



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

---

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

**Rincón Lúdico Hacia Una Educación De Calidad, Inclusiva E Innovadora.**

**Tomás Chumil Morales.**

**Asesor**

**Lic. Macario Pedro Vicente Lobos**

**Sololá, noviembre de 2020**





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

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

**Rincón Lúdico Hacia Una Educación De Calidad, Inclusiva E Innovadora.**

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

**Tomás Chumil Morales**

**Previo a conferírsele el grado académico de:**  
**Licenciado en Educación Preprimaria Intercultural con énfasis en**  
**Educación bilingüe**

**Sololá, noviembre de 2020**

## **AUTORIDADES GENERALES**

Ing. Murphy Olympo Paiz Recinos	Rector Magnífico de la USAC
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Secretario General de la USAC
MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda	Secretaria Académica de la EFPEM

## **CONSEJO DIRECTIVO**

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Álvaro 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**

Jairo David Polanco Aragon	Presidente
Irma Johana Chiguichón Boror	Secretario
Amélica Lissette Linares Rivas	Vocal



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



Guatemala, 29 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: **Rincón Lúdico Hacia una Educación de Calidad, Inclusiva e Innovadora**, del Centro oficial de Preprimaria Bilingüe Anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic, del Municipio de San Andrés Semetabaj, departamento de Sololá, correspondiente al estudiante: **Tomás Chumil Morales** carné: **200750003 CUI: 1944847690709** de la carrera: **Licenciatura en Educación Pre-Primaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe**, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

Lic. Macaño Pedro Vicente Lobos  
Colegiado Activo No.20040  
Asesor nombrado

Vo.Bo.

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



c.c. Archivo



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 Tomás Chumil Morales carné: 200750003 las mejoras a su informe final del proyecto de mejoramiento educativo, derivadas del examen privado de la carrera Licenciatura en Educación Preprimaria con énfasis en Educación Bilingüe Intercultural, brindo mi aprobación a su trabajo titulado: Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora.

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

Atentamente,

Lic. Macario Pedro Vicente Lobos  
Asesor Proyecto Mejoramiento Educativo  
Colegiado 20040



### Dictamen de aprobación de Ejecución SA-2020 No. 01\_4380

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: *Rincón Lúdico Hacia Una Educación De Calidad, Inclusiva E Innovadora*  
Realizado por el (la) estudiante: *Chumil Morales Tomás*  
Con Registro académico No. *200750003* Con CUI: *1944847690709*  
De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

#### CONSIDERANDO

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

#### AUTORIZA

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

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

**¡ID Y ENSEÑAD A TODOS!**

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

**108\_80\_200750003\_01\_4380**



### Dictamen de aprobación de Impresión SA-2020 No. 01\_4380

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: *Rincón Lúdico Hacia Una Educación De Calidad, Inclusiva E Innovadora* Realizado por el (la) estudiante: *Chumil Morales Tomás* Con Registro académico No. 200750003 Con CUI: 1944847690709 De la Licenciatura de *Licenciatura en Educación Preprimaria Intercultural con Énfasis en Educación Bilingüe*

#### CONSIDERANDO

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

#### 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

108\_80\_200750003\_01\_4380

## DEDICATORIA

A Dios: Por haberme dado la sabiduría y paciencia durante este proceso académico.

A mis padres: Por su apoyo Moral e incondicional.

A mis hijos: Por entender y ceder el espacio en los momentos que me necesitaron en acompañarlos en familia.

A los docentes: Quienes me guiaron con sus sabios conocimientos y compartir sus experiencias en cada presencial.

A mis amigos (as): Por su amistad, cariño y motivación hacia mi persona.

A mis compañer@s: Quienes me acompañaron en este reto de aprendizaje y compartir momentos de compañerismos en clases.

Y a usted: Especialmente mis respetos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecimientos a las entidades educativas, tales como:

MINEDUC, Por haber dado la oportunidad de actualizar en mi nivel de educación preprimaria Bilingüe.

EFPEM – USAC: Por la dedicación que ha venido realizando con los profesionales en la actualización en el campo de la educación Pedagógica. Para brindar una educación de calidad y significativa a los estudiantes.

PADEP. Programa académico que se ha dedicado en la formación y actualización de docentes en los niveles en donde laboran para una formación profesional académica y científica.

ESTEG: Organización donde se ha tomado el tiempo de velar por la seguridad, derechos y obligaciones de los trabajadores de la educación, como también velar por una educación equitativa y de calidad de la población guatemalteca.

ESTABLECIMIENTO: Por Ceder el espacio en la ejecución del proyecto y el apoyo hacia el mismo.

## RESUMEN

La propuesta de la implementación del proyecto de Rincón Lúdico en la escuela surgió a través de la investigación que se realizó en el establecimiento, y se partió en la primera y segunda línea de acción en donde se detectó la necesidad de implementar un Rincón Lúdico, porque en este establecimiento no cuenta con esa necesidad antes mencionada, este proyecto va dirigido específicamente a los niños y niñas del nivel preprimaria, de igual manera se tomó muy en cuenta la participación de los padres de familias, autoridades educativas y la municipalidad.

Este proyecto va enfocado en una educación Innovadora, inclusiva y contextualizado en donde se pretende una formación de conocimientos científico y significativos hacia los estudiantes en los primeros años de su formación.

Esta propuesta se realizó de acuerdo a la necesidad de mejorar la educación de los estudiantes del nivel preprimaria a través del juego con materiales lúdicos en donde los estudiantes puedan interactuarse y socializar conocimientos y experiencia al momento de tener contacto con los materiales, y está fundamentado de a acuerdo con autores expertos en ese tema educacional.

## **ABSTRACT**

This proposal for the implementation of the Play Corner project at the school arose from the research carried out in the establishment, and started with the first line of action where the need to implement a Play Corner was detected because in this establishment does not have the aforementioned need, this project is specifically aimed at boys and girls at the pre-primary level, in the same way the participation of parents, educational authorities and the municipality was taken into account. This project is focused on an innovative, inclusive and contextualized education where a significant knowledge formation is intended for students in the first years of their formation.

This proposal was made according to the need to improve the education of students at the pre-primary level through play with recreational materials where students can interact and socialize knowledge and experience when having contact with the materials, and is based on according to expert authors on that educational topic.

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I PLAN DE TRABAJO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO... 4	4
1.1 Marco Organizacional.....	4
1.2 Análisis Situacional.....	10
1.3 Análisis Estratégico.....	13
1.4 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo.....	24
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	41
2.1 Marco Organizacional.....	41
2.2 Fundamentación Teórica del Análisis Situacional.....	50
2.3 Fundamentación Teórica del Análisis Estratégico.....	57
2.4 Fundamentación Teórica del Diseño del Proyecto.....	63
2.5 Fundamentación Teórica de la Sostenibilidad.....	69
CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	72
3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo.....	72
3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo.....	72
3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo.....	73
3.4 Objetivos.....	73
3.5 Justificación.....	73
3.6 Distancia entre el diseño proyectado y emergente.....	75
3.7 Plan de actividades.....	79
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	91
4.1 Análisis y discusión de resultados del Proyecto de Mejoramiento Educativo.....	91
4.2 Conclusiones.....	98
4.3 Recomendaciones.....	98
Plan de Sostenibilidad.....	99
Referencias.....	104
Anexos.....	112

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
Gráfica No. 1 Árbol de problema.....	12

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Priorización de Problema.....	11
Tabla No. 2. Demanda.....	13
Tabla No. 3 Matriz DAFO.....	14
Tabla No. 4 MINI-MAX.....	16
Tabla No. 5 Vinculación Estratégica.....	18
Tabla No. 6 Líneas de Acción.....	22
Tabla No. 7 Mapa de Soluciones.....	23
Tabla No. 8 Plan de Actividades.....	29
Tabla No. 9 Cronograma del PME.....	32
Tabla No. 10 Plan de Monitoreo.....	34
Tabla No. 11 Esquemas de Metas.....	36
Tabla No. 12 Esquema de indicadores de evaluación.....	37
Tabla No. 13 Resultado de la Proyección del PME.....	77
Tabla No. 14 Divulgación del PME.....	78
Tabla No. 15 Procedimiento.....	102

## INDICE DE IMÁGENES

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
Imagen No. 1 Escuela Oficial Rural Mixta, Parcelamiento Xoquic.....	80
Imagen No. 2 Solicitud Presentada a la dirección para el PME .....	80
Imagen No. 3 Autorización de parte del Director.....	81
Imagen No. 4 Presentación de Solicitud a la Municipalidad.....	82
Imagen No. 5 Reunión con padres de familias.....	83
Imagen No. 6 Selección de materiales reciclables.....	84
Imagen No. 7 Niños trabajando con los materiales Lúdicos.....	85
Imagen No. 8 Manipulación de los materiales por parte de los niños.	86
Imagen No. 9 Niños trabajando en grupos con los materiales.....	87
Imagen No. 10 Reunión con padres de familias sobre el avance del PME.....	87
Imagen No. 11 Presentación de materiales del Rincón Lúdico.....	89
Imagen No. 12 Divulgación del PME por grabación de un video.....	90

## INTRODUCCIÓN

El Presente Informe trata sobre la recolección de acciones que se realizó durante la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic, del Municipio de San Andrés Semetabaj, del Departamento de Sololá. Dicha propuesta inicio en el año 2018 cuando empezó a funcionar el programa en la Universidad San Carlos de Guatemala – USAC Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media – EFPEM Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente - PADEP/D, en donde se propone un proyecto para el mejoramiento de la educación en la escuela apoyando a los estudiantes a una educación de calidad e integral como también contextualizada así que se inició esta propuesta para la implementación de un Rincón de aprendizaje o Rincón Lúdico en que consiste la interacción de materiales diversos para la enseñanza aprendizaje a los niños y niñas de la escuela, esta propuesta va enfocado específicamente a los niños y niñas de preprimaria bilingüe de 6 años en donde se trató y se trata la manera de guiar a los estudiantes a una educación integral, contextualizada e inclusiva, en donde también se maneja técnicas y estrategias actualizada para que la enseñanza sea un enseñanza innovadora, con este PME se da la oportunidad a los estudiantes a explorar, crear, imaginar su educación a una educación real al estar en contacto con los objetos en físico y no en gráfica,

El presente informe se divide en cuatro capítulos en donde cada capítulo está estructurado con sus propias actividades que se trabajó durante la ejecución del PME, sus avances y mejoras de igual manera las dificultades que obstaculizó para cumplir exactamente lo planificado desde el inicio.

En el primer capítulo se trabajó lo que es el plan del PME, el marco organizacional, análisis situacional, el análisis estratégico y sobre todo el diseño del PME, en donde cada uno de ellos se elaboró de acuerdo a la necesidad que se requiere.

En el capítulo II, es donde se plasmó el marco organizacional tales como la fundamentación teórica de cada uno de ellos como: análisis situacional, estratégico y el diseño del proyecto y la sostenibilidad del mismo cada uno de ellos se basa y se fundamenta de acuerdo a los diferentes autores quienes lo confirman que son temas investigados y comprobados científicamente.

En el capítulo III, se contempla en sí la presentación del PME, como: El título del PME, la descripción, el concepto, los objetivos generales y específicos, la justificación y el plan de Actividades del PME en donde cada uno de los antes mencionados se investigó con base a fundamentos comprobados.

Para finalizar en el capítulo IV, se contempla la finalización del PME como el análisis de los resultados del trabajo durante el tiempo de ejecución y en se concluyó el PME. Siempre respetando las normas y lineamientos establecidos.

La finalización del proyecto de mejoramiento educativo ejecutado en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a Escuela Oficial Rural Mixta Parcelamiento Xoquic en donde se propuso la implementación de un Rincón Lúdico o de aprendizaje con los niños y niñas de preprimaria sección "A", donde exitosamente se logró finalizar la ejecución del mismo, desde el inicio se realizaron varias actividades y cada actividad se dividió en capítulos, en el presente informe se detallará las actividades realizadas y se elaboró por capítulos.

La redacción del informe en donde se recabó todas las informaciones que han venido ejecutadas desde el inicio del proyecto durante cinco meses iniciando desde el mes de enero finalizando en el mes de mayo, durante este tiempo se trabajó los cuatro capítulos en que consistió el Proyecto de Mejoramiento educativo y fue ejecutado en el Centro Oficial de Preprimaria anexo a EORM Parcelamiento Xoquic.

El Proyecto de Mejoramiento Educativo se ejecutó en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a la EORM, Parcelamiento Xoquic, fue trabajado con

los niños y niñas del Preprimaria sección "A", con 21 alumnos, así también en el proyecto se involucró al director del establecimiento como también a los padres de familias específicamente de Preprimaria secciona A, colaborando con la elaboración de un material para el rincón Lúdico que se va a implementar en el Grado antes mencionado.

Este proyecto se ejecutó con la coordinación y autorización del director del establecimiento como ambiente se invitó a los docentes del nivel Preprimaria para involucrarlos en las actividades planificadas durante la ejecución del PME, los actores directos fueron los estudiantes de grado y docente, estudiantes quienes fueron los que se involucraron directamente en el proyecto, los actores secundarios fueron los padres y madres de familias quienes de una u otra forma colaboraron con sus hijos elaborando algunos materiales, en este caso lo actores potenciales fueron personal o corporación municipal pero por el problema del COVID-19, no se logró el cien por ciento por algunos ajustes que ellos hicieron por la epidemia, pero se espera la colaboración a dicha institución para el mejoramiento y permanencia del PME en la escuela.

Este proyecto ejecutado en la escuela se realizó por el mejoramiento de la educación de los estudiantes del nivel preprimaria ya que este trabajo va enfocado directamente a ellos para que su aprendizaje sea significativo y se propuso la implementación de un espacio denominado Rincón Lúdico o Rincón de Aprendizaje en donde los estudiantes ponen en práctica su creatividad por medio de la manipulación concreta de los objetos.

Dentro de los indicadores recabados durante la investigación se reflejó la falta de un Rincón Lúdico en la escuela por lo que se priorizo este tema para dar una solución a esa demanda educativa y para que la enseñanza aprendizaje de los estudiantes sea significativa e innovadora y que se vaya preparándose en los retos y desafíos que enfrentaran en los grados posteriores o inmediatas.

## CAPITULO I PLAN DEL PRO YECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

### 1.1 Marco organizacional

#### 1.1.1 Diagnóstico institucional

Nombre del Establecimiento: Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic.

Código del Establecimiento: 07-09-0251-41

Dirección del Establecimiento: Parcelamiento Xoquic,

Municipio: San Andrés Semetabaj, Departamento: Sololá

Nombre del Director: Marcelino Manuel Morales Chumil

Nombre de la estudiante: Tomás Chumil Morales

Sector: Oficial X cooperativa \_\_\_\_\_ Municipal \_\_\_\_\_ Privado \_\_\_\_\_

Área: Urbana \_\_\_\_\_ Rural X Plan: Diario X Sabatino \_\_\_\_\_

Modalidad: Bilingüe X Monolingüe \_\_\_\_\_

Tipo: Mujeres \_\_\_\_\_ Hombres \_\_\_\_\_ Mixto X

Categoría: Pura X Anexa \_\_\_\_\_

Jornada: Matutina X Vespertina \_\_\_\_\_ Doble \_\_\_\_\_ Intermedia \_\_\_\_\_

Cuenta con los servicios: SI X NO \_\_\_\_\_

### 1.1.2 Antecedentes

#### A. Historia de la Escuela

El Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic, se ubica en el centro del caserío Chuti-Estancia, San Andrés Semetabaj, del departamento de Sololá. Anteriormente esta se divide en dos plantas denominadas “planta alta y planta baja”, pero actualmente solo se concentra en la planta Alta en su totalidad.

