crecimiento continuo.

1.6.2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico

2.3.1 Técnica Mini-Max

Es una técnica muy útil para el proceso de priorización e identificación de los problemas comunitarios, educativos y de otras índoles en pro del desarrollo integral.

La estrategia minimax es un esquema genérico de búsqueda para situaciones en las que el objetivo es ganar una partida en la que participan dos adversarios que realizan movimientos alternos en el juego. El método consiste en prever el mayor número de jugadas posibles y actuar en consecuencia. (Rodríguez, 2010, p.52)

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, su relación con la realidad dentro del entorno educativo.

2.3.2 Análisis estratégico.

Instrumento oportuno para la viabilidad e implementación de un proyecto, la cual toma muy en cuenta las decisiones y acciones que se necesite establecer, siempre con miras a mejorar la calidad de trabajo, la calidad de decisiones que se implementan en el largo recorrer de cualquier propósito que se desee alcanzar.

Una empresa, para una adecuada y acertada toma de decisiones, tiene que tender a obtener la máxima información. Esta información se obtendrá tras efectuar la fase de la dirección estratégica aludida. Contemplamos que las fases de toda decisión son: Información, decisión y acción. (Sainz Fuertes, 1993, p.2)

Finalmente, es interesante saber en qué momento tomar la decisión para la ejecución de la estrategia o las distintas estrategias en vía del desarrollo del recurso humano, que en este caso el estudiante es quien está inmerso dentro del propósito de este plan y/o investigación.

2.3.3 Técnica DAFO y FODA

De hecho viabilizan las distintas estrategias positivas y negativas, brindando una aportación para la búsqueda de tácticas de superación conjunta, donde todos los actores de la educación encamina los objetivos y metas plasmadas hacia una calidad de la educación y formación estudiantil.

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 1/7 o una situación social determinada. (Ramos Martín, 2018, p.2)

Técnica que contribuye de manera efectiva en visualizar las distintas necesidades sociales, comunitarias, educativas que es por la cual el docente lucha y busca nuevas opciones de crecimiento profesional de forma colectiva.

La técnica FODA se orienta principalmente al análisis y resolución de problemas y se lleva a cabo para identificar y analizar las Fortalezas y Debilidades de la organización, así como las Oportunidades (aprovechadas y no aprovechadas) y Amenazas reveladas por la información obtenida del contexto externo. (García López y Cano Flores, 2013, p.89)

Mientras que la técnica FODA enfatiza y sustenta la identificación y resolución de problemas propias del contexto donde va encaminado el proyecto, de tal forma, es imprescindible analizar de manera coherente, efectiva para mejorar las distintas necesidades comunitarias, en especial del recurso humano que es la razón de esta investigación.

2.3.4 Planificación Estratégica

Dentro del marco de las distintas estrategias a implementar en un proyecto de mejoramiento educativo, es indiscutible el cumplimiento a cabalidad de los procesos, de los lineamientos hacia donde se perfila las distintas tácticas a fin de poder fortalecer el aprendizaje del estudiante.

La implantación de una planificación estratégica ayuda a desarrollar una cultura innovadora en la organización. Dentro de la cultura organizativa deseamos que exista el valor de la innovación, el valor por el trabajo bien hecho, la satisfacción de haber cumplido fielmente con lo encomendado. (Fuster Pérez, 2008, p.10)

A través de mecanismos de mejora en la implementación del juego dentro y fuera del aula, la cual conlleva un aprendizaje cooperativo, creativa y de manera amena.

La planificación de un proyecto es la herramienta primordial para el alcance de los objetivos y metas. Fullán (2002) citado por Fuster Pérez, (2008) con la siguiente argumentación: “El principal problema no es la ausencia de innovación en las escuelas, sino más bien la presencia de demasiados proyectos, inconexos, episódicos, fragmentados y adornados de forma superflua” (p.10). Por lo que es urgente retomar el papel principal del docente, proyectarse de manera efectiva en la búsqueda de habilidades en donde el estudiante es el eje principal de su desarrollo educativo, sin dejar por un lado que es a través del juego recreativo.

2.3.5 Líneas de acción estratégica

Son lineamientos claros y precisos para el logro de lo cometido dentro de los proyectos que promueven la educación integral del recurso humano. “Un conjunto de reglas de decisión y líneas de acción que ayudan a progresar de forma ordenada y estructurada hacia el logro de objetivos preestablecidos” (Garrido, 2004, p.15). Por medio de la realización del análisis de cada una de las vinculaciones estratégicas se definieron cinco líneas de acción, las cuales a su vez generan cada una cinco posibles proyectos de intervención dentro de la comunidad educativa, que al final se puede entender y obtener lo que se quiere trabajar con un grupo de estudiantes o comunitarios según sea el caso donde se implementa el proyecto.

2.3.6 Vinculaciones estratégicas

Es interesante realizar de manera efectiva las vinculaciones necesarias, las cuales conlleva ciertos parámetros para poder construir los posibles proyectos que se quiere implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje. “Significa establecer propósitos, objetivos, políticas y estrategias rectoras, que guíen su actuación y respondan a las demandas y necesidades de sus usuarios. En este proceso, los miembros de una institución desarrollan los procedimientos y operaciones necesarias para lograrlo” (Galicia, 2019, p1). Todas encaminadas para un mismo objetivo la convivencia y socialización integral que debe persistir entre un grupo de estudiantes en constante aprendizaje.

2.3.7 Teorías de organización y su enfoque del comportamiento estratégico

Es importante entender que la organización concreta ante cualquier planificación debe partir de las distintas estrategias que se debe de cumplir y trabajar para una mejora de la calidad de educación de los estudiantes, es preciso consolidar las maniobras que puede facilitar los resultados esperados para el proyecto de mejoramiento educativo, entender de qué manera se cumplen para su implementación en el campo laboral.

La programación debe precisar el campo social de la ejecución del proyecto, identificar los actores relevantes y sus racionalidades, intereses, recursos, aspiraciones y perspectivas, anticipar sus comportamientos y sus relaciones de colaboración, competencia o conflicto, focalizar las interacciones efectivas y entender sus mecanismos de acción. (Martínez Nogueira, 1998, p.25)

En especial con la socialización e interacción que se emplea con un grupo de estudiantes, con una comunidad educativa e inclusive con los compañeros docentes.

2.3.8 La teoría de la decisión como enfoque de las decisiones estratégicas

No cabe duda que una buena decisión antes de la implementación y ejecución de un proyecto, es importante tomar en cuenta ciertos factores como: “El desempeño de papeles activos en la negociación por recursos, en la fundamentación de los criterios adecuados a los propósitos perseguidos deben ser atributos de la gestión y en la promoción de la eficiencia” (Martínez Nogueira, 1998, p.28). Que verdaderamente contribuyan en busca de una educación pertinente, sociable que pueda incidir en la vida del recurso humano.

2. 3.9 Selección del Proyecto a Diseñar

A raíz de las distintas habilidades y destrezas que el niño demuestra en la vida estudiantil, es importante analizar y promover espacios donde pueda encontrar un aprendizaje significativo, un aprendizaje aprender haciendo, simple y sencillamente con la ayuda de distintos juegos que despierten el interés y encontrar en ella la importancia de la educación en la vida cotidiana. “En el contexto del tipo de proyectos al cual va dirigido el presente manual, debe entenderse como problema a una necesidad básica insatisfecha y, sobre todo, a la existencia de una oportunidad de mercado no aprovechada” (Vigo, 2018, p.18). Se menciona mercado no aprovechada ya que existe una diversidad de juegos tradicionales que siembran espacios de crecimiento continuo, de crecimiento profesional dentro y fuera del aula.

2.3.10 Sobre lo que respalda el proyecto seleccionado

La práctica de los juegos tradicionales de la región o del contexto del estudiante fomenta distintas habilidades, destrezas, pero también promueve rescatar la vivencia ancestral, la vivencia del adulto que jugar no es simplemente poder mover un objeto de un lugar a otro, sino encontrar el sentido primordial de cada una en donde es una oportunidad de socializar con las distintas áreas de aprendizaje del proceso educativo.

Nos remite al deseo, la curiosidad, la pasión, la alegría, la libertad, la espontaneidad, la gratuidad, el sentido del humor...; en definitiva promueve en la persona que juega “las ganas de... saber, sentir, crear, descubrir, disfrutar, esforzarse, aceptar retos. Porque el juego, ni más ni menos, es puras ganas de vivir, la vida tal como viene. (Marin, 2019, p.1)

Es muy importante recalcar las palabras de aprender haciendo, aprender jugando, es la esencia del niño durante la infancia, tomando como eje principal de su propia educación y desarrollo humano. No cabe duda que a través del juego se alcanza un sinfín de objetivos y metas para la mejora de la educación de los estudiantes.

1.72.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto

2.4.1 Objetivos de Proyecto

Dentro de las prácticas importantes de los juegos tradicionales en la vida del ser humano, ha marcado un proceso de aprendizaje a través de las distintas demostraciones y habilidades mostrada por el recurso humano en su momento. “Los objetivos son los cambios o efectos que el proyecto espera lograr en el ámbito de intervención al final de su ejecución” (Vigo, 2018, p.83). Por ende, es interesante entender que a través de los juegos tradicionales se multiplica distintas dimensiones de alegría en la vida del estudiante, la cual marca la vida de manera radical y de por vida en algunas ocasiones.