La Escuela se ubica aproximadamente a 2, 113 metros sobre el nivel del mar (SNM).

La planta baja consta de seis aulas en donde son atendidos los niños del grado; tercero, cuarto.

La planta alta consta de diez aulas, la cocina y la dirección de la escuela en dicha planta son atendidos los niños del nivel parvulario, preprimaria y las secciones del nivel primario: primero, segundo, tercero.

La extensión territorial de la Escuela en la planta alta es aproximadamente de seis cuerdas de 30 metros cada una, la cual da un total de 5,400 metros cuadrados y la planta baja de cuatro cuerdas de 30 metros la cual da un total de 3,600 metros cuadrados.

#### B. Descripción de la escuela

La escuela se fundó en el año 1963 después de la separación de la comunidad con la aldea Panimatlam en donde fue por problemas sociales de los habitantes de ambas comunidades, el primer maestro de la escuela fue el profesor Marco Antonio Uguayo y después llegó el Profesor Julio Efraín Téllez Mogollón, ellos empezaron a trabajar en la escuela, fueron los primeros que tuvieron la iniciativa de buscarle un nombre de la escuela y se agregó un apellido del establecimiento educativo, “Xoquic”, porque solo se llamaba Parcelamiento; desde ese entonces la escuela se llamó Parcelamiento Xoquic; que quiere decir, escuela entre parcelas. El maestro mencionado es quien realizó los trámites al Ministerio de

Educación y se registró el establecimiento con el nombre de Escuela Oficial Rural Mixta Parcelamiento Xoquic, actualmente sigue con ese nombre en todos los tramites que se realiza en el Ministerio de Educación.

El edificio escolar por primera vez en la comunidad fue de paredes de bajareque y techo de pajon, los alumnos se sentaban en unos trocitos que los maestros ingeniaron, se empezó a trabajar con 15 alumnos en total.

En la década de los 60 y 70, ya eran más de 100 familias y estaban contribuyendo en el desarrollo de la misma, construyeron casas de adobe y galeras con techo de pajón para que funcione una escuela. En el año 1,976 un terremoto afectó muchos lugares, y botó la escuela de adobe. Gracias al apoyo de las mismas familias y con el apoyo de una institución construyeron otra escuela de paredes y techo de lámina, y en el interior de las paredes de dichas construcciones fueron forrados con cartones gruesos.

Las familias siguieron luchando nuevamente para el mejoramiento de la comunidad, pero lamentablemente en el año 1,982 los militares del Gobierno de ese tiempo arrasaron todas las familias de este lugar; también hubo masacres, torturas, secuestros y otras acciones en contra a la humanidad. Por esas causas, las familias que sobrevivieron en esa guerra o violencia, regresaron a vivir en sus tierras después dos años, perdieron sus pertenencias, fueron quemadas sus casas, etc.

### 1.1.3 Marco epistemológico

#### A. Históricas

- ¿cómo ha ido aumentando la matrícula escolar según los datos de los últimos tres años?

De acuerdo a las estadísticas en los últimos tres años se ha visto una disminución en cuanto a la matricula específicamente en el nivel preprimaria por varios factores que intervienen.

- ¿Cómo ha sido la repitencia en los últimos tres años?

En este caso de Repitencia no hay, porque en el nivel preprimaria solo tiene la opción de Finalizado, en cuanto a retirados si a veces aparecen entre dos o tres alumnos que se deciden retirar por definitivo, por la edad.

- ¿Cómo ha sido la no promoción de los estudiantes?

Como lo manifesté anteriormente en Preprimaria no existe lo no promovido.

- ¿cómo ha sido el involucramiento de los padres de familia en la formación de sus hijos?

En los últimos años si se ha visto el involucramiento de los padres en la educación de los niños, porque actualmente casi la mayoría de los padres han estudiado incluso se han graduado de alguna profesión, porque si se ve el involucramiento en la formación de sus hijo o hijas en la escuela.

- ¿Entre hombres y mujeres quienes logran culminar su formación académica?

En el nivel en donde laboro casi es igual, en la culminación del ciclo finaliza por igual niños y niñas.

## B. Psicológicas

- Indicar las razones de los niños y jóvenes que están fuera del sistema educativo.

En el nivel Preprimaria algunos niño y niñas de la edad de este nivel no se encuentra inscrito en la escuela por varias razones, entre ellos están: distancia de la escuela con su casa, niños sobreprotegidos, hijos o hijas únicos (as), entre otros factores.

- Razones por las cuales abandonan el centro educativo.

Por la edad, la falta de interés, hijos mimados, hijos únicos.

- Si existen alumnos que repiten grado ¿Cuáles son las razones?

En este caso por el nivel nadie repite grado solo finaliza o retirado por definitivo.

- Existen alumnos con sobre edad ¿razones?

En mi escuela y por el nivel no existe alumnos de sobre edad por ser del nivel de Preprimaria o alumnos de 6 años por lo que no hay sobre edad.

### C. Sociológicas

- Valores culturales que aún se practican en la comunidad.

Aun se practica un buen porcentaje de los valores culturales propiamente de la comunidad entre ellos el respeto, la igualdad, entre otros.

- Principales problemas de la comunidad.

En cuanto a los padres, es el alcoholismo, la desintegración de la familia por la migración, la falta de atención a las familias por padres que no tiene escolaridad.

- Dependencias que afectan a la población.

La venta de alcohol, y la migración, creo que es una necesidad de las familias, pero si afecta mucho, más a la población estudiantil.

- Focos contaminantes de la comunidad.

La irresponsabilidad de los vecinos en tirar la basura en las calles, la quema de los bosque o incendios provocados que contamina nuestro medio ambiente.

### D. Culturales

- Idiomas que se hablan en la comunidad

El idioma materno de la comunidad es el K'iche', pero de igual forma se habla los idiomas de Kaqchikel, el mam en algunas familias y el castellano que la mayor parte de las familias las practican.

- Fuentes de ingresos de la comunidad.

El ingreso económico de la población de la comunidad son los siguientes: comercios, albañilería, profesionales, remesas de migrantes, estructuras metálicas y sobre todo la agricultura es la más practicada en la comunidad.

- Existen reservas naturales.

En la actualidad no, pero todavía se ve el área verde al alrededor de la comunidad, que creo que ayuda bastante en la purificación del aire.

- Idioma en que los docentes desarrollan sus clases

En el Nivel de preprimaria se desarrolla en los dos idiomas, el K'iche' y el castellano.

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

La falta de un Espacio de un Rincón Lúdico en la escuela es una necesidad que se detecta a simple vista, porque, en el nivel preprimaria es muy importante tratar esa necesidad porque sabemos muy bien que como docente del nivel preprimaria un Espacio de esa naturaleza despierta en el niño la curiosidad la iniciativa de superar los obstáculos al tener contacto con ellos en este caso materiales lúdicos en donde los y las niñas los pueden tocar manipular y crear cosas de acuerdo a su imaginación por lo que es muy importante implementar ese Rincón en las escuelas para que nuestros estudiantes logran un buen aprendizaje por medio del juego, por lo que es muy importante trabajar los insumos o sea que objetos o materiales son las que se debe de incluir, el proceso, de cómo se trabaja y esto se debe de realizar un estudio minucioso, los resultados que se espera del proyecto que sea de un proyecto a beneficio de los estudiantes, el impacto que tendrá en la reacción de los estudiantes, también se tiene que ver de qué es eficiente va ser con los estudiantes, que sea un proyecto de equidad que nadie se excluya del proyecto y verificar los resultados que se va a alcanzar.

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

El proyecto de Mejoramiento Educativo se perfiló a la política de calidad, analizando el panorama del Sistema Educativo Nacional y del centro educativo ya que va en busca de mejorar el rendimiento de los estudiantes en las aulas, para que sean analíticos y críticos.

## 1.2 Análisis situacional

### 1.2.1 Identificación del problema

- Falta de la práctica de los valores.
- La Inasistencia.
- Útiles escolares.
- La falta de Un Rincón Lúdicos en el grado de Preprimaria.
- Impuntualidad de los estudiantes.
- Deficiencia de metodología.
- Poca participación de los padres en las reuniones.
- Alimentación escolar.
- Problema en la lectoescritura en la escuela con los niños.
- Mala Organización de la Limpieza e higiene escolar
- La falta Utensilios de limpieza.

### 1.2.2 Conceptualización.

Las necesidades que el establecimiento afronta, las cuales necesita dar una solución en algunas de ellos, ya que por medio de la investigación, se detectó un listado de las necesidades que el establecimiento requiere de una atención tales como: la inasistencias de los estudiantes, una metodología deficiente por parte de los docentes que no están en programas de actualización, hoy día se da mucho el problema de la lectoescritura con los estudiantes, este problema se vio con la distracción de la tecnología que se está dando fuerte en la comunidad desde ahí los estudiantes han perdido en hábito de lectura y está provocando un problema en la lectoescritura con los estudiantes de la escuela, y una alimentación inadecuada con los estudiantes, este también influye en la rendición de los estudiantes en su aprendizaje.

## 1.2.3 Priorización del problema

Tabla No. 1 Priorización de Problema

PROBLEMA	CRITERIOS					SUB TOTAL 1	CRITERIOS		SUB TOTAL 2	SUB TOTAL 1 x SUB TOTAL 2
	A. Magnitud y Gravedad	B. Tendencia	C. Modificable	D. Tiempo	E. Registro		F. Interés	G. Competencia		
Falta de la práctica de los valores	2	1	1	1	2	7	1	1	2	14
La Inasistencia	1	1	1	1	1	5	1	1	2	10
Útiles escolares	2	1	1	1	1	6	1	0	1	6
La falta de un Rincón Lúdicos en el grado de preprimaria.	2	2	2	2	2	10	2	2	4	40
Impuntualidad de los estudiantes	2	1	1	1	2	7	1	1	2	14
Deficiencia de metodología	1	1	1	1	1	5	1	0	1	5
Poca Participación de los padres en las reuniones	2	1	2	1	2	8	1	1	2	16
Alimentación escolar	1	1	1	1	1	5	1	0	1	5
Problema en la Lectoescritura en la escuela con los niños.	1	1	2	1	1	6	1	1	2	12
Mala Organización de la Limpieza e higiene escolar	1	1	1	1	1	5	1	1	2	10
Los Utensilios de limpieza	2	1	1	1	1	6	1	1	2	12

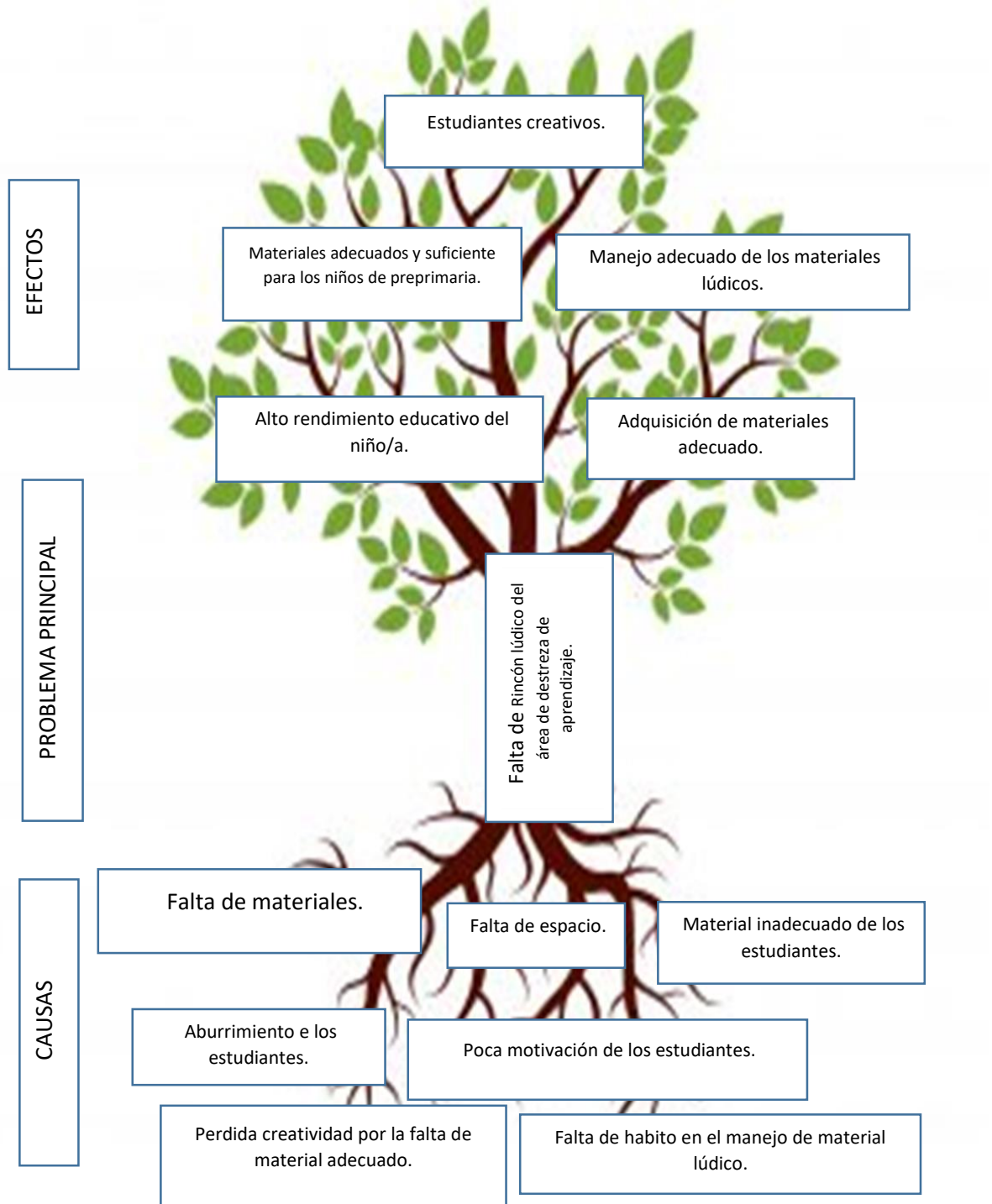
Fuente: Propia

## 1.2.4 Selección del problema

La falta de un Rincón Lúdicos en el grado de preprimaria

### 1.2.5 Árbol de problemas

Gráfica No. 1 Árbol de Problema



## 1.2.6 Demandas

Tabla No. 2 demandas

NECESIDADES	DEMANDAS	ACTORES
SOCIALES	SOCIALES	SOCIALES
Falta de seguridad. Educación. Justicia. Salud.  Convivencia pacifica	Control delincencial. Educación de Calidad. Aplicación de las leyes. Atención médica y abastecimiento de medicina. Respeto y tolerancia en la multiculturalidad.	Institución policial. Gobierno. Institución armada (ejercito)
ECONOMICAS	ECONOMICAS	
Empleo. Transparencia  Salario Justo.	Fuentes de empleo. Distribución equitativa del presupuesto o recursos del estado. Dignificación del trabajo salarial y equidad de género.	Maga. Gobierno.
CULTURALES	CULTURALES	
Idioma.  Identidad Cultural.  Uso de la medicina convencional.  Gastronomía.	Practica y uso del bilingüismo.  Uso de la indumentaria de acuerdo al pueblo.  Uso de la medicina ancestral.  Práctica de la gastronomía guatemalteca.	Comunidad. Instituciones ONG Ministerio d salud
ESPIRITUALES Y RELIGIOSAS	ESPIRITUALES Y RELIGIOSAS	
Creer en un ser supremo.  Fomentar los valores cristianos en la escuela	Respeto entre credos. Erradicar la rivalidad entre Credos. Tiempo de reflexión religiosa en las aulas.	Instituciones religiosas  Líderes eclesiásticos
POLITICAS	POLITICAS	
Transparencia.  Infraestructura	Distribución equitativa del recurso del estado. Mejoramiento de carreteras,	Gobierno de la república. Gobierno municipal Ministerio de comunicaciones
FISICAS U ORGANICAS	FISICAS U ORGANICAS	
Agua Alimentación adecuada. Vestuario.  Dormir. Respirar. Ambiente saludable.	Agua suficiente y saludable. Comida nutritiva. Ropa adecuada según época climática. Organización de tiempo de descanso. Ambiente saludable sin contaminación. Erradicación de los focos de contaminación.	Gobiernos.  Familias

Fuente: Propia

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

En la ejecución del proyecto se tomarán en cuenta diferentes actores, debido a que se requiere de mucho apoyo para que los niños logren desarrollar sus habilidades de la mejor manera. Unos de los actores potenciales será la Municipalidad que estará apoyando con materiales educativos en el establecimiento para la implementación del Rincón Lúdico

## 1.3 Análisis estratégico (matriz DAFO)

### 1.3.1 Construcción de la Matriz DAFO

Tabla No. 3 Matriz DAFO

DEBILIDADES
1.Desinteres en la elaboración de materiales lúdicas. 2.Desconocimiento en la aplicación. 3.Falta de estrategias en la elaboración de los materiales. 4.Poca información sobre el tema. 5.Desactualizacion de docentes en las nuevas estrategias lúdicas. 6.Desorganizacion en el uso de los materiales. 7.Desaprovechamiento de los recursos locales. 8.No hay interés en los nuevos cambios. 9.Uso inadecuado de los materiales. 10. No dispone tiempo en la elaboración de los materiales.
AMENAZAS
1.Aprendizaje deficientes de los estudiantes. 2.No hay talleres apropiados en la elaboración de los materiales. 3.No hay habilidad en el manejo de los materiales. 4.Deficiencias de los estudiantes en el uso de los materiales. 5.Educacion tradicionalista. 6.Falta información sobre el tema de los materiales ludios. 7.No hay monitoreo de parte del encargado del nivel preprimaria 8.No dispone lugar adecuado de la ubicación de los materiales. 9.Conformismo de los padres de familia. 10.Inseguridad de los docentes en la aplicación del materiales .

FORTALEZAS
<ol style="list-style-type: none"><li>1.Mestro de educación preprimaria.</li><li>2.Profesorado en preprimaria bilingüe.</li><li>3.Conocimiento en la aplicación de estrategia del material lúdico</li><li>4.Participación en talleres de la aplicación del material.</li><li>5. Actualización docente.</li><li>6. Preparación académica en la elaboración de los materiales lúdicos.</li><li>7.Idioma materna de la comunidad</li><li>8.Renglon 011 en el Mineduc</li><li>9. Dos idiomas mayas además de castellano.</li><li>10. Trabajo en la misma comunidad de origen.</li></ol>
OPORTUNIDADES
<ol style="list-style-type: none"><li>1.Actualización en las nuevas metodologías.</li><li>2.Materiales proporcionado por el ministerio de educación.</li><li>3.Uso de materiales reciclables en la elaboración de materiales lúdicos.</li><li>4.Colaboración de padres de familias en la proporción de materiales primas.</li><li>5. Aulas adecuadas a los niños y niñas.</li><li>6. Apoyo de los padres hacia los hijos</li><li>7. Trabajo en equipo con los compañeros (as) del nivel.</li><li>8. Los alumnos dominan el castellano y su idioma materno.</li><li>9. Espacio adecuado de los estudiantes.</li><li>10. Ubicación geográfica de la escuela.</li></ol>

Fuente: Propia

## 1.3.2 Construcción de la matriz de MINI-MAX

Tabla No. 4 Matriz MINI-MAX

FORTALEZAS – OPORTUNIDADES
<p>F<sub>1</sub> Maestro de Educación Preprimaria.  O<sub>1</sub> Actualización en las nuevas Metodologías.  F<sub>2</sub> Profesorado en preprimaria bilingüe.  O<sub>2</sub> Materiales proporcionado por el Ministerio de Educación.  F<sub>3</sub> Conocimiento en la aplicación de estrategia del material lúdico  O<sub>3</sub> Uso de materiales reciclables en la elaboración de materiales lúdicos.  F<sub>4</sub> Participación en talleres de la aplicación del material.  O<sub>4</sub> Colaboración de padres de familias en la proporción de materiales primas.  F<sub>5</sub> Actualización docente.  O<sub>5</sub> Aulas adecuadas a los niños y niñas.  F<sub>6</sub> Preparación académica en la elaboración de los materiales lúdicos.  O<sub>6</sub> Apoyo de los padres hacia los hijos  F<sub>7</sub> Idioma materna de la comunidad.  O<sub>7</sub> Trabajo en equipo con los compañeros (as) del nivel.  F<sub>8</sub> Renglón 011 en el Mineduc  O<sub>8</sub> Los alumnos dominan en castellano y su idioma materno.  F<sub>9</sub> Dos idiomas mayas además de castellano.  O<sub>9</sub> Dos idiomas mayas además de castellano.  F<sub>10</sub> Trabajo en la misma comunidad de origen.  O<sub>10</sub> Ubicación geográfica de la escuela.</p>
DEBILIDADES – OPORTUNIDADES
<p>D<sub>1</sub> Desinterés en la elaboración de materiales lúdicas.  O<sub>1</sub> Actualización en las nuevas Metodologías.  D<sub>2</sub> Desconocimiento en la aplicación.  O<sub>2</sub> Materiales proporcionado por el Ministerio de Educación.  D<sub>3</sub> Falta de estrategias en la elaboración de los materiales.  O<sub>3</sub> Uso de materiales reciclables en la elaboración de materiales lúdicos.  D<sub>4</sub> Poca información sobre el tema.  O<sub>4</sub> Colaboración de padres de familias en la proporción de materiales primas.  D<sub>5</sub> Desactualización de docentes en las nuevas estrategias lúdicas  O<sub>5</sub> Aulas adecuadas a los niños y niñas.  D<sub>6</sub> Desorganización en el uso de los materiales.  O<sub>6</sub> Apoyo de los padres hacia los hijos  D<sub>7</sub> Desaprovechamiento de los recursos locales.  O<sub>7</sub> Trabajo en equipo con los compañeros (as) del nivel.  D<sub>8</sub> No hay interés en los nuevos cambios.  O<sub>8</sub> Los alumnos dominan en castellano y su idioma materno.  D<sub>9</sub> Uso inadecuado de los materiales.  O<sub>9</sub> Dos idiomas mayas además de castellano.  D<sub>10</sub> No dispone tiempo en la elaboración de los materiales.  O<sub>10</sub> Ubicación geográfica de la escuela.</p>

FORTALEZAS – AMENAZAS
-----------------------

- |  |
|--|
| <p>F<sub>1</sub> Maestro de educación preprimaria.<br/> A<sub>1</sub> Aprendizaje deficientes de los estudiantes.<br/> F<sub>2</sub> Profesorado en preprimaria bilingüe.<br/> A<sub>2</sub> No hay talleres apropiados en la elaboración de los materiales.<br/> F<sub>3</sub> Conocimiento en la aplicación de estrategia del material lúdico<br/> A<sub>3</sub> No hay habilidad en el manejo de los materiales<br/> F<sub>4</sub> Participación en talleres de la aplicación del material.<br/> A<sub>4</sub> Deficiencias de los estudiantes en el uso de los materiales.<br/> F<sub>5</sub> Actualización docente.<br/> A<sub>5</sub> Educación tradicionalista.<br/> F<sub>6</sub> Preparación académica en la elaboración de los materiales lúdicos.<br/> A<sub>6</sub> Falta información sobre el tema de los materiales ludios.<br/> F<sub>7</sub> Idioma materna de la comunidad.<br/> A<sub>7</sub> No hay monitoreo de parte del encargado del nivel preprimaria<br/> F<sub>8</sub> Renglón 011 en el Mineduc<br/> A<sub>8</sub> No dispone lugar adecuado de la ubicación de los materiales<br/> F<sub>9</sub> Dos idiomas mayas además de castellano.<br/> A<sub>9</sub> Conformismo de los padres de familia.<br/> F<sub>10</sub> Trabajo en la misma comunidad de origen.<br/> A<sub>10</sub> Inseguridad de los docentes en la aplicación del materiales .</p> |
|--|

DEBILIDADES – AMENAZAS
------------------------

- |  |
|--|
| <p>D<sub>1</sub> Desinterés en la elaboración de materiales lúdicas.<br/> A<sub>1</sub> Aprendizaje deficientes de los estudiantes.<br/> D<sub>2</sub> Desconocimiento en la aplicación.<br/> A<sub>2</sub> No hay talleres apropiados en la elaboración de los materiales.<br/> D<sub>3</sub> Falta de estrategias en la elaboración de los materiales.<br/> A<sub>3</sub> No hay habilidad en el manejo de los materiales.<br/> D<sub>4</sub> Poca información sobre el tema.<br/> A<sub>4</sub> Deficiencias de los estudiantes en el uso de los materiales.<br/> D<sub>5</sub> Desactualización de docentes en las nuevas estrategias lúdicas<br/> A<sub>5</sub> Educación tradicionalista.<br/> D<sub>6</sub> Desorganización en el uso de los materiales.<br/> A<sub>6</sub> Falta información sobre el tema de los materiales ludios.<br/> D<sub>7</sub> Desaprovechamiento de los recursos locales.<br/> A<sub>7</sub> No hay monitoreo de parte del encargado del nivel preprimaria<br/> D<sub>8</sub> No hay interés en los nuevos cambios.<br/> A<sub>8</sub> No dispone lugar adecuado de la ubicación de los materiales.<br/> D<sub>9</sub> Uso inadecuado de los materiales.<br/> A<sub>9</sub> Conformismo de los padres de familia.<br/> D<sub>10</sub> No dispone tiempo en la elaboración de los materiales.<br/> A<sub>10</sub> Inseguridad de los docentes en la aplicación de los materiales.</p> |
|--|

Fuente: propia

### 1.3.3 Construcción de las vinculaciones estratégicas.

#### A. Primera vinculación estratégica; Fortalezas y Oportunidades.

Tabla No. 5 Vinculaciones estratégicas

<b>LINEA DE ACCION 1</b>	
<b>1</b>	Breve explicación de Fortalezas – Oportunidades
	El docente actualizado es la persona en donde aplica las nuevas metodologías y las nuevas estrategias, ya que por medio de ellos se puede implementar con los niños las nuevas formas de enseñanzas haciendo uso de los rincones lúdicos para que la educación sea innovador y una educación integral.
<b>2</b>	Hacer énfasis en aprovechar (Beneficios o apoyo).
	Aprovechar al máximo los folletos que el ministerio de educación ha proporcionado en el nivel preprimaria, ya que en ocasiones no se le da uso adecuado de los mismos, de igual manera aprovechar la fortaleza del docente ya que es especializado en nivel de educación preprimaria, así se puede buscar una buena solución al problema plantea utilizando la experiencia y conocimiento adquirido por parte del docente.
<b>3</b>	Utilidad para la solución del problema
	Se cuenta con materiales reciclable en la comunidad, ya que los padres de familias siempre están al tanto de la educación de sus hijos por lo mismo es de aprovechar ese recurso en pedirles a los niños y niñas materiales que cuenta en sus casas para poder hacer uso y convertirlas en materiales lúdicos de ellos mismos sin hacerles un gasto extra económicamente.
<b>4</b>	Resaltar a los actores potenciales.
	Docente, estudiantes, OPF, y padres de familias son los entes en los que dan énfasis en la elaboración y ejecución del proyecto, ya que sin la autorización y la colaboración de ellos no es posible la ejecución del mismo, como también la implementación de algunos talleres e la sistematización de la actividad.
<b>5</b>	Elementos de beneficio al proyecto (Identificación de actores)
	La importancia del planteamiento de la implementación del Rincón Lúdico beneficiara especialmente a los niños del nivel preprimaria, como también un recurso o herramienta más para el docente en donde le facilitara el proceso de la enseñanza aprendizaje.
<b>6</b>	Se concluye que la primea línea de acción es:
	Implementación de un “Rincón Lúdico” en el grado de Preprimaria Bilingüe Sección “A”. EORM. Parcelamiento Xoquic.

## B. Segunda vinculación estratégica; Debilidades y Oportunidades.

<b>LINEA DE ACCION 2</b>	
<b>1</b>	Breve explicación de Debilidades – Oportunidades
	A veces el docente es conformista, porque de lo que tiene en su aula se conforma y no tiene esa virtud de estar a la vanguardia de una educación de sus estudiantes, es muy importante estar actualizar en las nuevas metodologías y las nuevas técnicas y también convertirlos en material didácticas a los recursos que está a nuestro alcanza y contextualizarlo
<b>2</b>	Hacer énfasis en aprovechar (Beneficios o apoyo).
	En el nivel de preprimaria el ministerio de educación en algunas ocasiones provee algunos materiales de cómo elaborar materiales lúdicos propiamente del nivel pero por el desconocimiento o la falta de iniciativa no se aprovecha estas herramientas proporcionados por el MINEDUC.
<b>3</b>	Utilidad para la solución del problema
	Con la ayuda de padres de familias este proyecto se llevara a cabo y será de mucha utilidad de los estudiantes, últimamente los padres de familias se han involucrado en la educación de sus hijos por lo que es de aprovechar esta herramienta en resolver el problema del rincón lúdico.
<b>4</b>	Resaltar a los actores potenciales.
	La implementación del rincón Lúdico en el grado de preprimaria se estará realizado con el apoyo de padres de familias, docentes del nivel preprimaria, niños y niñas de preprimaria y la dirección de la escuela para hacer realidad o cumplir la meta trazada.
<b>5</b>	Elementos de beneficio al proyecto (Identificación de actores)
	Los cambios que se quiere obtener en el rincón lúdico viene a fortalecer principalmente a los estudiantes del nivel preprimaria como también a los docentes, ya que con esta idea esto será una herramienta más para el docente y un material didáctico para los niños y niñas de la escuela en donde se implementa el rincón lúdico.
<b>6</b>	Se concluye que la primea línea de acción es:
	Elaboración e implementación de materiales didácticas que conformará un rincón lúdico en el grado de preprimaria con la ayuda de la comunidad educativa.