La ruta a seguir para la implementación de cualquier plan de trabajo. “Un objetivo constituye la proyección al futuro de una situación que los afectados consideran deseable” (Vigo, 2018, p.83). Por consiguiente, todo esto promueve una aprendizaje que se va aprendiendo de escala en escala, gradualmente donde

queda por definitivo una aprendizaje significativo en la vida estudiantil, por último la finalidad de “un objetivo constituye la proyección al futuro de una situación que los afectados consideran deseable” (Vigo, 2018, p.83). De manera que sea para la mejora continua en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4.2 Título del proyecto

A quien no le ha marcado la vida de los juegos tradicionales, situación ancestral de distintas regiones de Guatemala, que hoy en día a través del tiempo es muy poca la práctica, es de entender que el ser humano aprende de manera activa, participativa y sobre todo a través del juego.

Bustos y otros (1999), citado por Morera Castro (2008), escribio: Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen. (p.3)

Quien no recuerda los juegos tradicionales de barrio, por mencionar algunas el trompo, la perinola, el capirucho, la rueda o aro, tire al bote, la telaraña con hilo o pita, la cuarta, las canicas y entre otros que entretienen y guardan un aprendizaje de disciplina y respeto.

2.4.3 Descripción de Proyecto

La implementación de un proyecto de mejoramiento educativo, como su nombre lo dice es apoyar el desarrollo integral del estudiante.

El juego continúa desempeñando un papel muy importante en el desarrollo integral de los infantes, un medio de formación para las personas adolescentes, un factor de unión entre las personas jóvenes y adultas y un conocimiento para enseñar, en las personas adultas mayores. (Morera Castro, 2008, p.7)

Es de entender que la vida del ser humano nace con indicios de querer aprender del contexto, interrelacionarse de manera mutua, así es el aprendizaje de los juegos tradicionales, nacen de la nada, al azar para poder divertirse, entretenerse sin esquemas o modelos bien definidos.

Para poder deducir la importancia de los juegos en la vida analizaremos algunas fundamentaciones que se ha desarrollado en su momento. “Consiste en un instrumento de madera o plástico, con un agujero en la parte inferior por el cual pasa una pita atada a un palito de aproximadamente 7 centímetros, el cual deberá insertarse en la parte cilíndrica del Capirucho” (Herrador, 2011, p.8). Es uno de los juegos del contexto que está al alcance de los estudiantes, puede ser elaborado con desechos o material reciclable.

El aprovechamiento de los recursos del contexto es importante para la implementación y elaboración de los juegos tradicionales. “Los trompos tradicionales son pedazos de madera de forma cónica cilíndrica que se le inserta un clavo en la parte más delgada; el trompo se hace “bailar” enrollándolo una cuerda” (Ovando Azurdia, 2016, p.152). Es importante la supervisión del docente o el adulto para que en ningún momento se lastime el estudiante en la hora de elaborarlo, de lo contrario encargarlo con un carpintero.

Guatemala es un país eminentemente multicultural, mantiene sus tradiciones en cuanto a diferentes juegos de las regiones. “Existen juegos de grupos enfrentados como el de policías y ladrones; otros en los que un solo jugador atrapa a todo el grupo; otros en los que los grupos cambian de roles en determinado momento” (Ovando Azurdia, 2016, p.34). Principalmente en espacios rurales del país, hoy en día algunas comunidades practican de manera amena y divertida.

Es importante rescatar los distintos juegos de antaño ya que mantiene prácticas constructivas de manera sana y dinámica. “En zonas como el altiplano se utilizó materias primas del lugar, como pedazos de ramas, etc, que utilizaban para elaborar los trompos, perinolas, hondas, máscaras, muñecas, y para la fabricación de los rehiletos, barriletos, canastas, faroles, palomas” (Toscano Sanchez, 2005, p.33). Según las creencias, hay segmentaciones por sexo, prevalece hoy en día

juegos específicos para niños y para niñas, tal como el juego del yax, el trompo, la rueda.

Según los abuelos y abuelas, el juego de yax es exclusivamente para las niñas o señoritas, sin embargo a través del tiempo la socialización y la equidad de género viene prevaleciendo, en muchas partes se practica de manera mixta para poder brindar un espacio oportuno para todos.

Juega la cantidad de participantes que quieran, se utiliza una pelota de goma espuma pequeña, y un juego de seis pares de yax, con dados o de la manera que se desee, el grupo elige el orden de los turnos de las participantes. A la persona que le toca en el primer turno, deberá, tomar rodos los yax con una mano, luego dará un rebote a la pelota. (Mendoza Barrientos, 2015, p.148)

No cabe duda que el aprendizaje cooperativo, significativo, cada uno de los juegos que se fomenta deja experiencias muy marcadas en la vida del estudiante y contribuye a fortalecer las distintas habilidades y destrezas, como también se descubre otras artes innatas del ser humano.

Por otra parte. “En el ámbito educativo, los juegos y las rondas tradicionales se convierten en una herramienta de fácil acceso, de bajo costo y con una diversidad tal, que puede ser utilizado en cualquier ocasión y/o lugar y por cualquier persona” (Morera Castro, 2008, p.7). Para finalizar, muchos juegos tradicionales fueron adaptándose y al mismo tiempo la creatividad de las personas en la forma y manera de prevalecer las mismas, en donde se fueron fundamentando, creando las propias reglas y normas para la práctica de las mismas, sobre todo la socialización con amigos, compañeros de escuela y entre familia.

2.4.4 Concepto de Proyecto

Desde el inicio hay que tener presente la idea a implementar, la cual contribuye a no desviar durante el recorrido y análisis del proyecto. “Conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de detectar necesidades o

resolver problemas” (Carrión Rosende y Berasategi Vitoria, 2010, p.12). En sí un proyecto prevalece cuando está bien plasmado, bien definido los objetivos y las metas que se pretende alcanzar, para no escatimar esfuerzos es importante analizar y recolectar información que pueda fortalecer los pro y contra en el momento de la ejecución de la misma.

Sucede pues que, los proyectos son parte importante del desarrollo de una sociedad, del desarrollo integral de la escuela pública o privada, únicamente es de encontrar las razones del porque se trabaja con ella.

A través de ellos (as) se pueden rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: antropológicos, históricos, deportivos, educativos, recreativos, entre otros. (Morera Castro, 2008, p.4)

En la vida del profesional quien está inmerso en la educación de la niñez, debe tener conciencia del rol que desempeña en la implementación de recursos que fomenten el desarrollo integral del ser humano, especialmente del estudiante que verdaderamente encuentre las herramientas para enfrentar los retos de la vida.

2.4.5 Justificación de proyecto

Los juegos tradicionales son herramientas que aportan muchas opciones en el proceso de aprendizaje del recurso humano. “El relato de los abuelos y las abuelas es el medio más importante para recolectar la información necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, dónde, con qué y todo lo que involucre un juego específico” (Morera Castro, 2008, p.4). En este sentido se comprende que los juegos es pilar para el desarrollo psicológico, social y creativo del estudiante, donde se desenvuelve de manera efectiva dentro de los distintos aspectos del proceso de crecimiento, del proceso de educación y formación, de este modo, se relaciona de manera libre, dinámica y proactiva.

2.4.6 Cronograma de actividades

Es un proceso para llevar un estricto control de los distintos pasos que se realiza en la implementación de un proyecto. “La elaboración del cronograma requiere de una mirada de conjunto a las actividades del proyecto, implica tener presente las relaciones que existen entre ellas, y organizarlas en el tiempo en forma realista” (Castro Rubilar y Castro Rubilar, 2013, p.34). Simple y sencillamente es transportar un orden de todas las fases planteadas antes de la ejecución del proyecto. Puede ser que el recurso humano tenga algunas debilidades y desaciertos, pero en el trayecto se va minimizando y fortaleciendo los aspectos que fomenta actividades en donde se hace énfasis en los objetivos y metas.

2.4.7 Plan de actividades

Dentro de este marco, el propósito de las distintas actividades es llevar orden, disposición en alcanzar lo trazado. “Consiste en analizar los riesgos o problemas potenciales que puedan surgir, definir las actividades y tareas a realizar en el proyecto para alcanzar los objetivos, determinar los recursos necesarios y establecer un plan de seguimiento del mismo” (Carrión Rosende y Berasategi Vitoria, 2010, p.14). En todo caso, es viabilizar de la mejor manera los distintos protocolos para la implementación estricta de las actividades en pro del desarrollo y ejecución de un proyecto donde fortalece las acciones pertinentes.

2.4.8 Monitoreo de Proyectos

Uno de los objetivos principales de un monitoreo de proyecto es verificar los alcances establecidos desde un inicio, hacia donde se perfila el programa o proyecto, cuales son los aciertos y desaciertos, logros y deficiencias.

En dicho esquema, queda claro que el proceso de evaluación no se limita al momento de finalización del proyecto, sino que se entiende como un proceso continuo que empieza con el seguimiento y control, dentro de una monitorización permanente del mismo, que busca realizar ajustes y mejoras durante la ejecución del propio proyecto. (Carrión Rosende y Berasategi Vitoria, 2010, p.52)

Todo esto viene a fortalecer que tipo de recomendaciones se puede implementar, cuales son las medidas correctivas a tomar para optimizar los resultados esperados del proyecto.

2.4.9 Evaluación de Proyectos

Es uno de los procesos que marca la trascendencia de cualquier trabajo, sobre todo cuando se trata de apoyar la sociedad en el ámbito educativo, de hecho fortalece las oportunidades y debilidades del estudiante. “Identificar qué instrumentos pueden ser los más adecuados para emplear en la evaluación y de acuerdo con sus fases. En lo posible, elegir entre aquellos que sean lo menos complejo, que provean información necesaria y oportuna” (Castro Rubilar y Castro Rubilar, 2013, p.54). Sin duda, siempre en la búsqueda de alternativas de crecimiento profesional y de implementación de estrategias que busquen la mejora continua en la vida del estudiante y de la comunidad educativa.