### C. Tercera vinculación estratégica; Fortalezas y Amenazas

<b>LINEA DE ACCION 3</b>	
<b>1</b>	Breve explicación de Fortalezas – Amenazas
	En cuanto al nivel donde se aplica la propuesta del Rincón Lúdico se espera de resultado positivo ya que los que laboran en este nivel son especializado en el área de Preprimaria, porque se ve que en los estudiantes les falta un poco más del rendimiento por lo que esta propuesta será de mucha utilidad para ellos.
<b>2</b>	Hacer énfasis en aprovechar (Beneficios o apoyo).
	Sacar provecho del nivel académico del docente en la elaboración e implementación del proyecto ya que de parte del MINEDUC en ocasiones programa algunos talleres de esta índole así aprovechar al máximo estos talleres para hacer realidad al proyecto anhelado.
<b>3</b>	Utilidad para la solución del problema
	En esta ocasión se hace uso del conocimiento del docente en cuanto al tema a tratar para simplificar y minimizar en relación a los materiales a adquirir, puede ser comprado y como también elaborado por los ismos niños, padres de familias y docente, solo así se dará un valor a los materiales.
<b>4</b>	Resaltar a los actores potenciales.
	La preparación académica del docente ayudara a la implementación del proyecto en la escuela ya que algunos de los docentes del nivel preprimaria se han conformado con lo que tienen por el momento, pero la actualización es la que hace la diferencia en esta ocasión.
<b>5</b>	Elementos de beneficio al proyecto (Identificación de actores)
	Los beneficiados directo de este proyecto serán los alumnos y alumnas de preprimaria ya que se piensa trabajar con materiales enfocado en el idioma materna de los estudiantes, porque no se espera a que vengan el monitoreo por parte del MINEDUC, ya que este programa beneficiara directamente a los estudiantes de la misma escuela por lo que no hay necesidad de esperar un monitorea para hacer algo en pro desarrollo con los estudiantes.
<b>6</b>	Se concluye que la primea línea de acción es:
	Fortalece la dinámica educativa con los niños y niñas del nivel preprimaria Bilingüe en el Rincón Lúdico.

## D. Cuarta vinculación estratégica; Debilidades y amenazas

<b>LINEA DE ACCION 4</b>	
<b>1</b>	Breve explicación de Debilidades – Amenazas
	El desinterés de del docente en cuanto a su iniciática para una educación innovadora con sus estudiantes hace al aprendizaje a sus estudiantes una educación deficientemente en todas las áreas, porque hay quienes se estanca con lo que aprendieron en su formación académica del diversificada y ahí se estanca si tener una iniciativa innovador con sus estudiantes.
<b>2</b>	Hacer énfasis en aprovechar (Beneficios o apoyo).
	Aprovechar este espacio en la implementación del Rincón Lúdico con los niños del nivel preprimaria ya que los entes encargados en el mejoramiento de la educación de los estudiantes no son constantes por lo que es oportuno hacer valer el espacio para la implementación del proyecto.
<b>3</b>	Utilidad para la solución del problema
	La falta de conocimiento en la elaboración de los materiales que requiere u Rincón Lúdico se buscara apoyo con entidades con conocimiento y capacidad de la implementación del mismo así se lograra alanzar los propósitos de este proyecto en beneficio de los estudiantes.
<b>4</b>	Resaltar a los actores potenciales.
	El MINEDUC no ha tomado prioridad en estos temas o los Rincones Lúdicos en el nivel Preprimaria, en algunas ocasiones tratan de implementar, pero después se queda en el olvido razón por la cual los estudiantes en esta época les dificultan la manipulación de los mismos y se espera que con esta propuesta llega a dar un cambio con los estudiantes.
<b>5</b>	Elementos de beneficio al proyecto (Identificación de actores)
	El uso inadecuado de los recursos de un Rincón Lúdico no deja u resultado positivo, por lo mismo de que los docentes no se actualiza en las nuevas estrategias y metodologías como también el conformismo de los padres hace que no se actualicen en las nuevas técnicas y métodos y no tiene ida de como implementar un rincón de aprendizaje.
<b>6</b>	Se concluye que la primea línea de acción es:
	Creación de materiales educativa desde el contexto del estudiante _en las áreas del nivel Preprimaria.

Fuente: Propia

### 1.3.4 Líneas de acción estratégicas

Tabla No. 6 Líneas de acción

Implementación de un “Rincón Lúdico” en el grado de Preprimaria Bilingüe Sección “A”. EORM. Parcelamiento Xoquic.
Elaboración e implementación de materiales didácticas que conformará un rincón lúdico en el grado de preprimaria con la ayuda de la comunidad educativa.
Fortalece la dinámica educativa con los niños y niñas del nivel preprimaria Bilingüe en el Rincón Lúdico.
Creación de materiales educativa desde el contexto del estudiante_ en las áreas del nivel Preprimaria.
Creación de un espacio dinámicos para los estudiantes del nivel preprimaria manipulando los materiales lúdicos

Fuente: propia

### 1.3.5 Mapa de soluciones

Tabla No. 7 Mapa de soluciones

1 Generar oportunidad en los estudiantes por medio de materiales en donde pueden manipularlas.
2 Implementar con los estudiantes nuevas técnicas y estrategias en la manipulación de los materiales Lúdicos.
3 Elección de espacio donde se ubica el proyecto.
4 Reuniones con padres de familias para la organización de la implementación del proyecto
5 Estimulación de los niños y niñas de preprimaria con los materiales lúdicos.
6 Capacitar a los docentes del nivel preprimaria en la elaboración de los materiales a necesitar.
7 Organización de los estudiantes el nivel preprimaria previo a la instalación del proyecto en la escuela.
8 Realizar una investigación profunda en el contexto comunitario para tener una respuesta sobre la implementación del proyecto.
9 Investigar los materiales a implementar en el proyecto si es factibles para los estudiantes.
10 Selección de materiales.
11 Implementación de un Rincón Lúdico en el nivel preprimaria con niños y niñas de 6 años.
12 Solicitar materiales con instituciones que tiene relación a la educación infantil en la región.
13 Acercamiento en la coordinación o supervisión administrativa para el apoyo en la realización del proyecto.
14 crear conciencia de los padres de familia en la colaboración hacia sus hijos e hijas para la conservación y cuidado del proyecto.
15 Generar conocimiento hacia los estudiantes por la manipulación y manejo correcto de materiales de un Rincón Lúdico.
16 Creación de nuevos materiales a implementar en el proyecto de Rincón Lúdico.
17 Selección de materiales aptos en la manipulación de los estudiantes del nivel preprimaria, específicamente de 6 años.
18 Organización de materiales a utilizar con el apoyo de padres de familias.
19 Creación de nuevos materiales con los que se cuenta en la comunidad.
20 Capacitación coordinado con persona especializado en la elaboración de materiales didácticos.
21 Organización y ubicación de materiales didácticos de acuerdo a las necesidades educativas.
22 Coordinación con dirección sobre el espacio en donde se implementa el proyecto del rincón lúdico.
23 Organización de y ubicación de espacio donde se ubicará el proyecto educativo
24 Selección de materiales acorde a las necesidades.
25 Mantenimiento del espacio lúdicos con los niños y niñas de preprimaria.

Fuente: Propia

## 1.4 Diseño del Proyecto de Mejoramiento Educativo

### 1.4.1 Descripción del PME

En el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic se vio la necesidad en la implementación de un proyecto que va enfocado específicamente con los estudiantes del nivel preprimaria que funciona en este establecimiento, el proyecto es la implementación de un Rincón Lúdico con los estudiantes de Preprimaria Bilingüe, quien en tiempos anteriores se ha venido detectando un problema en donde los estudiantes de preprimaria no han tenido un espacio en donde puedan desarrollar sus habilidades en la manipulación de materiales porque no existe.

En el CNB indica que los niños y niñas de preprimaria ellos se enfoca más en la manipulación de objetos para desarrollar sus destrezas físicas y mentales en las 5 áreas tales como: destrezas de Aprendizajes, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Educación Física; dichas áreas están programadas con actividades lúdicas pero en la escuela no existe, se hizo una investigación del problema y se detectó la necesidad de un espacio de Rincón Lúdico en donde se integra diversos materiales para la manipulación con los estudiantes de preprimaria sección A, como se mencionó anteriormente en la escuela carece un espacio en donde los niños y niñas hagan uso de su creatividad, el ministerio de educación en algunos casos mandan texto de cómo elaborar materiales manipulables con los niños y niñas pero muchas veces nosotros como docentes no somos capaces de hacer uso de los materiales, pero en esta ocasión se tomó la decisión de trabajar un rincón lúdico en donde se espera implementar una variedad de materiales que sea adaptable a la edad de los niños y niñas y como también aplicable a las cinco áreas del nivel preprimaria como lo son: Destrezas de Aprendizaje, comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión artística y Educación Física.

Estas áreas son las que establece el Curricular Nacional Base (CNB), pero con la intención e idea de contextualizar al entorno del centro educativo, nos damos cuenta hoy día y como mencione anteriormente de que el ministerio de educación, si manda algunos libros de texto como material didáctica para los niños como también guía para los docentes pero con una indicación generalizada, sabemos muy bien que cada rincón de nuestro país tienen sus particularidades y necesidades diferentes con las otras comunidades, estudiándole bien y llegue a la conclusión de abordar este tema como implementación de un rincón lúdico en mi escuela pero acorde al contexto de la comunidad.

En ocasiones se han trabajado estos temas en la escuela pero el gran error es de que no le dan seguimientos o lo trabajan las y los practicantes que llegan al establecimiento y esto se espera de que no se repita dicha situación, la visión es a largo plazo y que el proyecto sea aprovechado por varias promociones esto es la idea para que el trabajo que se vaya a realizar no sea en vano o una pérdida de tiempo se espera que este proyecto que se va a implementar se haga buen uso y provechoso para los niños y niñas de la escuela

En la escuela siempre se ha tenido la oportunidad de tener una población de entre los 26 a 40 estudiantes cada año, esto nos indica de lo que se va a trabajar es de mucha utilidad, desde el año 2008 cuando ingrese a la escuela tuve la oportunidad de tener a 44 estudiantes en mi cargo por tal razón se pensó en este proyecto ya que desde ese tiempo no hemos podido implementar dicha acción, por la cual se tomara muy en cuenta esa necesidad y también este proyecto salió a la luz por las líneas de acción trabajadas y se espera minimizar el problema en esta ocasión como mencione anteriormente también se tomara muy en cuenta el contexto de la escuela, para darle una solución de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La línea de acción identificada fue: Implementación de un Rincón Lúdico en el nivel preprimaria con niños y niñas de 6 años. Ya que de acuerdo a las diversas necesidades que hay en la escuela sobre salió esa necesidad por la cual se espera darle una solución adecuada a dicho problema, y buscar mecanismos para que se haga realidad al cumplimiento de ese problema y como necesidad a la vez, este proyecto se espera trabajar conjuntamente con la coordinación de la escuela, involucramiento de padres y madres de familias de los niños de preprimaria, visitar a algunas instituciones que trabajan esa iniciativa y autoridades competentes de la educación solo así se podrá trabajar esta iniciativa.

En el DAFO se vio muchas necesidades y cada uno es importante en darles una solución pero más sin embargo se reflejó con más urgencia la implementación del rincón lúdico en el grado de preprimaria sección A, para una educación innovadora para los estudiantes en donde se tomara en cuenta también los materiales ancestrales de la comunidad e implementarlos en el Rincón Lúdico para no dejar olvidado los materiales que utilizaron nuestros abuelos y abuelas en su tiempo de su enseñanza y aprendizaje.

Implementación de un Rincón Lúdico en el nivel preprimaria con niños y niñas de 6 años.

#### 1.4.2 Título del proyecto de mejoramiento educativo

Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora.

#### 1.4.3 Concepto del proyecto en 5 palabras

Rincón Lúdico Inclusiva e Innovadora.

#### 1.4.4 Objetivos del proyecto

##### A. Objetivo General:

La implementación del Rincón Lúdico en la escuela tiene como prioridad de una enseñanza innovador hacia los estudiantes de preprimaria, como también un proyecto educativo creativo, inclusiva, y de calidad, como también Imprentar materiales ancestrales en el proyecta en rescate de nuestra cultura.

##### B. Objetivos Específicos:

- Educación de calidad y practico haciendo uso de nuevas estrategias y técnicas en su implementación.
- Llevar a los estudiantes hacia una nueva metodología en donde juego aprendo.
- Los estudiantes tendrán un lugar adecuado en donde pueden hacer uso de su creatividad y habilidad jugando.
- Fortalecer la habilidad en la manipulación de cosas concretas con los estudiantes de preprimaria.
- Conocer a través del rincón lúdico juegos ancestrales de la comunidad.

#### 1.4.5 Justificación del PME

La implementación de este proyecto se dio por la necesidad que se detectó en la escuela oficial Rural Mixta Parcelamiento Xoquic del Municipio de San Andrés Semetabaj del departamento de Sololá con los niños de preprimaria bilingüe, ya que de acuerdo al estudio que se hizo por medio de una investigación, a que los y las niñas del nivel preprimaria no cuenta con un espacio en donde ellos y ellas puedan desarrollar sus diferentes habilidades en donde demuestra la capacidad de construir nuevas ideas y nuevos pensamiento hacia su propia educación. Por bien sabemos que en este siglo la educación en muy diferente en los años

anteriores, los docentes ya son personas con nuevos criterios, con nueva metodología y apunta a una educación competitiva.

Razón por la cual se dio la tarea de implementar un proyecto con los niños especialmente del nivel preprimaria o sea los y las niñas de 6 años e donde se espera de que el proyecto que se les va a implementar se trata de un espacio especialmente para que los niños y las niñas tenga la oportunidad de hacer manipular los diferentes objetos que se incluirán en el proyecto, dicho espacio se llamara "RINCÓN LUDICO HACIA UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD, INCLUSIVA E INNOVADORA", en donde se pretende de implementar o incluir una variedad de objetos manipulables para que el proyecto alcanza cumplir con sus metas y objetivos trazados.

La idea es de crear un espacio a los niños y niñas, y convertir sus juegos de un aprendizaje, porque muchos estudiosos en la actualidad manifiestan que los niños aprenden mucho más fáciles en los juegos.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de preprimaria Bilingüe etapa 6 sección "A", con quienes se espera cumplir con los lineamientos y establecido en el proyecto y que se aprovecha al máximo, y los beneficiarios indirectos serán las otras secciones que también se espera un impacto positivo hacia ellos.

Esto se pretende con este proyecto, que sea un rincón multiplicadora de nuevo conocimiento con los estudiantes.

La forma de su organización e implementación del Rincón lúdico en la escuela se convocara a los padres de familias, especialmente los padres de los niños y niñas de preprimaria para que conjuntamente se organizara y se trabajara este proyecto, este proyectos se espera de no afectar a los padres ni al docente económicamente si no se hará de una manera ecológica en donde se trabajara con materiales reciclables, como botes de gaseosas, envases vacíos, trocitos de madera, revistas usadas, tapitas de metal, tapitas de plásticos, costales, piedrecitas y otras cosas

u objetos que se encuentra en el entorno para no sufragar a los padres en gastos innecesarios.

El juego con diferentes materiales despierta al niño y la niña mentalmente en nuevos conocimiento y nuevas formas de aprendizaje, muchas veces los docentes en pleno siglo XXI, siguen con el curso de una educación tradicional, o sea mantiene ocupado los niños con actividades solamente en el aula, esto genera desesperación en los niños ya que sabemos muy bien que la etapa del nivel preprimaria son niños y niñas que llegan por primera vez en las aulas por lo tanto uno como docente debe ser creativo en cuanto a la estancia del niño en las escuela, y por la cual se pensó en este proyecto en donde el niño y la niña llega a la su salón de clase en un lugar llamativo y divertido para él y así se evita la inasistencia al estudiante.

Esta iniciativa o interés fue producto de la investigación que se hizo acerca de los múltiples problemas que tiene el establecimiento y dentro de todo los problemas estudiado o investigado se dio priorización del Rincón Lúdico con los niños de preprimaria en la escuela por es la que reflejo en dar una posible solución, por ende, se tomó como uno de las necesidades en donde es muy importante darle una solución.

## 1.4.6 Plan de actividades en 5 bloques

Responsable del PME: Estudiante de PADEP. Tomas Chumil Morales Nombre del Proyecto Rincón lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora.

Lugar de la ejecución del proyecto: COPB Anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic Grado: Preprimaria Cantidad de alumnos 21.

Municipio: San Andrés Semetabaj Departamento: Sololá

Objetivo del plan: La implementación del Rincón Lúdico en la escuela tiene como prioridad de una enseñanza innovador hacia los estudiantes de preprimaria, como también un proyecto educativo creativo, inclusiva, y de calidad, con la Implementación de materiales ancestrales en el proyecta en rescate de nuestra cultura

Tabla No. 8 Plan de actividades

FASE	RESULTADOS ESPERADOS	ACTIVIDADES A REALIZAR	DURACIÓN	SUB-ACTIVIDADES	RECURSOS	COSTO	FECHAS	
							DEL	AL
<b>Inicio</b>	Planificación de tiempo en las diferentes actividades a realizar para empezar con el proyecto propuesta	-Redacción o elaboración de solicitud -Recaudación de materiales a utilizar -Visita domiciliar con familias. -Reunión con padres de familias.	10 días	-Enlistar negocios a visitar para la recaudación de materiales. -Gestionar solicitudes a donde correspondo.	Humanos. -Docente. -Estudiantes. -Personal administrativa. -Padres y madres de familias. MATERIALES -Papel Bond. -Impresora. -computadora. -Perforadora. -Engrapadora.	Q.250..00	11	22

<b>Planificación</b>	Ejecución del Plan acorde a las actividades establecidos	Establecer fechas para la ejecución de las diferentes actividades. -Elaboración de calendario o cronogramas en donde se establece fechas para su ejecución. -Entrega de solicitudes a diferentes entidades para la colaboración de los materiales a utilizar.	2 semana	-Revisión de plan. -Revisión de días hábiles para poder trabajar con el plan. -Revisión de Solicitudes -Investigar a posibles comercios en donde puedan colaborar con materiales primas.	Humanos. Docentes. MATERIALES -Papel Bond. -Impresora. -computadora. -Perforadora. -Engrapadora	Q300.00	28 Octubre 2019	29 Noviembre 2019
<b>Ejecución</b>	Revisión y mejora del plan, previo a su ejecución.	-Diagnosticar a los estudiantes de preprimaria. -Elaboración de los materiales a implementar en el proyecto del Rincón Lúdico. -Invitación a los padres para la colaboración de la elaboración de los materiales, esto lo pueden trabajar desde sus casas. -Clasificación de los materiales de acuerdo al uso que se le vaya a dar.	4 meses	-Ubicación de los materiales según sus formas y uso que se le dan. -Preparación de espacio en donde su ubica el Rincón Lúdico. -Formación de grupos con los estudiantes. -Verificación de empeño de los estudiantes con la manipulación de los materiales.	Humanos. Docentes. Estudiantes. Padres de familias. MATERIALES -Papel Bond. -Impresora. -computadora. -Perforadora. -Engrapadora. -Pinturas. -brochas.	Q.1,000.00	06 01 2020	30 04 2020

<b>Monitoreo</b>	-Verificar los materiales para su durabilidad. -Coordinar las actividades con los niños para que todas y todos tengan la oportunidad de trabajarlas	-Verificación del uso que se le dan a los materiales de acuerdo a las necesidades de los estudiantes. -Verificar las veces necesarias para su permanencia	Enero a mayo	-Revisión del estado de los materiales del Rincón Lúdico -Reposición de materiales por el deterioro por el uso que se le dan. -verificar el lugar que sea limpio y saludables para los estudiantes.:	Humanos. Docentes. Estudiantes. Padres de familias. MATERIALES -Papel Bond. -Impresora. -computadora. -Perforadora. -Engrapadora. -Pinturas. -brochas.	Q400.00	06 01 2020	08 05 2020
<b>Evaluación</b>	Un mayor provecho y satisfacción de los estudiantes del nivel preprimaria.	-Formación de grupos con los estudiantes para ver el avance de su aprendizaje por medio del Proyecto del Rincón Lúdico. -Verificar con los estudiantes los posibles materiales que no les sirvió tanto durante las actividades realizadas con los mismos.	Primera semana de mayo	-Dar indicaciones a los estudiantes sobre el manejo de algunos materiales que no los fue útil durante el desarrollo. -Verificar el avance de los estudiantes sobre el manejo de los materiales educativos.	Humanos. Docentes. Estudiantes. MATERIALES -Papel Bond. -Impresora. -computadora. -Perforadora. -Engrapadora	Q200.00	20 04 2020	24 04 2020

Fuente: propia

## 1.4.7 Cronograma del PME por fase

Tabla No. 9 Cronograma

Descripción de las actividades	OCTUBRE	NOVIEMBRE	ENERO	Febrero	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
	2019	2019.	2020	2020	2020	2020	2020	2020
Elaboración y entrega de solicitud a director de la escuela	x							
Revisión de Proyecto de Mejoramiento Educativo		X						
Entrega de segunda solicitud al directos de la escuela			x					
Reunión con los padres de Familia informando sobre la implementación y ejecución del proyecto. Selección de materiales para el proyecto.				X				
Elaboración de Solicitud para diferentes instituciones para pedir apoyo al proyecto. Como: Municipalidad, negocios de librerías, entre otras instituciones que estará a mi alcance. Asignación de materiales a los estudiantes o padres de familias. Preparación del espacio para la ubicación de los materiales. Clasificación de los materiales a utilizar en el proyecto.					X  X  x  x			

Elaboración de los materiales Lúdicos con materiales reciclables en el aula con los estudiantes.						X		
Clasificación de los materiales por áreas a que corresponda.								
Ubicación de los materiales en su respectivo espacio en la escuela.						x		
Elaboración de un horario para la utilización del rincón con los estudiantes.						x		
Entrega del Proyecto a director de la escuela conjuntamente con los padres de familias.							X	
Elaboración de un inventario para todos los materiales que contendrán el proyecto.							X	
Entrega de resultado del proyecto a donde corresponde.							x	
Entrega oficial del proyecto a las autoridades competente de la Universidad de San Carlos de Guatemala.								x

Fuente: propia

## 1.4.8 Plan de monitoreo.

Tabla No. 10 Plan de monitoreo.

<b>Fases del proyecto</b>	<b>Actividades</b>	<b>Forma de monitoreo</b>	<b>Fecha de monitoreo</b>	<b>Técnica a utilizar</b>	<b>Instrumentos a utilizar</b>	<b>Responsable.</b>
<b>Inicio</b>	Planificación de tiempo en las diferentes actividades a realizar para empezar con el proyecto propuesta	-Revisión de documentos como permisos, solicitudes entre otros.	A partir le la autorización del proyecto por parte de la dirección de la escuela.	Una investigación. -Entrevistas. -	. Instrumento de observación. -Lista de cotejo. -preguntas .	Estudiante de PADEP/D.
<b>Planificación</b>	Ejecución del Plan acorde a las actividades establecidos. Capacitación sobre la implementación del proyecto.	Revisión del plan. -Ubicación de espacio en donde se ejecuta el proyecto. Verificación y autorización por parte del director.	Del 1 al 29 de noviembre. 2019.	-Reunión con director y padres de los estudiantes de preprimaria. Charlas de motivación.	Documentos que hablan sobre la utilización de los materiales Lúdicos.	Estudiante de PADEP/D.
<b>Ejecución</b>	Revisión y mejora del plan, previo a su ejecución. -Elaboración de los materiales del Rincón Lúdico. -Organización de estudiantes para el apoyo de la elaboración de los materiales.	Revisión de las actividades contempladas en el plan entes de ejecutarlos. -Plan de mejoras. -Revisión de materiales elaboradas.	Enero a Abril.	-Expositivo. -Reuniones. -Organización de grupos -Lista de Cotejo.	-Materiales reciclables. -Talleres. -Charlas. -Revistas Educativas. -CNB.	Estudiante de PADEP/D.
<b>Monitoreo</b>	Verificar los materiales para su durabilidad. -Coordinar las actividades con los niños para que todas y todos tengan la oportunidad de trabajarlas	-Vistas constantes del Rincón Lúdico. -Control de los materiales del proyecto.	Enero hasta Abril	-Visitas. -Control y observación, por el nivel de los estudiantes.	-Hojas de Control de materiales	Estudiante de PADEP/D.

<b>Evaluación</b>	Un mayor provecho y satisfacción de los estudiantes del nivel preprimaria.	-Avance del rendimiento del aprendizaje de los estudiantes. -Ver materiales funcionales y no funcionales durante la ejecución del proyecto	Del 20 al 24 de Abril 2020.	Observación.	Fichas de control.	Estudiante de PADEP/D.
<b>Cierre</b>	-Informe final a donde corresponde. -Divulgación del proyecto. -Informe a la dirección de la escuela. -Invitación a los padres sobre la finalización del proyecto	-Recabación de resultado del proyecto -Finalización positiva del proyecto. -Informe del Proyecto	Mes de Mayo.	-Recopilación de datos. Resumen del logro del proyecto.	Formatos en Hojas de informes	Estudiante de PADEP/D.

Fuente: Propia.

## 1.4.9 Esquema de metas del PME

Tabla No. 11 Esquema de metas

Resultados	Metas	Actividad/Tiempo  (Por etapas, Inicio, planificación, ejecución, monitoreo, evaluación y cierre del proyecto)	SEMANAS										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Formulación y documentación del proyecto.	Inicio al proyecto con el problema detectado.	Inicio	X										
Ordenamiento de los pasos del proyecto.	Buscar una solución del problema planteado.	Planificación	X										
Estudiantes creativos.	Empezar a trabajar el proyecto propuesta.	Ejecución		X			x						
Monitorear el avance del proyecto	Estar pendiente con los estudiantes para que se haga cumplir las metas trazadas.	Monitoreo	x		X		X		x			X	
Estudiantes con iniciativas y creativas.	Que los estudiantes logren manipular los objetos del Rincón Lúdico.	Evaluación							X				
Estudiantes con nuevas mentalidades hacia la educación infantil.	Cumplimiento de lo establecido en el plan .	Cierre del proyecto											X

Fuente: propia

## 1.4.10 Esquema de indicadores de evaluación

Tabla No. 12 Esquema de Indicadores

INDICADORES	Productos	Efectos	Resultados	Impactos	Descripción del Entorno	Demandas	Características	Problema
<b>Indicadores de Insumo: (financieros)</b>								
Disponibilidad de condiciones básicas para la producción de logros	Que el estudiante pueda manipular con facilidad los objetos e identificar las diferentes texturas.	Un Rincón Lúdico divertido	Manipulación de objetos.	Ubicar los lados laterales de los objetos	Familiarizarse con los materiales Lúdicos	Educción de calidad e inclusiva.	Aprendizaje significativo	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
La disponibilidad de recursos financieros	Materiales disponibles para los estudiantes	Manejo adecuado al nivel.	Educación de Calidad	Un rendimiento significativo del estudiante.	Espacio adecuado para los estudiantes.	Materiales para todos	Educación innovadora.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Forma como se están utilizando los recursos	Que los alumnos se sienten provechoso de los materiales.	Cooperación entre los alumnos.	Cambio de actitud.	Expansión del producto.	Cuidando a los materiales para que no se deterioran rápidos.	Inclusión de otros estudiantes en el proyecto.	Materiales manipulables y significativas.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Cumplimiento de los objetivos	Que los estudiantes cuenten con un espacio de diversión pedagógica	Relación positivas entre los estudiantes.	Comunicación fluida entre los estudiantes en el salón del Rincón Lúdico.	Nueva modalidad para los otros grados.	Aula ventilada e alumnado para poder trabajar.	Inclusión de otros estudiantes en el proyecto.	Materiales suficientes para los estudiantes.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria

Cambios realizados	Modificación de plan de acuerdo a las demandas.	Buena aceptación por parte de los estudiantes	Rendimiento positivo de los estudiantes de acuerdo al cambio según su demandad.	Rendimiento significativo Y crítica constructiva.	Los cambios se dará conforme la exigencia del mismo en su espacio de ubicación.	Educación significativa del estudiante.	Inclusión de materiales por su demanda.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de Proceso</b>								
.Pertinencia de los procesos de transformación para generar los cambios esperados.	Actitud positiva y un buen rendimiento .		Capaces de enfrentar la vida	Ejemplares ante la sociedad	Con la ayuda de los padres de familia se puede alcanzarlas metas trazadas	Participación voluntaria del estudiante.	Apoyo mutuo	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Consecución de las metas en el marco de los procesos de trabajo de la organización.	Trabajo colaborativo	Un rincón Lúdico para toda la población estudiantil	Aprovechamiento de los recursos	Involucramiento de los demás estudiantes .	Participación positiva de los participantes en el proceso.	Involucramiento	Apoyo voluntario.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de Resultado:</b>								
Cumplimiento de las metas institucionales.	Alcance del cien por ciento en su ejecución.	Cumplir y sustentar el proyecto.	Avance positivo y productivo del proyecto.	Proyecto piloto para los otros grados.	Espacio eficiente los estudiantes.	Aprovechamiento de los demás estudiantes.	Control para el manejo equitativo del espacio.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Calidad de los resultados	Utilización de materiales reciclables.	Materiales usado a nuevas herramientas educativa.	Materiales apto para niños y niñas de Preprimaria.	Transformar los juegos en aprendizaje significativo	Conversión de materiales reciclados a herramientas.	Utilización provechoso de materiales.	Espacio integrado.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de</b>								

<b>Impacto:</b>								
Cambios en el entorno atribuibles a la ejecución del proyecto, programa o política. (Encuestas.)	Aplicación de entrevista a los padres de familias.	Evaluación de resultado por parte de los padres de familias entorno al proyecto implementado	Aceptación positiva de participación de los involucrados en el proyecto.	Materiales de innovación de los estudiantes .	Diferencia positiva después de la implementación del proyecto instalado.	Creación de nuevas ideas para la ampliación del proyecto.	Materiales adecuados y reciclados con objetos ya utilizados.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de eficiencia.</b>								
Nivel de ejecución,	Monitoreo	Impacto del proyecto	Meta satisfactoria del proyecto	Estudiantes creativos	Espacio divertido para los estudiantes	Expansión en los otros grados.	salón divertido	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Rendimiento de los recursos. Productividad.	Materiales nuevas y manipulables para los estudiantes	Materiales atractivos de otros estudiantes.	Materiales apropiados para los estudiantes.	Estudiantes con ideologías actualizadas.	Inclusión de materiales para diferentes áreas.	Utilización de los materiales por los otros grados.	Materiales elaborados con un fin educativo.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de eficacia</b>								
Satisfacción de los objetivos y su misión,	Objetivos alcanzados	Transformación de materiales reciclables a materiales educativas.	Participación de los padres de familias en el proceso del proyecto.	Colaboración de alumnos y padres de familias.	Participación y colaboración en la organización del proyecto.	Alcance satisfactorio de los objetivos trazados	Materiales acordes a la planificación.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
Satisfacción de su misión,	Logro de resultado de acuerdo al planteamiento del	Alcance satisfactorio del proyecto.	Materiales diversos para el Rincón lúdico.	Cumplimiento de la implementación del Rincón Lúdico.	Espacio de Diversión y aprendizaje de los estudiantes.	Proyecto aprovechado de los niños y niñas de preprimaria.	Materiales diversos de acuerdo al plan de elaboración de los mismos.	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria

	proyecto							
Se hicieron las cosas que se debían hacer	Un alcance de un noventa por ciento.	Por cuestión de tiempo y por la cuestión satinaría del Corona Virus.	El resultado fue satisfactoria de los que se elaboró.	Problema epidémica de Corona Virus a nivel Mundial	Prevención de Salud de algunos padres de familias.	Se tratara la manera de ampliar en el futuro.	Implementación de nuevos materiales y espacio durante el trayecto del tiempo	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria
<b>Indicadores de Equidad</b>								
Número de beneficiarios Hombres, Número de beneficiarios Mujeres, Cantidad asignado para hombres, cantidad asignado para mujeres	Los materiales se les asignara a los estudiantes de acuerdo a l cantidad. niños. 12 Y 9 niñas, total de 21	Mejoramient o en su aprendizaje	Habilidad de las 21 estudiantes en manipular los materiales.	Niños y niñas creativas.	Materiales para todos	Alumnos innovadoras.	Tomar en cuenta la participación de todos sin discriminación alguna	La Falta de Materiales Lúdicos en Preprimaria

Fuente: Propia

## CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1 Marco Organizacional.

El marco Organizacional es el punto de inicio de una investigación o la elaboración de un proyecto.