2.4.10 Indicadores de Proyectos

Todo proyecto va encaminado hacia mejores oportunidades, mejores niveles de vida pero en lo esencial, mejor educación para el recurso humano. “De esta manera, un indicador más fiable del impacto se plantea en términos de los insumos concretos que los cambios programáticos aportan al alcance de objetivos y mejoras en la implementación de los planes desarrollo institucional” (Ruano, 1997, p.5). En términos generales, la educación debe ser el eje principal para el desarrollo de los ciudadanos, sin embargo, es preciso que se invierta en capacitación, recursos financieros viabilizados a donde corresponde.

Como también él docente forma parte importante en esta aventura, en la cual debe mantener cualidades de crecimiento, profesionalismo, actualización y actitud positiva en emprender toda una gama de actividades haciéndolo de manera comprometida y de beneficencia comunitaria.

2.4.11 Metas de Proyectos

Cuál es el rumbo del proyecto, hacia donde se perfila y cuáles serán los principales fines hacia la mejora de la educación del contexto del estudiante. “Se denominan también indicadores... Algunas veces la meta reemplaza al objetivo pues subyace que queda comprendida en ella. Sin embargo, sostiene que conviene formular ambos componentes del proyecto para mayor claridad” (Castro Rubilar & Castro Rubilar, 2013, p.16). En total facilita visualizar a grandes rasgos si se cumple con lo cometido, que en este caso sería los cambios y mejoras en la educación comunitaria.

2.4.12 Plan de Sostenibilidad de Proyecto Mejoramiento Educativo

Hablar de sostenibilidad del proyecto, es hablar de las experiencias exitosas con los estudiantes, con compañeros docentes y toda la comunidad educativa, es puntual definir la ejecución y promoción. “La sostenibilidad en sí, abarca todos los aspectos inherentes a la organización: estructura, funcionamiento, recursos humanos, capacidad administrativa, eficiencia e impacto de los proyectos, posicionamiento en el medio donde se desenvuelve, etc” (Rios Herrera, 2005, p.72). En total nos encamina a visualizar un futuro lleno de expectativas, indicadores, estrategias para la comodidad de quienes se involucran en el proyecto de mejoramiento educativo.

2.4.13 Presupuesto de Proyecto Mejoramiento Educativo

El presupuesto de un proyecto son todos los gastos a realizar de manera detallada y específica, donde se puede trabajar por rubros en determinados aspectos, según sea el perfil. Cárdenas (2008), citado por Hernández Barco (2018), escribió: “El control presupuestal genera la coordinación interna de esfuerzos, planear y controlar las operaciones constituye la esencia de la planeación de las utilidades y el sistema presupuestal provee un cuadro integral de las operaciones como un todo” (p.6). El aspecto económico es uno de los factores indispensables en la ejecución y promoción de cualquier proyecto, principalmente en el ámbito educativo.

1.82.5 Fundamentación Teórica de la sostenibilidad

2.5.1 Principios de liderazgo sostenible

El liderazgo es y será siempre un indicador que debe prevalecer como una actitud prepositiva y pertinente en el desarrollo del recurso humano, el mundo necesita cambios bien definidos, cambios sustanciales donde se promueva el desarrollo sostenible y sustentable en busca de un avance eminentemente favorable.

Liderazgo Sostenible implica un comportamiento o acto, que el acto es ético, que el comportamiento ayuda a grupos de personas a lograr algo, que el logro se relaciona al abordar problemas compartidos, que el cambio es significativo, que el comportamiento crea un efecto adicional, y que la persona que exhibe el comportamiento pretende perseguir un cambio positivo en el problema. (Senior Sánchez , 2018, p.12)

En síntesis, liderazgo sostenible implica autoformación, actualización, manejo de principios muy concatenados, promoviendo un valor agregado en la forma de actuar del profesional, de la comunidad educativa y por ende de todos los que están inmersos en el desarrollo continuo.

2.5.2 Estrategias en la dimensión de desarrollo

Resulta claro, que las estrategias a implementar en la justificación de un proyecto de mejoramiento educativo; debe contribuir en la búsqueda de mecanismos que favorezca el crecimiento intelectual, social comunitario, rompiendo así paradigmas muy radicales que aún no son entendibles en el proceso de desarrollo del ser humano.

Hablar de estrategia se puede convertir en una torre de babel en la que muchos expresan ideas y quieren hacerlas valer, pero que nadie entiende a nadie. Esto ha hecho que muchas organizaciones hayan implementado estrategias que las han empantanado y las han llevado a cometer errores graves, cuyo efecto ha sido alejarlas de los verdaderos objetivos hacia los cuales querían llegar o encaminarse. (Contreras Sierra, 2013, p.155)

Se trata, entonces de entender la magnitud de los proyectos que inciden en el desenvolvimiento del recurso humano, en especial en el aspecto pedagógico porque la educación es y será siempre la herramienta para poder cultivar una formación eminentemente profesional que socorre durante toda la vida.

2.5.3 Funciones de la Escuela

Visto desde la perspectiva educativa, la escuela forma parte imprescindible en el desarrollo y seguimiento de proyectos que fortalecen la formación del estudiante, evidentemente implica también esfuerzo, actualización y compromiso de docente en llevar a cabo estrategias que coadyuven esfuerzo para alcanzar metas y objetivos en pro de la educación profesional y participativa de la comunidad educativa.

a) Colaboración entre los agentes educativos locales; b) interacción entre los ámbitos formal, no formal e informal de la educación en el municipio; c) integración de las «educaciones» (Educación Ambiental; Educación para la Salud; Educación Moral; Educación del Consumidor; Educación Intercultural; Educación para la Paz...); (Aznar Minguet, 2003, p.161)

Dicho de otra manera, enlaza actitud de perseverancia, compromiso y responsabilidad en el ejercicio ideal de la docencia para la sostenibilidad de proyectos exitosos.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo

Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta caserío Palanquix Guachiaquib, Nahualá, Sololá.

3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo

En base al diagnóstico realizado en la comunidad del Caserío Palanquix Guachiaquib, en tiempos remotos los juegos tradicionales de cada región ha sido una de las herramientas muy importantes en la vida del ser humano, en especial en la niñez ya que a través de ella la práctica de la motricidad fina y gruesa han prevalecido hacia un propósito formativo y educativo. Efectivamente los juegos tradicionales han fortalecido el aprendizaje colectivo de los niños en los centros educativos, sin embargo, al parecer ha perdido auge en la actualidad; es importante rescatar y promover la práctica de tantos juegos que se han aprendido de generación en generación, de familia en familia.

No cabe duda que los juegos tradicionales han sido herencia de nuestros padres, amigos, pero sobre todo nuestros abuelos que hoy en día se siguen los lineamientos para la promoción de la misma. Es importante reconocer que cada región, comunidad, aldea o municipio tiene sus propias características y forma de como jugar, practicar y prevalecer cada una de los juegos tradicionales; en otro orden de ideas es importante conocer las raíces, las ideas principales, las normas, reglas de cada una de los juegos tradicionales donde en el momento de practicarlas siempre se tomaron en cuenta la disciplina la responsabilidad y el

cumplimiento de muchos lineamientos promovidos de la nada, o sea, por los mismos comunitarios de una manera empírica y tradicional según sea la región o las costumbres comunales.

3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo Práctica de los juegos tradicionales.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo General

- A. Concretar prácticas adecuadas sobre los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula.

3.4.2 Objetivos Específicos:

- A. Lograr el interés de los niños por la práctica de los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos de apoyo a su dimensión corporal y formativa.
- B. Generar en el docente el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la formación integral del estudiante.

3.5 Justificación.

Para emprender esta propuesta pedagógica cabe resaltar que es una oportunidad de volver a nuestra niñez y traer de ella esos juegos tradicionales que influyeron tanto para un aprendizaje significativo en nuestra vida como en la socialización comunitaria. Los juegos tradicionales lo practicaron los abuelos, padres, tíos, primos, que viene de generación en generación pasando ratos muy agradables en familia. Luego fueron llevados a la escuela con alegría de transmitirlo a los amigos, compañeros y compañeras de clases para aprovechar los espacios libres.

A través de estos juegos se han adquirido valores muy importantes como el respeto, la tolerancia, la lealtad, la amistad, el trabajo en equipo, la disciplina, la responsabilidad y entre otras.

En definitiva, estos juegos tradicionales han sido parte de una cultura y de la vida que ha trascendido de generación en generación siendo parte de la infancia y cultura, así como de la infancia de padres y abuelos, por lo tanto, la labor es que continúe en los hijos y en generaciones futuras dando la misma importancia, validando estrategias, políticas, criterios de la comunidad en sí, de la propia experiencia de cada estudiante.

Es una herramienta más didáctica y motivadora para que los juegos tradicionales pudieran tener validez y aceptación, rescatando aspectos sobresalientes como la armonía, el cooperativismo, el orden, el compañerismo, fortaleciendo así todas las dimensiones del desarrollo de los niños, en especial la dimensión corporal la práctica de los distintos juegos que es el motivo de este proyecto. Por lo tanto, quienes estén orientando a los niños en el nivel escolar deben estar dispuestos y prepararlos, conocer los juegos tradicionales para aplicarlos en el día a día en la labor pedagógica.

Indudablemente con esta intervención se busca aprovechamiento del tiempo libre, actividades programadas para trabajar en las horas oportunas y de deporte, ofreciendo a los niños la participación, creatividad y esfuerzo que cada uno ejerce.

3.6. Distancia entre el diseño proyectado y emergente

En este espacio se alcanzaron la culminación de diferentes juegos tradicionales practicados y trabajados con los estudiantes, la cual específicamente como: formando figuras con pita, el juego del capirucho, el avioncito, el yax, la rueda o aro y el trompo que satisfactoriamente cada estudiante aprendió en su momento los distintos pasos, reglas y normas que conlleva cada una, quedando pendientes

de trabajar y socializar el juego de la perinola, arcos y flecha, policías y ladrones, chivo al bote.