La concepción de la organización en sentido amplio y luego la concepción de la organización educativa. En este sentido, se destaca que la organización nació de la necesidad humana de cooperar. Los hombres se han visto obligados a cooperar para obtener sus fines personales, por razón de sus limitaciones físicas, biológicas, psicológicas y sociales (Cachon.) .

En el marco organizacional ahí se detecta los problemas de alguna necesidad que hay que buscar una solución del mismo.

#### 2.1.1 Marco Epistemológico.

La epistemología es la base de una investigación, ya que de esa manera se puede averiguar datos históricos para luego formular una investigación con base a datos reales.

La Epistemología estudia el conocimiento en general, desde un punto de vista filosófico, que pasa por una catarsis individual asociado a un proceso de reflexión libre, que trata de interpretar esa realidad u objeto de estudio; para luego convertirlo en una meta teórica ciencia fáctica y así poder entender el fenómeno de la ciencia (Fundacion Miguel Unamuno).

Como nos menciona anteriormente, la epistemología considera el conocimiento global de un hecho a lo que se quiere investigar o escudriñar, así se podrá identificar el punto débil de ese caso y buscar una mejoría del mismo para poder solventar y ser útil a los que los necesita.

### 2.1.2 Circunstancias Históricas.

Las circunstancias históricas son datos que se investiga de un hecho pasado en este caso de un hecho educativo en donde se estudia cual fue su vivencia y dar una solución.

La circunstancia histórica, consiste, en que los hechos van desde los inicios de la comunidad primitiva hasta alcanzar los avances de la revolución del 44 como punto culminante y de mayor desarrollo en la educación del país. El contenido económico, político y social de la revolución, condujo a una modernización del Estado que según González produjo un avance como nunca antes fue observado en el país (Orellana).

Las circunstancias históricas se refieren a los hechos realizados en los tiempos pasados en que el suceso podría ser como ejemplo a seguir tal como nos menciona Gonzales Orellana, se refiere a los sucesos del año 44, y nos afirma que desde esa época se mejoró gran parte de la educación en Guatemala y hoy día muchos de ese acontecimiento se practica en nuestros días y son ejemplo a seguir.

### 2.1.3 Circunstancias Psicológicas.

La psicología desde la historia se ha influido en la educación de la población, ya que por medio de la cual se establece posibles soluciones de los problemas que se quiere solventar. “El comportamiento psicológico es aprendido. Este aspecto es fundamental ya que, si es modificable, es precisamente porque ha sido aprendido o puede aprenderse”. (Valera,2008,p.17). En las circunstancias Psicológicas se entiende de la manipulación de nuestra mente, la educación de los niños tiene que ver mucho con la cuestión psicológica en los primeros años, desde ahí se forma al educando durante toda la vida máxime en su formación académica.

#### 2.1.4 Circunstancias sociológicas.

La sociología, trata más a la investigación de una población humana y su relación entre sí.

La sociología como el estudio científico de las relaciones de grupo que se producen entre los seres humanos, por tanto, tiene una visión de conjunto y un objetivo general: Dichas relaciones sociales se traducen en prácticas culturales, en acciones de los sujetos involucrados y sus repercusiones, tanto como en la construcción de instituciones tales como el Estado, el sistema educativo, las normas jurídicas (Romero, 2012).

La sociedad es fundamental en la educación, ya que desde ahí el ser humano se interactúa y surge las necesidades en donde entra el papel del docente en buscarle posibles soluciones de los mismo para satisfacer las necesidades de los grupos sociales como de su cultura, su historia, su vivencia como sociedad y su forma de vida y de educar.

#### 2.1.5 Circunstancias culturales.

Las culturas son las formas o maneras en que se interactúan la población de un determinado territorio, su forma de socializar, comunicar y su forma de vivir.

La cultura implica un orden en permanente dinamismo, integrado por una diversidad de componentes en interacción, que se gestan y definen prioritariamente en la praxis. Por consiguiente, este tramado de diferencias en interacción dinámica, constituye la base de toda la producción y reproducción material e inmaterial generada por el ser humano en distintos escenarios y épocas históricas (Herrera p.196).

Las circunstancias culturales son las interacciones que se dan en un grupo de personas o en una sociedad en donde su población se conforma de varios grupos con diferentes maneras y formas de convivir esto se le llama cultural o sea que tiene su propia forma de convivir, razón por la cual al presentar un proyecto se debe de tomar muy en cuenta estas circunstancias para que el trabajo que se vaya a realizar sea de provecho común.

### 2.1.6 Marco Contextual Nacional.

Marco contexto Nacional se refiere a los distintos pueblos de un país, su forma de convivir, sus costumbres y forma de educar.

El marco contextual es de suma importancia pues es lo que da sentido a la investigación. En otras palabras, este ayuda a dar forma a un proyecto o tesis. Por ejemplo, si se utilizan varios casos para explorar un tema, la evidencia de distintos contextos puede ayudar a comprender por qué el fenómeno ocurre de distintos modos en escenarios diferentes (Castillo Isabel 2012).

El marco contextual es la forma o la manera de averiguar las diferentes necesidades de una comunidad, o sea en que se puede ayudar a la comunidad viendo desde el punto contextual sus problemas en este caso la enseñanza de su población, como hacer para que su educación va acorde a las necesidades propiamente de su lugar tomando en cuenta su cultura e historia para buscarle una mejor solución del problema educativa que necesita darle un tratamiento

### 2.1.7 Entorno Socio Cultural.

El entorno Sociocultural se refiere a la convivencia social de una cultura su forma de educar las posibilidades que tiene para un desarrollo. “Han señalado el largo tiempo y el enorme esfuerzo que ha supuesto en psicología llegar a la simple idea de que todo desarrollo depende del contexto y, especialmente, que el desarrollo humano de- El niño y el contexto sociocultural depende del contexto cultural o sociohistórico” (Valsiner, 1991). Socio Cultural es la manera o forma de convivir en un mismo lugar o área en donde se puede interactuar y hacer huso de los medios que existe en ese lugar o sitio, en este caso al implementar un proyecto se debe de tomar muy en cuenta el entorno y su cultura para que lo que se vaya a trabajar beneficia a la población en su necesidad y así solventar una situación acorde a la necesidad que se quiere buscar una solución y a la ves hacer uso de los recursos propios del entorno cultural.

### 2.1.8 Medios de Comunicación.

Los medios de comunicación actualmente son canales en donde se puede fluir la información de ciertas materias en la educación. “Los contenidos que los medios de comunicación ofrecen y que los alumnos consumen habitualmente tienen su principal argumento en la propia vida y esto es necesario tenerlo en cuenta desde la escuela” (Andalucía, 1997 p.17) Los medios de comunicación hoy día son fundamental en la educación de los estudiantes ya que ya son parte de la formación de los estudiantes, es muy importantes inculcar a los estudiantes de los primeros años de estudio que los medios de comunicación forman parte de su formación siempre y cuando con el monitoreo de un adulto. Las experiencias que nos está dando la vida hoy día a nosotros los adultos pues es muy visibles, ya que nos manipulamos el cien por ciento la tecnología y es muy importante interactuar los medios de comunicación en los contenidos de los estudiantes así no tendrán dificultad más adelante.

### 2.1.9 Escuela Paralela.

La escuela paralela es donde se practica la igualdad de formación a los estudiantes sin tener ninguna restricción alguna, son instituciones que se hacen valer por los derechos de los estudiantes. “La escuela paralela constituye el conjunto de las vías mediante las cuales, y al margen de la escuela, llegan hasta los alumnos (y a quienes no lo son), las informaciones, los conocimientos y cierta formación cultural, correspondiente a los más variados campos” (Vargas, 2015). La escuela paralela es o son instituciones educativas en donde toman muy en cuenta la diversidad de cultura que se encuentra en su contexto y busca una solución para mejoras en la formación de sus habitantes utilizando varios conjuntos de vías en donde consideran fluir la información adecuada a sus estudiantes y como también haciendo valer en su contexto.

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

Los TICs son medios que se utiliza actualmente como canal de la información educativa, en nuestros tiempos ya los TIC, ya son parte de un pensum en algunas instituciones educativas.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) -se afirma- pueden contribuir a tener avances significativos en muchos sectores, sin embargo, la evolución y adopción de las mismas plantea diferentes desafíos, ya que su empleo requiere nuevas habilidades y destrezas, por lo que todos los actores de estos espacios tendrán en algún momento que capacitarse en su uso, con todo lo que esto implica (Guzman p. 12 - 13).

La Tecnología de la Información y la comunicación, para la sociedad es un nuevo reto en donde cada quien tiene que agenciarse para estar al día, de acuerdo de lo que se está viviendo hoy día loa TICs es la herramienta más utilizada casi en todos los niveles educativos, para los docentes del nivel preprimaria es muy importante inducir a los estudiantes en los TICs, para que no tengan algún dificultad en manipularlas razón por la cual es muy importante implementar juguetes de esa naturaleza a los niños como un Rincón Lúdico, porque desde ahí empiezan a familiarizarse con la tecnología jugando.

### 2.1.11 Marco de Contexto Educativo.

El contexto educativo es el que se encarga de verificar las necesidades de la población estudiantil de un lugar tal como define los siguientes autores.

Créditos Europeos sus autores presentan un análisis de la importancia del contexto como elemento a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad docente y los compromisos de las instituciones de educación frente a las condiciones de los estudiantes y su relación con las condiciones de aprender (Masjuan, 2009 p.36).

El contexto educativo se refiere a los distintos elementos o actividades que se realiza en un determinado territorio por la cual se debe de tomar muy en cuenta en la formulación de una actividad o proyecto, viendo desde el punto de las necesidades educativas de los habitantes en ciertas áreas y tomarlas en cuenta a todos y no excluir a nadie como también la situación de los habitantes en este caso a los estudiantes así realizar un trabajo que incluyera a toda la población estudiantil.

### 2.1.12 Teoría Socio Cultural de Vigotsky.

Esta teoría se refiere a la rigén de una investigación en este caso una investigación educativa de acuerdo al autor.

La teoría sociocultural intenta discernir la estrecha relación existente entre el lenguaje y la mente. Se entiende que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y que el lenguaje capacita a los humanos en el desarrollo de funciones mentales superiores tales como la memoria intencional y la atención voluntaria, la planificación, el aprendizaje y el pensamiento racional (Anton p.11).

De acuerdo a la teoría de Vigotsky Sociocultura se refiere a la investigación de la comunicación de cierta cultura y su forma de aprendizaje.

### 2.1.13 Aprendizaje Significativo de Ausubel.

Se entiende de un aprendizaje significativo a algo en donde se estudia y el resultado sea algo provechoso del estudiante, o aprende algo para hacer valer en la vida real.

La teoría que Ausubel postuló; según él, los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos, de tal manera que éstos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva (Palmero, 2011 p.32).

El aprendizaje significativo de acuerdo al autor es aquello que tiene significado real de la educación del estudiante.

#### 2.1.14 Políticas para el Nivel Institucional.

Las políticas del nivel institucional son aquellas políticas en donde velan por el cumplimiento de las normas y reglas de una determinada institución llamémosle una institución Educativa de un país.

De acuerdo con las nuevas realidades organizacionales y estructurales de la Universidad INCCA de Colombia, se hace necesario replantear y formular políticas generales que permitan la operacionalización e implementación de la nueva arquitectura institucional y sirvan de marco de referencia para la puesta en marcha del cambio institucional.

Las políticas institucionales se constituyen en el marco de acción lógico y delimitan el campo de actuación de la Universidad y su comunidad, tanto en lo académico como en lo administrativo, de acuerdo con lo establecido en los Estatutos generales, el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y posibilitan la ejecución del Proyecto de Desarrollo Institucional (PDI.) (Uninncca p. 1).

De acuerdo a la investigación, las políticas a nivel institucional se refieren a la constitución de marcos y normas propiamente de un ente organizado y cumplir los establecido.

#### 2.1.15 Políticas

Las políticas en términos generales son estrategias de cómo organizar o trabajar un determinado proyecto o manejar una cierta institución.

En la Política, se dirige al ser humano como el zoon politikon, el animal político es decir, el que se socializa, en este sentido, para Aristóteles, el tener una vida política y formar parte de la polis eran una misma actividad, que el hombre era político no significaba una acción mas en su vida, sino desde ella se definía, la política era una actividad inherente a la naturaleza humana (Aristoteles, 1982).

De acuerdo con el autor, las políticas entonces es una actividad normal de un ser humano solo que los realiza con habilidad estratégicas para que sea más fácil de trabajarlas.

### 2.1.16 Políticas institucional.

La política institucional se entiende de las formas y maneras de como trabajar actividades propias de una institución con sus propias leyes y normas.

Una política institucional es una decisión escrita que se establece como una guía, para los miembros de una organización, sobre los límites dentro de los cuales pueden operar en distintos asuntos. Es decir, proporciona un marco de acción lógico y consistente. De esta manera se evita, que la dirección, tenga que decidir sobre temas de rutina una y otra vez en desmedro de la eficiencia (Ininca, 2017).

Una política institucional se refiere a las formas propias de cómo se maneja las actividades propias de una institución haciendo valer sus propias reglas y normas.

### 2.1.17 Políticas Educativas

Las políticas educativas son normas propias de la educación de un país que vela por una calidad educativa de su población buscando nuevas estrategias e innovando contenidos para sus estudiantes.

Estas políticas son de interés nacional y de aplicabilidad para el sector público y privado. Tienen como fin principal orientar las líneas de trabajo presentes y futuras, para la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de la persona a través de un Sistema Nacional de Educación de calidad, incluyente, efectivo, respetuoso de la diversidad del país y que coadyuve al fortalecimiento de la formación de la ciudadanía guatemalteca. La gestión descentralizada, el uso efectivo y probo de los recursos públicos y la rendición de cuentas a la sociedad, son fundamentales para el logro de estas políticas (Consejo nacional de educación política educativa, 2010).