Para el proyecto de mejoramiento educativo realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta del Caserío Palanquix Guachiaquib, del municipio de Nahualá, para su culminación se coordinó trabajos en la emisora radial La Voz de Racantacaj 87.7 fm Nahualá, Sololá (Uch'ab'al Raqantaq'aj). Dándole seguimiento a la estrategia de culminación del proyecto en el marco de la emergencia nacional y mundial por la COVID-19. En dicha presentación se divulgó los distintos proyectos trabajados en diferentes escuelas del distrito de Nahualá, departamento de Sololá.

Proyectos ejecutados:

- Estrategias para el desarrollo de la comprensión lectora
- Motricidad fina en preprimaria
- Estrategias en las operaciones básicas
- Reconocimiento de los juegos tradicionales
- Modelaje del aprendizaje de la lectoescritura
- Implementación de juegos de expresión oral
- Materiales para el aprendizaje de la matemática maya

Imagen No. 1 Solicitud divulgación y promoción PME

USAC
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Nahualá, Sololá, 21 de mayo de 2020

Respetables Señores:
Radio La Voz de Racantacaj
Nahualá, Sololá
Presente

Seve la presente para patentizar nuestro saludo especial, augurando bienestar en todas las actividades administrativas de la emisora en mención, que nuestro creador los colme de abundantes bendiciones.

Somos estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la carrera de Licenciatura en Educación Preprimaria y Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe, con el objetivo de solicitarles los buenos oficios de poder divulgar el proyecto de mejoramiento educativo trabajados en algunas escuelas del municipio de Nahualá, básicamente es para culminación del proyecto en el marco de la emergencia nacional por el COVID-19.

Así mismo que ~~así mismo~~ bajo los lineamientos de la emisora radial cumplir con los requerimientos y espacios necesarios para dicho trabajo. Desde ya altamente agradecidos.

F. Felipe Tzucul Guarchaj Estudiante
F. Catarina Tzucul Guarchaj Estudiante
F. Micaela Nicolás Cocom Guarchaj Estudiante
F. Alonso Bynaventura Micaelo Guarchaj Estudiante

F. Diego Ochoa Tzuculap Ca Estudiante
F. Mateo Tzucul Ixos Estudiante
F. Esteban Carrillo Sa Estudiante

Comisión de Promoción y Relaciones
Radio La Voz de Racantacaj
Nahualá

Fuente: Personal

Imagen No. 2 Presentación y divulgación PME



Fuente: personal

Imagen No. 3 Presentación y divulgación PME



Fuente: Personal

En dicha presentación se enfatizó la colaboración en el proceso de la educación y formación de los estudiantes el apoyo de los padres de familia, los programas educativos del Ministerio de Educación Aprendo en Casa, como también las guías de aprendizaje facilitadas a padres de familia en su momento. Al igual los medios virtuales son estrategias que contribuyen en la educación de la niñez.

3.7 Fases

3.7.1 Fases del Proyecto

A. Fase de Inicio.

Basados en los lineamientos y estrategias recibidos en el momento preciso, la cual se plantea ciertos parámetros para el cumplimiento ordenado de las distintas fases y actividades contempladas en cada una de ellas. Se lanza el plan de ordenamiento de actividades, donde contempla las siguientes:

- Autorización de implementación del proyecto por la dirección del centro educativo con visto bueno de la autoridad educativa del distrito escolar.
- Recolección de información bibliográfica de diferentes autores sobre el tema en sí, juegos tradicionales.
- Diagramación y levantado de texto del compendio de juegos tradicionales.
- Revisión, impresión y empastado del manual de juegos tradicionales del contexto.
- Entrega de un ejemplar a la dirección y estudiantes de cuarto primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta, Caserío Palanquix Guachiaquib, Nahualá, Sololá.

Imagen No. 4 Autorización de ejecución PME



Fuente: Personal

Imagen No. 5 Manual de juegos tradicionales



Fuente: Personal

B. Fase de Planificación del PME

Impulsar prácticas colectivas sobre la necesidad de aprender a jugar con los juegos tradicionales del contexto, conjuntamente con docentes, compañeros estudiantes del establecimiento educativo y padres de familia, para la implementación de los juegos como: el capirucho, formando figuras con pita o

cuerda, el avioncito, el juego del yax, la rueda o arco, el trompo, juego de la perinola, arcos y flechas, chivo al bote y policías y ladrones.

- Organización de tres grupos de trabajo dentro del aula.
- Estructuración de cada uno de los juegos tradicionales.
- Elaboración e implementación de herramientas de aprendizaje y evaluación como listas de cotejo, escalas de rango.
- Consecución de equipo audiovisual, computadora, cañonera, extensiones.
- Instrucciones correspondientes de las normas y reglas de los juegos tradicionales.

C. Fase de Ejecución del PME

Es una de las fases muy importantes para el cumplimiento verídico de cualquier proyecto de educación a nivel de escuela, de aula, de docentes y entre otros aspectos con el objetivo de hacer partícipe a toda una comunidad educativa. Contempla una serie de pasos y actividades bajo ciertos criterios de autoformación, aprendizaje cooperativo, significativo la cual perfila a poder desarrollar lineamientos de crecimiento profesional y personal.

- Concretización de reunión con padres de familia para coadyuvar y organizar esfuerzos de convivencias, normas y reglas sobre la experiencias exitosa del adulto.
- Diagnostico comunitario con padres de familia de los estudiantes de cuarto primaria relacionados a juegos tradicionales.
- Practica de los juegos tradicionales establecidos de la fase dos.
- Convivencia, cooperación, socialización en interacción entre los estudiantes de cuarto primaria.
- Consecución e implementación física de materiales para la práctica de los juegos tradicionales como el trompo, la perinola, el yax en colaboración del profesor de grado.
- Lineamientos, normas y reglas de cada juego tradicional bien estructuradas.

Imagen No. 6 Juego del capirucho



Fuente: Archivo propio

Imagen No. 7 Juego formando figuras con cuerda o pita



Fuente: Personal

Imagen No. 8 Juego del avioncito



Fuente: Personal

Imagen No. 9 Juego del yax



Fuente: Personal

Imagen No. 10 Juego de la rueda u aro



Fuente: Personal

Imagen No. 11 Juego del trompo



Fuente: Personal

D. Fase de Monitoreo del PME

Este proceso es muy importante entender que la práctica de los juegos tradicionales lleva en sí varios aspectos como el objetivo general y específico del proyecto, la utilización adecuada de los recursos o materiales, el desarrollo de las actividades, los cambios de actitud y los aprendizajes de los estudiantes y docente, sobre todo la socialización e interacción entre estudiantes y docente, por último, los documentos de monitoreo que no es más los logros y alcances del plan.

- Aplicación de listas de cotejo de manera individual.
- Aplicación de escala de rango de manera grupal.
- Respetar reglas y normas básicas dentro de los juegos.
- Trabajar y jugar en grupo para fortalecer la socialización e integración de todos los alumnos.

E. Fase de Evaluación del PME

La implementación de una herramienta donde indica los aprendizajes y experiencias aprendidos al inicio, durante y al final de cada proceso. Con el objetivo de afianzar las buenas prácticas, habilidades dentro del proceso de cada juego tradicional, es importante evaluar y llevar un record de criterios donde el alumno demuestre capacidad, interacción y aprendizaje significativo que contribuya en su formación estudiantil.

- Aplicación de listas de cotejo de manera individual.
- Aplicación de escala de rango de manera grupal.
- Realización del festival de buenas prácticas de los juegos tradicionales del contexto.
- Seguridad, cooperación e integración inmersa del estudiante durante la práctica de los juegos tradicionales.

F. Fase de Cierre del PME

- Divulgación y promoción del PME en la emisora local “La Voz de Racantacaj” 87.7 fm Nahualá, Sololá, (Uch’ab’al Raqantaq’aj).
- Importancia de los juegos tradicionales como: la perinola, arcos y

flecha, chivo al bote, policías y ladrones; son distintos juegos que no se pudieron practicar con el grupo de estudiantes.

- Proyección de videos sobre los juegos tradicionales.
- Festival y exposición de juegos tradicionales con estudiantes, docentes y padres de familia del proyecto de mejoramiento educativo.

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

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

Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria.

La entidad educativa seleccionada es la Escuela Oficial Rural Mixta, jornada matutina, Caserío Palanquix Guachiaquib, que queda a 1.5 kms de la cabecera municipal del municipio de Nahualá, del departamento de Sololá. El centro educativo cuenta con los niveles de preprimaria y primaria, con una sección cada una de primero a cuarto primaria y quinto y sexto primario multigrado, cuenta con una cantidad de 121 estudiantes y 6 docentes en total.

Después de todo el análisis estratégico analizado y realizado como producto de las vinculaciones se decide partir de la importancia de los juegos tradicionales del contexto, tomando como base principal la experiencia del adulto. Dentro de las alianzas estratégicas se desarrolló un plan donde estuvieron involucrados los estudiantes, docentes y padres de familia para poder lograr los resultados esperados y deseados.

En este proceso de análisis se basan de los criterios fundamentales para dar cumplimiento a la participación de los padres de familia, la práctica y socialización de los estudiantes dentro y fuera de aula, la convivencia y cooperación entre el grupo de estudiantes y el cumplimiento de las normas y reglas de cada juego estructurado. Los cambios actitudinales de convivencia reflejados e inmersos dentro de la práctica de los distintos juegos tradicionales, recordando que la

alegría de un niño empieza jugando y aprendiendo de manera cognitiva, emocional y social.

El proyecto de mejoramiento educativo incide de manera preponderante en el progreso que se tuvo durante la aplicación ya que por medio de la confianza y el generar estrategias innovadoras en donde se potencialice la comunicación y la participación de todos los estudiantes se pudo generar un ambiente participativo y colaborativo. Evidentemente, se acataron los lineamientos, normas y reglas de cada uno de los juegos tradicionales practicados bajo la coordinación de los grupos de estudiantes y el docente, con el fin de cumplir a cabalidad con cada uno de los procesos establecidos.

El juego es un espacio donde todos nos dotamos de una reglas, perseguimos una meta, y además tiene una carga emocional muy fuerte porque hay un reto, hay algo que lograr u alcanzar, la novedad y la curiosidad son claves para el desarrollo integral del estudiante como para el adulto, por ende la experiencia de los padres de familia es uno de los factores muy puntuales en el aprendizaje y socialización de los distintos juegos tradicionales comunitarios.

Tanto en Guatemala y en otros países, los métodos de interacción e integración a los grupos han cambiado, actualmente es un privilegio observar a un grupo de niños practicando juegos como la perinola, jugando al trompo o con el juego de la cuerda, estos juegos conocidos como juegos tradicionales, han sido sustituidos por los videojuegos, algo que la tecnología ha traído, es un gran paso para la humanidad, el utilizar aparatos que antes no existían o no contaban con la tecnología que actualmente está teniendo un gran apogeo; pero es un retroceso para las interacciones y relaciones personales, ya que se está dejando de lado y se están extinguiendo, son pocos los lugares en Guatemala en donde todavía se puede observar a niños que prefieran jugar en lugar de tener un videojuego, ya que desde muy pequeños, padres, abuelos, hermanos u otros familiares les han enseñado estos juegos.

En el capítulo II, marco teórico algunos autores coinciden en que el juego es la parte fundamental del desarrollo motor del estudiante, situación que vale la pena hacer hincapié en el proceso de enseñanza aprendizaje; tal como se menciona a continuación que: El juego continúa desempeñando un papel muy importante en el desarrollo integral de los infantes, un medio de formación para las personas adolescentes, un factor de unión entre las personas jóvenes y adultas y un conocimiento para enseñar, en las personas adultas mayores. (Morera Castro, 2008, p.7)

Por último, es importante apegarse de la experiencia del adulto ya que a través del tiempo se tiene mucha práctica de varios juegos tradicionales que es importante prevalecer en estas épocas.

4.2 Conclusiones

- 4.2.1 En los proyectos de mejoramiento educativo nos permite generar estrategias y prácticas adecuadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, en especial en la interacción y socialización de los estudiantes.

- 4.2.2 La promoción, el interés y rescate de los juegos tradicionales favorecen una educación integral desde las prácticas bien sistematizadas hacia un aprendizaje cooperativo y significativo dentro y fuera del aula.

- 4.2.3 La actualización docente es una de las herramientas transversales en todo el proceso de aprendizaje del estudiante, mediante este esfuerzo se logra fortalecer e integrar varias estrategias para la construcción y formación del recurso humano.

PLAN DE SOSTENIBILIDAD

Responsable del PME: Alonzo Buenaventura Macario Guarchaj. Nombre del Proyecto: Reconocimiento de la práctica de los juegos tradicionales con estudiantes de cuarto primaria.

Lugar de la ejecución del proyecto: Escuela Oficial Rural Mixta Caserío Palanquix Guachiaquib Grado: Cuarto. Cantidad de alumnos beneficiados: 14 Hombres: 9 Mujeres: 5 Municipio: Nahualá. Departamento: Sololá

Objetivo del plan: Concretar prácticas adecuadas sobre los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Tiempo proyectado a futuro de Sostenibilidad del Proyecto: 5 a 6 años

Presupuesto o costo final del Proyecto Mejoramiento Educativo: Q 4,768.00

Dimensiones para la sostenibilidad

Tabla No. 7 Dimensiones de 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 Y por qué
1. Sostenibilidad Institucional	<p>Fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, principalmente en su forma de interactuar y socializarse dentro del centro educativo.</p> <p>Promoverá la imagen cultural y contextual con sentido de pertenencia valorizando la diversidad comunitaria.</p> <p>Permanecerá la participación activa del docente en servicio a la comunidad educativa.</p>
2. Sostenibilidad financiera	<p>El 40% de gestión a nivel municipal a través los distintos comercios y agencias financieras que siempre han brindado y seguirán apoyando la educación de la niñez.</p> <p>El 40% gestión a nivel departamental de organizaciones no gubernamentales que promueven educación.</p> <p>El 20% de gestión y apoyo de padres de familia para la continuidad de distintos proyectos encaminados a una educación con pertinencia cultural.</p>
3. Sostenibilidad ambiental	<p>El proyecto en sí aprovechará algunos recursos reutilizables para las buenas prácticas de los juegos tradicionales del contexto.</p>

	<p>El grado de compromiso de los involucrados en los juegos tradicionales hace uso de recursos propios de la comunidad en donde se utilizará de la mejor forma.</p> <p>Con los juegos tradicionales se alcanzará menos contaminación del entorno comunitario.</p>
4. Sostenibilidad Tecnológica	<p>Paulatinamente se va incorporando estrategias de aprendizaje aprovechando los recursos de los padres de familia, en especial el teléfono o el Smartphone, simple y sencillamente facilitará la interacción y socialización.</p> <p>Antes del COVID-19, es conveniente haberse preparado para que el aprendizaje de los estudiantes sea equilibrada y paralela ante las distintas circunstancias, aprovechamiento de los recursos que se tenga al alcance.</p> <p>Reto para todo docente es actualizarse y prepararse ante los distintos fenómenos y circunstancias mundiales, con el simple hecho de mantener comunicación efectiva con los estudiantes a través de la tecnología.</p>
5. Sostenibilidad Social	<p>Seguimiento continuo de la experiencia ejecutada partiendo de la realidad del niño y del adulto, implementado e impulsando el principio de aprender haciendo, practicando con pasión y dinamismo.</p> <p>Las experiencias compartidas y socializaciones con otros docentes estimularán la capacidad creativa del recurso humano, con miras a una educación objetiva.</p>
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 SOSTENIBLE IMPORTA	El compromiso de educar y fortalecer las diferentes actitudes de los estudiantes no es más que una responsabilidad donde el aprender haciendo pueda trascender en la vida estudiantil para mejores oportunidades de crecimiento en el aspecto social, intelectual y emocional.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE DURA	Preparación, actualización y la planificación del docente son indicadores importantes en el desarrollo sostenible de una educación transformadora.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE SE EXPANDE	No es más que la responsabilidad compartida dentro de la comunidad educativa hacia una educación con equidad, pertinencia cultural y lingüística.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE ES SOCIALMENTE JUSTO	Involucrar de manera especial a todos los estudiantes del centro educativo de modo que encuentren en ella las opciones de crecimiento profesional, social y formativo. Teniendo un sentido de igualdad y equidad.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE TIENE RECURSOS	Lo importante de reconocer, entender de manera humana de ayudar al estudiante con el corazón, con pasión y no sentir como una carga, simple y sencillamente entender la realidad en que momento recompensar el esfuerzo de forma equilibrada y con igualdad.

EL LIDERAZGO SOSTENIBLE PROMUEVE LA DIVERSIDAD	Reconocer constantemente la calidad de personas que somos, todos absolutamente los estudiantes tiene diferentes cualidades por la cual hay que explorar y aprender de ellas, para una enseñanza acorde a las necesidades que pueda marcar la vida. Sobre todo fomentar el trabajo en equipo y desarrollar los distintos talentos estudiantiles.
EL LIDERAZGO SOSTENIBLE ES ACTIVISTA	Tener la capacidad de promover la creatividad significativa, a pesar de las debilidades y deficiencias que se presente en el ámbito educativo. Promover las estrategias adecuadas dentro de la comunidad educativa para cumplir con la misión de educar y formar a seres humanos pensantes, críticos y sobre todo dispuestos al cambio.
LOS SISTEMAS DEBEN APOYAR EL LIDERAZGO SOSTENIBLE	Propiciar espacios para el intercambio de información y el diálogo entre los estudiantes, con miras a la integración de los valores, las capacidades de sostenibilidad enfocados a una educación realista e integral.

Fuente: Personal

Funciones de la Escuela

Tabla No. 8 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. FUNCIÓN SOCIALIZADORA	No es más que cumplir con los objetivos establecidos en el PME en donde se pueda trasladar los conocimientos y buenas prácticas exitosas a nivel de la comunidad educativa donde se ejecutó el proyecto. Supone también aceptar y enseñar a vivir con la diversidad y el pluralismo orientado a educar en democracia, educar para una mejora de la calidad de vida.
2. FUNCIÓN INSTRUCTIVA	Encaminan la educación hacia el cumplimiento de objetivos y planes bien definidos en busca de una formación integral. Orienta y regula el aprendizaje de manera constructiva y significativa de los estudiantes y docente.
3. FUNCION EDUCATIVA	En ella se condensan las aspiraciones de la igualdad de oportunidades para todos los alumnos y apertura a la diversidad dentro de una misma escuela.