Las políticas educativas también se enfocan en una educación descentralizada y contextualizada para su población estudiantil para que la población tenga una educación acorde a su contexto.

## 2.2 Fundamentación teórica del Análisis Situacional.

El análisis situacional es donde se hace un estudio minucioso de algún problema o necesidad para luego dar una solución en este caso implementar algún proyecto como una solución de esa necesidad.

El análisis situacional es una exploración de todos los factores que influyen sobre las actividades que la empresa realiza y como influirán en el futuro. La óptima identificación del entorno permitirá determinar las oportunidades y amenazas presentes en el entorno externo y las fortalezas y debilidades que tiene en su ámbito interno (Capítulo 2 análisis situacional p.1).

La búsqueda de solución de alguna necesidad forma parte de un análisis de la situación, detectar los puntos donde se hace necesario orientarnos a un fin positivo.

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

Las teorías y modelos son aquellos que se desenvuelven como parte importante en una investigación que se desea realizar en determinada situación para analizar de cómo se formulara el proyecto o quienes involucrarlos.

La metodología para la construcción del modelo pedagógico de una institución educativa se fundamenta en el sistema categorial de la ciencia pedagógica. Este sistema de categorías integra los componentes del proceso pedagógico. Las categorías vistas desde el desarrollo y ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje, funcionan como configuraciones didácticas y establecen unas relaciones dinámicas entre ellas, conformando así las principales regularidades de la pedagogía, que constituyen precisamente la base para la construcción del modelo pedagógico de la institución (Ocaña, December 2013).

De acuerdo al documento las teorías y modelos son partes fundamentales que sostiene una investigación en este caso una investigación educativa enfocada a los y las niñas del nivel Preprimaria que se le buscare una solución de esa necesidad.

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

Las teorías y modelos son aquellos términos que sustentan una investigación que se enfoca a una situación de acción administrativa en este caso educacional en donde identifica sus propias demandas para darle una solución satisfactoria a su población.

La modelación científica es un método que opera de forma práctica y teórica con un objeto no en forma directa sino utilizando cierto sistema intermedio auxiliar natural o artificial el cual se encuentra en una determinada correspondencia objetiva con el objeto mismo del conocimiento. En cierta etapa está en condiciones de sustituir en determinada relación al objeto mismo que se estudia. En el proceso de investigación ofrece en última instancia información sobre el objeto que nos interesa. El conocimiento parece ser trasladado temporalmente del objeto que nos interesa a la investigación de un cuasi - objeto intermedio auxiliar: el modelo. Este método permite simplificar, construir, optimizar la actividad teórica, práctica y valorativa del hombre es un instrumento para predecir acontecimientos que no han sido observados aún (Ortiz, 2013 p.40).

De acuerdo a la investigación, las teorías y modelos son métodos en donde se hace valer para una investigación que se quiere abordar para un fin educativo y dar validez a la investigación.

### 2.2.3 Identificación de Problemas.

Las necesidades de una institución (escuela), son varias a los que se quiere darles una solución, pero hay que realizar una investigación minuciosa a los problemas para detectar uno de esas necesidades a eso se le llama identificar un problema.

Independientemente de las diferentes terminologías utilizadas por los autores, todos ellos coinciden en sostener que el comienzo del proceso decisorio, se da a partir de una percepción sobre la existencia de determinada situación problemática, para cuya modificación -en un cierto sentido- se elige un curso de acción. Si este es el comienzo, pues entonces cabe preguntarse, qué es un problema (Rodríguez, 2010 p. 5).

La identificación de un problema es detectar una necesidad priorizada de una institución y empezar a buscar una vía para dar posibles soluciones del mismo.

#### 2.2.4 Priorización de Problemas.

La priorización de un problema es tomar una de esos problemas planteadas y empezar a documentar para luego entrar a buscar solución que sea aceptada para quienes van dirigido.

La definición y priorización de problemas es una de las actividades más importantes dentro del diagnóstico, pues para cumplir con su misión y alcanzar los objetivos establecidos, la comunidad debe conocer y dar adecuada solución a los problemas que se manifiestan ya que su eficacia depende de que cuente con los factores de capacidad para solucionarlos (Vau)

Al tener varios problemas que se necesita resolverlas, debe de seleccionar una de ellos y priorizarlos para empezar a buscarles una solución a eso se le llama priorización o sea satisfacer una necesidad que realmente amerita ser solucionado.

#### 2.2.5 Análisis de Problemas.

Al priorizar un problema se tiene que analizar, tiene empezar a buscarles vías por dónde empezar y buscarles posibles soluciones, porque a veces llegan situaciones en donde su demanda no es tan fuerte como se plantea por lo que es muy importante analizarlas.

Para comprender un problema los mismos datos deben indicar quién, qué, cuándo, dónde y por qué el problema es más grave, así como ciertas preguntas relacionadas con cuánto, de qué tamaño, cuántas o cuántos. Es necesario construir un cuadro completo de la existencia del problema. Es menester esclarecernos si los datos están claramente explicados, si los mismos hechos tienen la misma interpretación para las partes, si los hechos son del pleno conocimientos de todos los participantes en el proceso y si los hechos presentados son verdaderamente relevantes para el proceso que se desarrolla (Biblioteca virtual de serecho, economico y ciencias sociales, s.f.).

Tal como define la investigación, el análisis de un problema es ver realmente la necesidad que tiene esa propuesta si en verdad amerita darle una solución y con que se solventa dicha situación para no acarrear dificultades posteriores.

### 2.2.6 Entorno Educativo.

Se entiende por entorno educativo a la situación que se dedica a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y dentro de ello las necesidades que se le enfrenta y ver si se puede solucionar por medio investigaciones que conlleva a un fin educativo.

Los niños/as se sitúan de manera espontánea en una continua relación con los materiales de su entorno. A través de esas relaciones se desarrollan y aprenden a dar respuesta a sus propias necesidades: de movimiento, de expresión, de juego, de investigación, de socialización, de autonomía, etc (Amei, <http://www.eaece.org>. info@waece.org, s.f.).

El entorno educativo en este caso es aquella que se enfoca a dar solución de la necesidad del estudiante de una escuela o institución educativa a través de diferentes actividades como por ejemplo la implementación de materiales educativo siempre y cuanto respetando su entorno para hacerle uso de sus propios materiales de su región.

### 2.2.7 Identificación de demandas sociales, institucionales y poblacionales.

La identificación de las diferentes demandas son aquellas situaciones en donde el investigador hace uso de diferentes materiales y métodos para poder identificarlas.” La demanda de educación se produce tanto por necesidades económicas como políticas, creando así una NECESIDAD OBJETIVA de educación, que unida a otra NECESIDAD SUBJETIVA hacen que la educación se desarrolle” (Educacion, Marti Cholbi. pedagogia, s.f.) Las demandas que se nos presenta ante una situación a investigar son viarias entre ellas están: sociales, institucionales y/o poblacional, cada uno de estos entes presenta su propia demanda por lo que el investigador debe de ser bien cuidadoso al tratar una demanda.

### 2.2.8 Demanda.

La demanda es el resultado de una situación priorizada de un caso o la solución que se espera de un problema en este caso educativo. “La forma más simple de enunciar el significado de la demanda, de cualquier demanda, es sin duda concebirla como expresión (súplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apetencia” (Las necesidades y la demanda social, s.f.). Una demanda es la necesidad que tiene un alto porcentaje de darle una solución a alguna necesidad, por ejemplo en una escuela se requiere un espacio en donde los niños y las niñas puedan hacer uso de su creatividad, pero no hay, es ahí en donde se le dice una demanda, porque necesita ser solventada.

### 2.2.10 Demanda Institucional.

La demanda institucional nos vamos a referir de una institución educativa, vemos que las necesidades de esa institución son varias en donde necesita darles soluciones puede ser de corto o largo plazo. “Fortalecer la institucionalidad del Sistema Educativo Nacional y la participación de la comunidad educativa desde el ámbito local para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión” (Baroli, 2010) La demanda institucional como nos comenta el autor, es garantizar una educación de calidad y respetando la población cultura, lingüística y que sea contextualizado hacia la población beneficiado si se trata de un proyecto educativo.

### 2.2.11 Demanda Poblacional.

La demanda población se refiere a un determinado poblacional en donde hacen ver las necesidades que se quiere buscarles soluciones. “Estas demandas llevan a una nueva consideración del concepto de calidad educativa y a una preocupación permanente por la mejora de los procesos y de los resultados” (Revista Iberoamericano de Educacion, s.f.). La demanda poblacional, si nos referimos a la educación, trata de dar una educación de calidad e innovador a su población para una visión hacia el desarrollo poblacional.

### 2.2.12 Demanda Social

La demanda social son necesidades que tiene una población en donde espera darles u buscarles soluciones. “Demanda social, la carencia o desproporción existente entre el estado de las relaciones sociales en un momento dado y el estado de la producción; constituye el signo de que las relaciones sociales -materia prima siempre ya ahí- deben ser transformadas perpetuamente” (Kairos-año 3, Nro. 3, s.f.). Muchas veces no existe una igualdad en una sociedad es ahí en donde se tiene que ver a toda la población para que su demanda sea tratada por igual y no solo a un determinado grupo.

### 2.2.13 Teorías y modelos que sustentan las demandas identificadas.

Las teorías y modelos que hacen valer a las demandas o necesidades identificado de una población son variantes en donde el investigador hace uso de dichos herramienta y para una investigación o formulación de un proyecto educativo.

La demanda de educación es el conjunto de aspiraciones, deseos y necesidades de los ciudadanos en cuestión de educación.

Todos los países están haciendo un gran esfuerzo por cambiar. En la actualidad se asiste a un período de turbulencias y de cambios drásticos a nivel planetario, que están dando lugar al surgimiento de una nueva época, caracterizada por la incertidumbre sobre el futuro: cambian las demandas de la sociedad y de las personas, cambia la situación internacional, se proponen nuevas reglas del juego, cambia el rol de los agentes permanentes y surgen nuevos actores sociales. La educación no es ajena a estas transformaciones (Revista iberoamericano de educacion Numero 5, Calidad de la educacion mayo . agosto 1994, 1994).

Como se define, la demanda en teoría y modelo educativo son fines que busca la mejoría de la educación de una población, o sea transforma la educación en una educación de calidad para su institución en donde los actores directos será los estudiantes si se trata de una institución educativa.

#### 2.2.14 Actores directos.

Los actores directos en este caso si se habla de un proyecto educativo serán: estudiantes y maestros, por son las personas que estarán directamente el proceso del cumplimiento de una investigación o formulación de un proyecto. “Los Beneficiarios directos son fundamentalmente: La comunidad destinataria. Los grupos sociales particulares a los que vaya destinado el proyecto (Osoriop.26) Los actores directos entonces son aquellas personas que tendrán la oportunidad de estar involucrado en el proceso de un proyecto.

#### 2.2.15 Actores indirectos.

Los actores indirectos se entiendo de las personas que se benefician de un proyecto u organización, pero no tan a menudo por ejemplo si se tratara de un proyecto educativo sería el director del establecimiento, padres de los alumnos y autoridades educativas, si están involucrado en el proceso, pero no directamente. “Los beneficiarios indirectos son aquellos que no se benefician directamente del PCD si no de forma indirecta bien durante la vida del mismo o cuando o cuando este finaliza” (Ferrero y de Loma-Osorio, p.26). Como define los autores, los actores indirectos son aquellas personas que tendrán participación en el proceso, pero no una obligación, si se tratara de un proyecto serán beneficiadas, pero a través sus hijos.

### 2.2.16 Actores potenciales.

Los actores Potenciales son aquellas personas o instituciones que tendrán la participación directamente con la formulación y elaboración de un proyecto puede ser de forma económicamente o por medio de capacitaciones o talleres de cómo se elabora un proyecto en este caso del proyecto que se va a implementar sobre un Rincón Lúdico Los actores principales o claves son aquellos que pueden influenciar significativamente el proyecto, o quienes son más importantes si los objetivos del proyecto se cumplen. Tanto los actores primarios como los secundarios pueden ser actores claves” (Análisis de Actores 49, s.f.). La elaboración o implementación del Proyecto de Rincón Lúdico en la escuela en este caso los potenciales serán autoridades educativas, municipalidad y dirección de la escuela.

### 2.3 Fundamentación teórica del Análisis estratégico.

El análisis estratégico es la manera o forma de cómo realizar un proyecto, que situaciones son las prioritarias como por el ejemplo en este caso se detectó el problema de la falta de un rincón lúdico en la escuela, esto se trabajó y se buscó mecanismo de cómo resolverlas y cumplir las metas y objetivos establecidos.

El análisis del liderazgo organizacional y la responsabilidad social que contribuye a la creatividad de las empresas, es el objetivo de la investigación que se presenta a continuación. A través de la revisión de los aportes de distintos estudiosos en la materia se llega a la conclusión de que las características del líder con responsabilidad social influyen en el análisis de problemas concernientes al sector empresarial, así como en la generación de propuestas. Este análisis permitió proponer un modelo de liderazgo con responsabilidad social dentro del contexto de la creatividad e innovación empresarial, enfatizando en el papel fundamental de los líderes de las organizaciones empresariales y su capacidad para asumir el compromiso de la “evolución natural” de la cultura empresarial, debiendo delinear sus valores organizacionales, para posteriormente direccionar sus objetivos como un “miembro productivo” de la sociedad (Dr.Freddy Elliam Catillos palacios, <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/>, s.f.)

La fundamentación de un análisis estratégico es enlistar los requerimientos que se vaya a necesitar para resolver un problema, ver las necesidades que se pretender buscar una salida o solución que beneficiara a su población.

### 2.3.2 Análisis estratégico.

El análisis estratégico en si es buscar las vías adecuadas para para solucionar un determinado casos o problemas sin perjudicar a nadie, la estrategia es la forma en donde como y cuando se puede trabajar una necesidad.

El análisis estratégico es el proceso que se lleva a cabo para investigar sobre el entorno de negocios dentro del cual opera una organización y el estudio de la propia organización, con el fin de formular una estrategia para la toma de decisiones y el cumplimiento de los objetivos (<https://www.google.com/search?> , s.f.).

Durante un proceso de investigación se necesita buscar formas más adecuada de cómo realizar el trabajo para que el resultado sea positiva y rentable hacia a quienes van dirigido, de ahí se hace uso del análisis estratégico.

### 2.3.3 Técnica DAFO y FODA.

La técnica del DAFO O FODA, es aquella técnica por donde se detecta las debilidades, las amenazas, las fortalezas y las oportunidades de una institución, de ahí se parte una investigación buscando posibles soluciones del problema planteado y refiriéndolos del DAFO. “Un DAFO consiste en agrupar las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades relacionadas con nuestro proyecto” (Semrush blog, Maitane Urrutikoetxea, 2016, 2016). Como se manifestó anteriormente, la técnica antes mencionado se refiere a la búsqueda de las necesidades o problemas que afronta una institución o una persona.

#### 2.3.4 Planificación Estratégica.

La planificación estratégica es el plan en donde se establece las metas y objetivos para la formulación de un proyecto buscando canales viables para la ejecución, en este plan se establece si es de corto o largo plazo de acuerdo a la necesidad que se le presenta por ejemplo la realización de un proyecto educativo de ahí se hace uso del plan estratégico.