Fuente: Personal

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

Tabla No. 9 Identificación de actividades de sostenibilidad

Productos procesos implementados (revisar los productos efectivamente realizados)	Actividades específicas realizadas en todas las fases del Proyecto de mejoramiento Educativo	Justificación de los productos y procesos a considerarse en la estrategia	Qué falta para consolidar (recomendaciones para su fortalecimiento/consolidación (Tiempos de ejecución)
<p>(Sostenibilidad Institucional) Preguntas:</p> <p>¿Se están visualizando los resultados del proyecto y las necesidades de contar con apoyos ex post de sus instancias superiores?</p> <p>¿Qué apoyo se ha proporcionado desde las políticas nacionales y presupuestarias pertinentes?</p> <p>¿Cuáles instituciones (nacionales) están ayudando o dificultando el desempeño de proyecto?</p>	<p>La alegría y la pasión del estudiante en el proceso de interacción y socialización con sus compañeros son evidentes en cada momento.</p> <p>El Ministerio de Educación, la Universidad de San Carlos de Guatemala, el Sindicato de Trabajadores de la Educación de Guatemala STEG están fortaleciendo la profesionalización del docente de manera que pueda incidir en la calidad de educación de la niñez.</p> <p>Dentro de las organizaciones está la Escuela de Formación de Profesores de Educación Media EFPEM, el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente. Entre</p>	<p>Básicamente la alegría y emoción de un niño es a través del juego educativo, que realmente deje una enseñanza para la vida.</p> <p>Los programas de apoyo del Ministerio de Educación contribuyen de manera efectiva en la educación de la niñez. En especial en el desenvolvimiento académico. La profesionalización y actualización docente fundamental para el desarrollo integral en el campo educativo.</p> <p>La implementación de estrategias educativas, el sistema nacional de acompañamiento escolar funge una opción para la mejora de la calidad de educación y sobre</p>	<p>El tiempo de ejecución no se tenía previsto la situación del COVID-19, por lo que es importante prepararse y fortalecer los desaciertos del docente.</p> <p>Seguir promoviendo la capacitación continua del docente para una mejor preparación académica.</p> <p>Promover siempre la autoformación a través de los distintos medios tecnológicos que están en el alcance y ambiente.</p> <p>Manejar de buena forma los distintos procesos para hacer llegar la educación, disminuyendo aspectos burocráticos que muchas veces son una limitante para los proyectos y experiencias exitosas.</p>

	otras entidades con las Universidades Privadas que coadyuven esfuerzos para garantizar una educación cada vez más competitiva.	todo brindar las herramientas necesarias al docente para poder brindar una particularidad de la enseñanza aprendizaje.	
(Sostenibilidad Social) Preguntas: ¿Se ha conformado un comité de apoyo para el manejo del proyecto conformado por organizaciones de la sociedad civil?	Estrictamente no existe un comité, sin embargo se tiene la anuencia y colaboración de los padres y compañeros docentes para la implementación de proyectos novedosos que se pueda ejecutar.	Organización y planificación son factores determinantes de la implementación de distintos proyectos educativos.	Anuncia constante de las autoridades educativas locales y de las autoridades municipales para ir evaluando e implementando estrategias claras y precisas para el desarrollo comunitario, en especial en el área rural.
(Sostenibilidad Social y financiera) Preguntas: Son los beneficiarios capaz de pagar o reposición de las tecnologías/servicios introducidos por el proyecto?	El 100% no es posible conociendo la realidad económica de la comunidad, sin embargo pueden aportar una parte para la ejecución del proyecto.	Materiales de apoyo, insumos en especie para la realización y ejecución del proyecto. Consecución de materiales reutilizables para las buenas prácticas de distintos proyectos de productivos.	La unidad hace la fuerza, por lo tanto en las comunidades debe de haber trabajo en equipo fortaleciendo constantemente las debilidades de unidad que muchas veces hace falta promover, como también establecer normas y reglas bien concisas para la situación financiera de cualquier proyecto educativo, con el único fin de no perjudicar el bolsillo de muchas familias.
(Sostenibilidad social) Preguntas: ¿Qué resultados se han obtenido ante la estrategia presentada por el COVID 19?	La estrategia de culminación del proyecto de mejoramiento educativo, haciendo uso de los medios tecnológicos y	Promoción y divulgación de los proyectos de mejoramiento educativo, asesoría y cumplimiento de los protocolos de salud según	Aprovechamiento de los recursos audiovisuales como el televisor, el teléfono inteligente, las redes sociales y por ende la experiencia del adulto cuando así lo amerite. Aprovechar al máximo el apoyo de los padres de

	medios comunitarios.	lineamientos del gobierno central, promoción de la educación por medio de la televisión nacional con el programa aprendo en casa.	familia cuando exista factibilidad, tomando en consideración el respeto, la disciplina y entre otros aspectos que fortalece el desarrollo humano.
(Sostenibilidad ambiental) Preguntas: Que estrategias tomara luego de que se normalicen las actividades educativas por el aislamiento y confinamiento COVID 19	Retomar las actividades pendientes de manera que sea el eje de la educación del estudiante. Concretar prácticas adecuadas de otros juegos tradicionales que pueda fortalecer la convivencia social.	Implementación y consecución de otros juegos tradicionales del contexto, tomando como base la experiencia de los abuelos y abuelas. Contextualizar otros juegos tradicionales de otras regiones.	Conocer de la experiencia de otras personas. Normar y reglamentar algunos juegos que se practiquen de manera que sea para el beneficio colectivo.
(Sostenibilidad Institucional) Preguntas: ¿Es El Plan de Diseño de Proyecto de Mejoramiento Educativo es una herramienta para darle divulgación y seguimiento de ejecución en otros contextos del municipio o contexto donde se labora?	Definitivamente las buenas prácticas de aprendizaje y exitosas construyen un ambiente agradable en el proceso de la educación de la niñez. Es importante promover en otros ambientes y centros educativos para mejorar la interacción y socialización educativa.	Impulsar siempre el aprendizaje cooperativo y significativo. El juego es una herramienta para promover participación activa del estudiante, especialmente cuando existan circunstancias como la desintegración familiar. Conocer las buenas prácticas de otros lugares y regiones para poder entender que existe un sinfín de herramientas para	Normas y reglas de otros juegos tradicionales. Aprovechamiento de los recursos reutilizables del entorno del estudiante. Búsqueda y fortalecimiento de las estrategias educativas en favor de la educación de la niñez.

		el proceso de aprendizaje.	
--	--	----------------------------	--

Fuente: Personal

Presupuesto del Proyecto Mejoramiento Educativo:

Entre los recursos que se necesitan están:

Tabla No. 10 Presupuesto PME

Recursos materiales	Cantidad	Precios Unitarios	Precio total
• Impresiones en blanco y negro -----	200	Q. 1.00	Q 200.00
• Impresiones a colores -----	200	Q. 1.50	Q 300.00
• Pastas en papel cover tamaño carta -----	26	Q. 1.50	Q 39.00
• Empastados de folletos o manual -----	25	Q. 15.00	Q 375.00
• Rollos de pita de cáñamo -----	3	Q. 18.00	Q 54.00
• Palillos de madera -----	2	Q. 5.00	Q 10.00
• Unidades de yax de plástico en bolsitas ----	25	Q. 8.00	Q 200.00
• Unidades de trompo de madera tamaño mediano -----	25	Q. 10.00	Q 250.00
• Perinolas de madera -----	6	Q. 10.00	Q 60.00
• Tinta de color negro para impresora -----	1	Q. 95.00	Q 95.00
• Canicas -----	100	Q. 1.00	Q 100.00
	Total		Q 1,683.00

Fuente: Personal

Tabla No. 11 Recurso humano

Recursos Humanos (Elaboremos entonces el listado de recursos humanos que vamos a necesitar para realizar el proyecto...)	Cantidad de días de trabajo	Precio total
• Director (a)	1	Q 90.00
• Docente de grado (1 docente)	15	Q 1350.00
• Docentes del establecimiento (5 docentes)	1	Q 450.00
• Padres de familia (5 padres de familia)	1	Q 250.00
	Total	Q 2,140.00

Fuente: Personal

Tabla No. 12 Recursos

Recursos Institucionales	Precio por unidad	Precio total
Gestiones a comercios y entidades municipales y departamentales		
• 1 Cuaderno espiral de apuntes -----	Q 18.00	Q 18.00
• 2 Resmas de papel bond tamaño carta -----	Q 38.00	Q 76.00
• 1 Resmas de papel bond tamaño oficio -----	Q 43.00	Q 43.00
• 4 Botes de pintura de aceite de ¼ de galón -----	Q 45.00	Q 180.00
• 25 Pliegos de papel bond -----	Q 1.00	Q 25.00
• 6 Marcadores permanentes -----	Q 8.00	Q 48.00
• 25 Cuerdas de plástico de 2 mts c/u -----	Q 5.00	Q 125.00
• 15 Conos de plástico fosforescentes -----	Q 10.00	Q 150.00
• 20 horas de Servicio de internet -----	Q 5.00	Q 100.00
• 3 horas de alquiler de cañonera -----	Q 60.00	Q 180.00
Total		Q 945.00

Fuente: Personal

Tabla No. 13 Valor total del PME

Tipo de Recurso	Cantidad/ tiempo	Precio Unitario	Precio Total
• Impresiones en blanco y negro -----	200	Q. 1.00	Q 200.00
• Impresiones a colores -----	200	Q. 1.50	Q 300.00
• Pastas en papel cover tamaño carta -----	26	Q. 1.50	Q 39.00
• Empastados de folletos o manual -----	25	Q. 15.00	Q 375.00
• Rollos de pita de cáñamo -----			
• Palillos de madera -----	3	Q. 18.00	Q 54.00
• Unidades de yax de plástico en bolsitas -----	2	Q. 5.00	Q 10.00
• Unidades de trompo de madera tamaño mediano -----	25	Q. 8.00	Q 200.00
• Perinolas de madera -----	25	Q. 10.00	Q 250.00
• Tinta de color negro para impresora -----	6	Q. 10.00	Q 60.00
• Canicas -----	1	Q. 95.00	Q 95.00
	100	Q. 1.00	Q 100.00
Humanos			
• Director (a)	1	Q 90.00	Q 90.00
• Docente de grado (1 docente)	15	Q 90.00	Q1350.00
• Docentes del establecimiento (5 docentes)	1	Q 90.00	Q 450.00
• Padres de familia (5 padres de familia)	1	Q 50.00	Q 250.00

Institucionales			
• Cuaderno espiral de apuntes -----	1	Q 18.00	Q 18.00
• Resmas de papel bond tamaño carta -----	2	Q 38.00	Q 76.00
• Resmas de papel bond tamaño oficio -----	1	Q 43.00	Q 43.00
• Botes de pintura de aceite de ¼ de galón --	4	Q 45.00	Q 180.00
• Pliegos de papel bond -----	25	Q 1.00	Q 25.00
• Marcadores permanentes -----	6	Q 8.00	Q 48.00
• Cuerdas de plástico de 2 mts c/u -----	25	Q 5.00	Q 125.00
• Conos de plástico fosforescentes -----	15	Q 10.00	Q 150.00
• Horas de Servicio de internet -----	20	Q 5.00	Q 100.00
• Horas de alquiler de cañonera -----	3	Q 60.00	Q 180.00
TOTAL			Q 4,768.00

Fuente: Personal

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abrile de Vollmer, M. I. (1994). Nuevas demandas a la educación y a la institución escolar, y la profesionalización de los docentes . *Revista Iberoamericana de Educación Calidad de la Educación* , 1-27.
- Aparici Marino, R. (2005). Medios de comunicación y educación . *Revista de educación Núm. 338*, 85-99.
- Aznar Minguet , P. (2003). LA ESCUELA Y EL DESARROLLO HUMANO SOSTENIBLE: RETOS EDUCATIVOS A NIVEL LOCAL. En P. Aznar Minguet , *LA ESCUELA Y EL DESARROLLO HUMANO SOSTENIBLE: RETOS EDUCATIVOS A NIVEL LOCAL* (págs. 151-183). Valencia : Ediciones Universidad de Salamanca .
- Barrera Luna , R. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*, 1-24.
- Bravo, I., & Herrera, L. (2012). Análisis de la competencia social del alumnado de educación primaria en función de su contexto sociocultural. *Revista de educación e humanidades*, 123-140.
- Cabero Almenara, J. (1996). Nuevas Tecnologías, Comunicación y Educación. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-12.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL. *Educere la revista Venezolana de Educación* , 41-44.
- Carrión Rosende, I., & Berasategi Vitoria, I. (2010). *Guía para la elaboración de proyectos* . Vasco: TRESDETRES, s.l.
- Castro Rubilar , F., & Castro Rubilar, J. (2013). *MANUAL PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS DE GESTIÓN EDUCACIONAL*. Chile : UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
- Causse Cathcart, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista socio-histórico-cultural. En C. d. Cuba, *El concepto de comunidad desde el punto de vista socio-histórico-cultural* (págs. 12-21). Cuba : Red de revistas científicas de América Latina .
- Contreras Sierra , E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento y Gestión. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 152-181.
- De González , A. (2014). *La educación en el contexto guatemalteco*. Guatemala : Centro Esdras .
- Farías Martínez , G., & Montoya del Corte , J. (2009). Gestión de un entorno virtual de aprendizaje enfocado al desarrollo de competencias. *Revista Electrónica Artí*, 1-18.
- Fuentes, Morales Santo, Villalobos, Ramírez , C. (1999). *Guatemala memoria del silencio* . Guatemala : Talleres de Litoprint.
- Fuster Pérez, J. (2008). La planificación estratégica: una propuesta metodológica para gestionar el cambio en políticas de innovación educativa. . *Revista Iberoamericana de Educación* , 1-11.

- Galicia, S. (28 de septiembre de 2019). *www.scribd.com*. Obtenido de *www.scribd.com*: <https://es.scribd.com/document/427854746/Vinculacion-estrategica>
- García López, T., & Cano Flores, M. (2013). *ELEL FODA: Una técnica para el análisis de probleas en el contexto de la planeación en las organizaciones*. México: Investigadoras del I.I.E.S.C.A. .
- Garrido, F. J. (2004). Comunicación Estratégica Un puente significativo para la creación de valor empresarial. *Académico de la Real Academia de Doctores*, 1-19.
- Gonzalez, J., Villarroel, M., & Viveros , F. (2017). Función de Priorización para tomar decisiones a partir de diagnósticos cuantitativos: Propuesta. *Ciencia, Docencia y Tecnología* , 180-194.
- Guatemala, C. N. (2010). Políticas Educativas. *Consejo Nacional de Educación Guatemala*, 4.
- Hernández Barco , V. (2018). *Análisis de la administración financiera del presupuesto operativo y financiero, en empresas del sector de seguridad privada del municipio de Guatemala* . Guatemala : Universidad de San Carlos de Guatemala .
- Hernández Mancilla, A. C., & Montoya Padilla, W. A. (2014). *Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de 5 a 10 años del sector 1de San Julián Chinautla*. . Guatemala : Universidad San Carlos de Guatemala .
- Herrador , J. (2011). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA FILATELIA: ESTUDIO PRAXIOLÓGICO Y MULTICULTURAL DE LA ACTIVIDAD LÚDICA*. Sevilla : Universidad Pablo de Olavide. Facultad del Deporte.
- López Lubian , F. (1970). *La demanda social de educación superior*. Barcelona España: Estudio de la Universidad e Barcelona .
- Lucci, M. A. (2006). La propuesta de Vygotsky: La psicología Sociohistórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 1-11.
- Marin , I. (03 de 12 de 2019). *12Meses Blog*. Obtenido de 12Meses Blog: https://www.mediaset.es/blogs/12mesesblog/jugar-asunto-serio_6_2860290003.html
- Martínez Nogueira , R. (1998). *Los proyectos sociales: de la certeza omnipotente al comportamiento estratégico*. . Santiago de Chile : NACIONES UNIDAS COMISIÓN ECONÓMICA PARA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE .
- Mendoza Barrientos, F. d. (2015). *JUEGOS TRADICIONALES GUATEMALTECOS COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS AÑOS, DEL NIVEL PREPRIMARIO*". Guatemala: Universidad Rafael Landivar.
- Moreno Jiménez , P. (2009). Epistemología Social y Estudios de la Información. En F. M. Tello, *Epistemología Social y Estudios de la Información* (págs. 235-240). México: Investigación Bibliotecológica.
- Morera Castro, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 1-8.

- Olmedo España, B. (2015). *Educación y sociedad en Guatemala*. Guatemala : Editorial Oscar de León Castillo.
- Ovando Azurdia, J. (2016). *VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FÍSICO RECREATIVO TRADICIONALES EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA*. Guatemala : UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA.
- Palacios de Asta, G. (2003). *Crecimiento demográfico y demandas sociales*. Paraguay: Universidad Nacional de Asunción.
- Ramos Martín , L. (2018). La técnica DAFO como herramienta de reflexión docente. *Revista Venta Abierta* , 1-7.
- Rios Herrera , F. (2005). *La sostenibilidad del proyecto de desarrollo santiago* . Guatemala : Universidad de San Carlos Guatemala .
- Rodríguez , A. (2010). *JUEGOS DE ACORRALAMIENTO*. Sevilla España: Universidad de Sevilla .
- Rodríguez Palermo , M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 29-50.
- Ruano, C. R. (1997). Más allá de la evaluación por resultados: Planteamientos metodológicos en torno al proceso de autoanálisis institucional y la construcción de indicadores de la calidad educativa en el contexto universitario. *OEI-Revista Iberoamericana de Educación*, 1-10.
- Sainz Fuertes, A. (1993). El análisis estratégico: La empresa y el entorno. *Conferencias y trabajos de investigación* (págs. 1-45). España : I.D.O.E. Universidad de Alcalá .
- SEGEPLÁN, S. d. (2015). *Guía para la formulación de políticas públicas*. Guatemala: Editorial Servi Prensa.
- Senior Sánchez , D. (2018). *Liderazgo Sostenible Y Sus Implicaciones En El Contexto Organizacional*. Bogotá: Universidad del Rosario .
- Stoner, J. A. (1996). *Administración*. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Tamayo Jiménez, D. M. (2012). *Teoría Política*. México: Red Tercer Milenio.
- Toscano Sanchez, L. (2005). *MUSEO DE JUGUETES TRADICIONALES Y POPULARES DE LA REGIÓN SUROCCIDENTE*. Guatemala : Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura.
- Velásquez Contreras, A. (2005). Análisis situacional, intervención y aprendizaje organizacional. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 51-71.
- Vigo, V. (2018). *Manual de diseño de proyectos de desarrollo sostenible*. Cajamarca Perú: Asociación Los Andes de Cajamarca.

ANEXOS

Los juegos tradicionales



TROMPO

El trompo, es uno de los juguetes más antiguos de la humanidad. Según antropólogos, el trompo parece que en un principio formó parte de un instrumento **análogo** al uso actual, que se utilizaba para obtener fuego mediante el juego semi rotativo de un eje vertical, que frotaba en una madera horizontal.

Este juego estaba muy extendido entre los **amerindios** del Norte y del Sur, antes de la llegada de los primeros colonos. De hecho parece haber constancia de trompos en Perú desde tiempos prehistóricos.

(DESCRIPCIÓN)

El trompo es un juguete conocido en toda Guatemala. Se empieza a jugar en el mes de junio y finaliza en el mes de agosto, aproximadamente.

Materiales. Pueden ser de plásticos o de madera. Miden 8 centímetros de alto y 6 centímetros de diámetro, aproximadamente (estos los venden ya fabricados). Se necesita un hilo grueso o pita.



(CÓMO JUGAR)

Se puede jugar en forma individual, en parejas o en grupos.

El trompo es una pieza de forma cónica, para hacerlo bailar se utiliza un hilo grueso, que se arroja alrededor de la punta. Luego se lanza hacia una superficie plana, logrando que se quede girando el mayor tiempo posible.

Existen diversas competencias, que consisten en dibujar figuras de animales o geométricas en la tierra y dentro de ellas se colocan monedas o canicas, las que cada jugador deberá intentar sacar, ya sea al lanzar el trompo o al tomarlo en la mano (girando aún) y tratando de empujar la ficha o la canina hacia afuera de la figura.

CAPIRUCHO



Se dice que el capirucho posiblemente sea de origen griego, aunque su origen sigue siendo oscuro, pero se ha encontrado **evidencias** de su existencia (con sus variantes) en Japón, Filipinas, Francia, Italia y en las **tribus** indígenas de América del Norte y del Sur.

En la Francia del siglo XVI se popularizó gracias al rey Enrique III, que lo jugaba con destreza.



(DESCRIPCIÓN)

El “Capirocho” es un juguete tradicional conocido en toda Guatemala, en algunas regiones se le conoce como “Capirote” o “Balero”.

Materiales: Instrumento de plástico o madera con forma cónica, con un agujero en la parte inferior. Trozo de pita, y un palito de 7 centímetros.

(CÓMO JUGAR)

Este se puede jugar en forma individual o colectiva.

Algunos niños elaboran este juguete utilizando un carrizo de madera o el cuello de una botella plástica con su tapadera. Se perfora la tapadera en la parte central y a partir de allí se calcula el tamaño de la pita, la que deberá rodear la campana y coincidir donde se inició, seguidamente atarlo al palito.

El juego consiste en insertar el palo en el capirucho o capirote, el mayor número de veces consecutivas. Si se falla se pierde el turno.

Las competencias por punteo resultan ser interesantes cuando el grupo de participantes es numeroso.

Este juego se ha dejado mucho, es importante recuperarlo porque es una recreación muy buena para los niños, que se divierten jugándolo.

YAXES



El juego de los yaxes, tiene su **antecedente** histórico en un juego similiar, pero con bolas o piedritas, el cual ya es mencionado por Platón en el Diálogo con Fedro, año 400 antes de Cristo (a.C.)

(DESCRIPCIÓN)

Los yaxes se juegan en toda Guatemala, pero han sido considerados como juguetes para las niñas. Los materiales necesarios son: una pelota pequeña, de goma, llamada también pin pon y 10 pines (yaxes), piedrecitas o bolitas de barro.



(CÓMO JUGAR)

Los Yaxes pueden jugarse en forma individual o colectiva. Se ha de jugar en un lugar plano, donde se lanzan los yaxes y seguidamente deberán recogerse uno por uno, después de cada rebote de la pelota.

Después de recoger todos los yaxes se vuelven a tirar para recogerlos de dos en dos, tres en tres...así sucesivamente, aumentando el grado de dificultad.

Se pierde el turno cuando se cae un yax de la mano; cuando mueve alguno de los yaxes que quedan en el suelo; cuando la pelota da más de un brinco.

Hay otras modalidades: el tomate, el tunel, la canasta, etc.

PERINOLA



La perinola se juega desde hace más de dos mil años y ya Catón (234 a. C. – 149 a.C.), hombre de estado romano, recomendaba este juego a los padres, **argumentando** que se trataba de un **pasatiempo** más adecuado para los niños.

Se tiene conocimiento que los magos y sabios en Oriente recurrían a la perinola para hacerla bailar sobre sus **predicciones** para afirmar o negar algún acontecimiento.

(DESCRIPCIÓN)

La perinola es un juguete popular que se juega en toda Guatemala.

Materiales: Para su elaboración necesitas un trozo de madera, al que debes darle forma cilíndrica con seis lados y colocar en cada lado: Toma 1, toma 2, toma todo, pon 1, pon 2, todos ponen. También necesitarás semillas o piedras para las apuestas.



(CÓMO JUGAR)

La perinola es un juguete para jugar en forma colectiva. Cada jugador aportará, al inicio de la partida, una cantidad, igual para todos. Seguidamente se sortea el orden de las tiradas. Cuando llegue su turno, cada jugador hará girar la perinola. La cara que quede en la posición superior indicará, lo que debe hacer el jugador.

Las indicaciones inscritas en la perinola son las siguientes:

- Pon uno/Pon dos: el jugador deberá depositar una o dos fichas o semillas, según se haya acordado antes de iniciar la partida.
- Toma uno/Toma dos: El jugador cobra de lo que todos han puesto al inicio.
- Todos ponen: Todos los jugadores deberán depositar una ficha o semilla.
- Toma todo: El jugador cobra todo lo que han puesto al inicio. Cuando esto sucede, la partida empieza nuevamente.

ARCOS Y FLECHAS



Esta actividad se remonta al período **Paleolítico**, tiene casi 25,000 años de antigüedad. Testimonio de ello son las pinturas **rupestres** (en cavernas), que representan escenas de caza, lo que demuestra que el arco tuvo un marcado carácter utilitario en esta época. Los testimonios de viajeros europeos, mencionan que el arco y la fecha son herramientas fundamentales para la **subsistencia** en América, de ahí que los niños lo utilizaran con mucha destreza.

(DESCRIPCIÓN)

Arcos y flechas son juguetes que totalmente han desaparecido y se jugaba en toda Guatemala. Entre los materiales para su elaboración, se necesitan: Varillas delgadas de madera, cáñamo u otra pita resistente, y varillas de trigo (que serán las flechas).

(CÓMO JUGAR)

Se puede jugar en forma individual o colectiva (preferentemente).

Para su elaboración se necesita una varilla delgada de madera para formar el arco, seguidamente se atan los extremos con el cáñamo. Si se desea se puede forrar todo el arco. Habrá que buscar varillas de trigo para utilizarlos como flechas.

Cuando el grupo es numeroso se dividen en dos y deberán buscarse y evitar ser atacados por el grupo contrario. Gana el grupo que haya tenido menos jugadores ilesos.

Otra forma de jugar es afinando puntería tirando botes.



RUEDAS Y AROS

El aro fue en su origen un objeto sagrado. El círculo delimita una zona mágica para alejar el espíritu del mal o para conservar el **poderío** de la magia.

Los niños en Roma y Grecia antigua usaban aros de metal, de ello hacen mención en sus escritos Homero, Virgilio y Ovidio.

(DESCRIPCIÓN)

Los aros o ruedas se juegan en toda Guatemala.

Los materiales que se necesitan son: un trozo de manguera o un aro de bicicleta o de hierro, y horqueta de madera.



(CÓMO JUGAR)

Se juega en forma individual y colectiva, haciendo competencias.

Es un juguete consisten en un aro metálico, el cual se hace dar vuelta mediante la impulsión de la horqueta. El juego consiste en mantener en equilibrio el aro y hacerlo rodar. Es un juego de habilidad y destreza.

Cuando se elabora de manguera, se unen ambas puntas con un trozo de madera y se le introducen piedrecitas para que suene cuando se haga girar.



CHIVO AL BOTE

El juego infantil es diversión, gozo, ejercicio, recreo, pasatiempo, **esparcimiento**, distracción y acción, se considera una actividad que no produce bienes materiales pero sí forma y distrae. Cuando la acción de jugar se convierte en un medio de vida de los practicantes, pierde su calidad y carácter de juego (Barrera 36: 1995).

-(DESCRIPCIÓN)

El juego “Chivo al bote” es popular, pero no se juega en todo Guatemala. Es un juego similar a tenta o electrizado, con la diferencia que para este juego se necesita un bote vacío. Es eminentemente colectivo.



(CÓMO JUGAR)

En este juego se elige a uno de los participantes para que sea quien busque a los demás, pero antes uno de los que se van a esconder tiene que tirar un bote el cual es parte del juego y servirá para que el niño elegido lo vaya a traer donde ha caído y luego lo pone en un punto intermedio de la zona de juego, en seguida se dedica a buscar a los demás y conforme los vaya encontrando corre hacia donde está el bote y dice fuerte el nombre del niño encontrando y menciona las palabras chivo al bote.

El primer participante que es encontrado será quien tenga que buscar a sus compañeros al finalizar el juego.



POLICÍAS Y LADRONES

Así como las antiguas y **primitivas** religiones del mundo muestran grandes similitudes en sus ritos para invocar la **fertilidad**, o en su adoración al sol y a la luna, muchos juegos parecen ser comunes a los seres humanos de diversas partes del mundo.

Aunque la forma de los juegos tiende a permanecer inalterable, su simbolismo se ve manifestado en muchos casos por acontecimientos actuales, especialmente aquellos que tienen que ver con la política del momento.



-(DESCRIPCIÓN)

El juego de “policías y ladrones”, se juega en toda Guatemala.

Es un juego colectivo y no necesitas de ningún material.

(CÓMO JUGAR)

Se forma dos equipos: los de un equipo hacen de ladrones y los del otro equipo, de policías. Los ladrones van saliendo de su ‘casa’ uno a uno y los policías les persiguen. Los que van siendo capturados son llevados a la cárcel (Una columna, árbol, pared...), se tienen que ir agarrando de manera que se va formando una cadena. Si uno de los ladrones que están todavía libres consigue llegar a tocar a cada uno de los presos, éstos pueden salir libres de la cárcel. Cuando los policías consiguen atrapar a todos los ladrones se intercambian los papeles y pasarán a ser los ladrones.

Este juego conlleva un gran esfuerzo físico y un buen ejercicio en equipo, papeles.