La planificación estratégica es una actividad compleja y, por lo tanto, antes de intentar definirla es útil comparar su grado de complejidad con el de otra actividad compleja: la formulación de políticas económicas tiene una similitud general con la planificación estratégica, pues esta se ocupa de administrar una empresa y la política económica se ocupa de administrar la economía de un país (Cruz Sanchez, 2012).

Como nos menciona el texto la planificación estratégica es o son actividades en donde que pretende proteger lo establecido en el plan para que sea sostenible y continua.

#### 2.3.5 Técnica MINI-MAX.

La técnica o teoría minimax de acuerdo a la investigación, trata sobre la forma de unificar o minimizar los contenidos de algún proyecto a realizar, es más simplificar los contenidos de un problema relacionándolos con los mismos para buscar una solución.

La demostración a esa afirmación se llama teoría minimax y surge en 1928. Este teorema establece que en los juegos bipersonales de suma cero, donde cada jugador conoce de antemano la estrategia de su oponente y sus consecuencias, existe una estrategia que permite a ambos jugadores minimizar la pérdida máxima esperada. Si minimax se enfrenta con el dilema del prisionero escogerá siempre la opción con la cual maximiza su resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo y hacernos perder (<https://es.wikipedia.org/wiki/Minimax>, s.f.).

Minimax es una estrategia que se utiliza para minimizar los contenidos de una investigación, según investigación el inicio de esa técnica fue utilizada en los campos de guerras y de juegos, pero más adelante se usó para solucionar problemas educativos.

### 2.3.6 Vinculaciones estratégicas.

La vinculación estratégica es la forma de cómo hacer que el proyecto de investigación tenga un resultado y un producto haciendo uso de la vinculación, o unificar los temas que tenga la misma relación y unirlos “En el ámbito educativo, se entiende como el conjunto de procesos anticipados, sistemáticos y generalizados para concretar los planes nacionales y estatales de desarrollo educativo”. (Sebastian Galicia, 2019). Las vinculaciones estratégico en si son estrategias y procesos para concretar un plan educativo o empresarial.

### 2.3.7 Línea de acción estratégica.

Las líneas de acción estratégicas son fundamentales, ya que por medio de ellos se puede centralizar una acción que se quiere realizar. “Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica” (Sitio web, Roncancio, 2018). En si, las líneas de acción estratégicas son acciones que unifica los objetivos de un proyecto y por medio de eso se puede partir la investigación que se desea realizar.

### 2.3.8 Teorías de organización y su enfoque del comportamiento estratégico.

Esta teoría se enfoca a los comportamientos de cómo realizar o trabajar una investigación y ver en qué punto se parte la investigación de acuerdo a la organización y la estrategia seleccionado. “Popper (1957) «Todas las teorías son experimentos, hipótesis provisionales, puestas a prueba para observar si funcionan; y toda demostración experimental es sencillamente el resultado de las pruebas llevadas a cabo con mi espíritu crítico, en un intento de averiguar dónde yerran nuestras teorías» (p. 87)” (Zapata-Ros, p.3, s.f.). En esta teoría se espera el resultado de la propuesta establecida en el proyecto.

### 2.3.9 La teoría de la decisión como enfoque de las decisiones estratégicas.

Esta teoría se refiere a la toma de decisiones para trabajar un proyecto, ya que durante el estudio que se hizo en la investigación se planteó varios problemas que se necesita solucionarlas, pero de aquí se utiliza el enfoque decisivo la realización del proyecto.

En primer lugar, la clasificación por nivel distingue tres tipos de decisiones que dependen de la posición jerárquica del decisor. Estas decisiones son: estratégicas o de planificación, tácticas o de pilotaje y operacionales o de regulación. Sus principales características son: 1. Decisiones estratégicas o de planificación. Los decisores son los altos directivos. Se remiten a la selección de fines, objetivos generales y planes a largo plazo. La información debe ser oportuna y de calidad. Un error puede ser fatal. Ejemplos: localización, recursos financieros, productos a fabricar, etc (Pons Morera, Carlos (carponmo@upvnet.upv.es) , s.f.).

La decisión que se debe de tomar es fundamental para el inicio de un proyecto máxime educativo, se supone que ya se realizó todos requerimiento para establecer y seccionar dicho problema de ahí el organizador debe de tomar una decisión acertada para no enfrentar con dificultad posteriores de su proyecto que quiere implementar.

### 2. 3.10 Selección del Proyecto a Diseñar.

La selección de un proyecto a que se quiere diseñar, tiene que tomar muy en cuenta las necesidades prioritario del establecimiento que si hace necesario buscar una solución. “El diseño del proyecto es el proceso de elaboración de la propuesta de trabajo de acuerdo a pautas y procedimientos sistemáticos como ya se mencionó, un buen diseño debe identificar a los beneficiarios y actores claves” (Yulisa Soloveira, s.f.). Tal como menciona en el texto, la selección de un proyecto es dar solución al problema y buscar beneficio de los actores tanto directos e indirectos.

### 2.3.11 Sobre lo que respalda el proyecto seleccionado.

El proyecto seleccionado se respalda por las necesidades que se detectó en la escuela, ya que durante la investigación o estudio que se realizó se presentó varios problemas que necesita ser trabajadas, pero se concretó con una que es la implementación de un Rincón Lúdico que son las necesidades prioritarias de la escuela siempre y cuando haciendo uso de los pasos establecidos.

Los rincones permitirán introducir el juego como una parte fundamental del currículo y no como premio para unos pocos. Éstos, son compensatorios en la medida que ofrecen múltiples posibilidades de materiales y situaciones de aprendizaje que pueden contribuir a paliar diferencias y por último la diversidad de experiencias y estímulos contribuye sin duda a incrementar las conexiones cerebrales.

(Tavernier, R., 2007: 191). Son espacios organizados donde los niños, en grupos poco numerosos, realizan pequeñas investigaciones, desarrollan sus proyectos, manipulan, desarrollan su creatividad a partir de las técnicas aprendidas en los talleres, se relacionan con los compañeros y con los adultos y satisfacen sus necesidades (Revista digital para profesionales de la enseñanza., 2010).

De acuerdo con los autores, el espacio o Rincón Lúdico es un área en donde se puede desenvolver los estudiantes manipulando los objetos que se encuentra en ese espacio, hoy día muchos pedagogos afirman que la educación fluye más mediante el juego más con los estudiantes de los primeros años escolar, en esa etapa los niños y las niñas empiezan con su formación académica por lo que es muy importante hacerla manipular objetos tocarlas para que sea un aprendizaje significativo razón por la cual se consensuó la implementación de un Rincón Lúdico en la escuela.

## 2.4 Fundamentación Teórica del diseño del Proyecto.

La fundamentación de un proyecto es muy importante, ya que por medio de la investigación basado en expertos al tema se puede resolver un problema y dar una solución, la fundamentación teórica es la base que sostiene una propuesta presentada.

Es habitual que el diseño de un proyecto sea reducido a una mera formalidad de presentación de lo que se pretende realizar, que no tiene provecho posterior. Sin embargo, la mayor parte de las dificultades de la ejecución y evaluación de los proyectos se deben a las falencias del diseño". (El diseño de proyectos, 2017)

La fundamentación teórica y el diseño de un proyecto son fundamentales en la realización e implementación de un proyecto, por medio de ellos un como investigador hacer valer sus ideas y propuestas presentada para la elaboración de un proyecto, ya que sin fundamento ni diseño las propuestas presentadas no tendrán validez.

### 2.4.1 Objetivos.

Los objetivos son términos que se redacta para alcanzar algo propuesto, son términos claves para hacer valer la propuesta o el diseño de un proyecto, en esta instancia la elaboración e implementación de un proyecto, al presentar una propuesta por medio de un proyecto uno tiene pensar que es lo que quiere alcanzar y comprometerse hacer cumplir.

Un objetivo es el planteo de una meta o un propósito a alcanzar, y que, de acuerdo al ámbito donde sea utilizado, o más bien formulado, tiene cierto nivel de complejidad. El objetivo es una de las instancias fundamentales en un proceso de planificación (que puede estar, como dijimos, a diferentes ámbitos) y que se plantean de manera abstracta en ese principio, pero luego, pueden (o no) concretarse en la realidad, según si el proceso de realización ha sido, o no, exitoso (URL: [https://definicion.mx/objetivo/.](https://definicion.mx/objetivo/), 2013).

Tal como nos menciona el texto, que un objetivo es el que nos indica lo que queremos alcanzar puede ser a corto largo plazo, después de la culminación de un proyecto ahí es donde se puede ver, si el objetivo planteado llego a cumplir lo establecido.

#### 2.4.2 Título de proyecto.

El título de un proyecto es el resumen de la frase que se identificó un problema durante la investigación realizado, esto debe de ser bien resumido y con un sentido significativo para hacer entender la propuesta.

“El nombre del proyecto debe reunir las siguientes características: - Debe ser conciso y expresar de la manera más precisa posible qué es lo que deseamos o es preciso hacer - Debe ser válido durante todo el ciclo de vida del proyecto” (Gustavo A. Figueroa M., 2005). Como nos explica el autor, esto debe de ser una frase con sentido y entendible para que los que los lea comprenda de lo que se quiere realizar.

#### 2.4.3 Descripción de Proyecto.

La descripción de un proyecto es la narración en la consistencia y por qué la implementación del mismo, después de la selección del proyecto se estudio y se diseñó la formulación para luego describir en que consiste y como se trabajar para dar cumplimiento de sus objetivos y etas. “Descripción del proyecto, lo que se pretende es que la persona que desee conocerlo, pueda tener, de entrada, una idea exacta acerca de lo fundamental del mismo: tipo, clase, ámbito que abarca, contexto en el que se ubica, etc” (Guia Padid , 2014. p.2) En la descripción del proyecto de debe de mencionar que es lo que se quiere realizar y en donde se ejecuta, como también de los que se espera al finalizar la ejecución del mismo.

#### 2.4.4 Concepto de Proyecto.

Rincón Lúdico se refiere a un lugar o espacio en donde se implementa una variedad de materiales educativas para que los niños y niñas las manipules, en este caso como se trabajara con el nivel preprimaria, tiene que ser materiales manipulables, que va desde revistas de animales, humanos, planetas, lagos, y otras más en donde estas revistas es más gráficos que textos, como también juguetes en donde los niños relacione con su aprendizaje, y materiales ancestrales como tabos, capirucho, trompos, tropos de chicharras, ceras, o otras más y será un espacio muy divertí do para los estudiantes. “Proyecto es un plan de trabajo,

con acciones sistemáticas, o sea, coordinadas entre sí, valiéndose de los medios necesarios y posibles, en busca de objetivos específicos a alcanzar en un tiempo previsto” (De concepto.com , 2020) El concepto de un proyecto es dar a conocer de lo que consiste el proyecto que se quiere implementar y quienes son los actores directos e indirectos y el beneficio que se espera.

#### 2.4.5 Objetivos de Proyecto.

Los objetivos de un proyecto son donde se plantea lo que se quiere alcanzar y tratar la manera y forma de hacerla cumplir, es la que sostiene la propuesta planteada en este caso la implementación de un Espacio o Rincón Lúdico en donde se espera alcanzar lo que se había planteado los objetivos como general y específicos. “Los objetivos también deben considerarse que debe cumplir con las condiciones de ser factible, medible y congruente” (Guia Padid, 2014). Por tanto, los objetivos son compromisos que se hace al formular un proyecto y tratar de diferentes maneras de hacerlas cumplir.

#### 2.4.6 Justificación de proyecto.

La justificación es de dar a conocer por qué implementar un proyecto quienes van a ser los beneficiarios y quienes serán los actores y que provecho se espera del proyecto, en este apartado el ejecutor ser bien claro en lo que se quiere realizar, como en esta ocasión se espera la implementación de un Rincón Lúdico en el establecimiento, ya que esta necesidad se presentó durante el estudio que se realizó en la escuela. “Justificación (¿por qué se quiere hacer?) Este componente tiene como objetivo presentar la argumentación y o las razones que justifican la realización del mismo” (Guia Padid, 2014) La justificación es una descripción de las actividades que se quiere realizar el proyecto, cómo y con que se va a realizar y quienes son los participantes durante l ejecución.

#### 2.4.7 Cronograma de actividades.

En el cronograma ahí se detalla es el listado de las actividades que se vaya a realizar durante el Proceso y ejecución del proyecto, ahí se detalla los días y fechas para hacerlas cumplir las actividades del mismo. “El cronograma es un instrumento muy útil para planear y dar seguimiento a las actividades que se requieren para realizar un proyecto” (Guía Padid, 2014, p.2). El cronograma es fundamenta en la ejecución del proyecto, porque ahí están establecida las fechas y días para la ejecución de las diferentes actividades y es la guía a seguir con las actividades establecidas.

#### 2.4.8 Plan de actividades.

Por medio de un plan de actividad se realiza las actividades planteadas, el el plan se establece que actividades se debe de realizar para ejecutar un proyecto ya que sin un plan es igual ir a la deriva y llegar sin ningún fin. “Un plan de trabajo es una herramienta que permite ordenar y sistematizar información relevante para realizar un trabajo” (Sitio web. <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>, s.f.). Un proyecto requiere de un plan bien estructurado así se lograr los objetivos planteado y hacer satisfacer una necesidad de una institución.

#### 2.4.9 Diagrama de Gantt.

El diagrama de Gantt es la combinación que se hace de las actividades programadas y el tiempo en donde se debe de realizarlos, así dar cumplimiento de lo establecido en un plan.

Un diagrama de Gantt es una representación gráfica y simultánea tanto de planificación como de programación concreta de procesos y/o proyecto desarrollada por Henry L. Gantt a principios del siglo XX. Mediante el uso del diagrama de Gantt podemos representar y monitorizar el desarrollo de las distintas actividades de un proceso y / o proyecto durante un período de tiempo, de manera fácil y rápida (Rodríguez, 2014).

En este tipo de cronograma, es más, las actividades serán más precisas ya que se unifica las actividades para que sea más fácil de controlar o monitorearlas.

#### 2.4.10 Monitoreo de Proyectos.

El monitoreo se refiere al control que se debe de realizar durante y después de la implementación de un proyecto, ya que en el planteamiento se estableció diferentes actividades, objetivos y metas que hay que hacerlas cumplir por lo que en el monitoreo es donde se controla el cumplimiento. “El "Monitoreo" se refiere al proceso más o menos continuo de análisis de progreso de acuerdo con el plan operativo del proyecto” (Guia de monitoreo y evaluacion de Proyectos, 2012, p.1). El monitoreo es un proceso continuo que se le da durante y después de la ejecución de un proyecto, para cumplir con lo establecido en el plan.

#### 2.4.11 Evaluación de Proyectos.

La evaluación de un proyecto es donde analiza los resultados plasmado en el plan como también el cumplimiento del cronograma de actividad. “La “Evaluación” se refiere a un ejercicio más analítico, esporádicamente ejecutado en el cual se determina el grado de éxito del proyecto para lograr sus resultados y el propósito en base de los indicadores establecidos” (Gui de Monitoreo y evauacion, 2012). Es en la evaluación donde se detecta en donde se dio algunas debilidades o fortalezas en la ejecución del proyecto, la evaluación de un proyecto puede ser continua o hasta la finalización de la ejecución de un proyecto.

#### 2.4.12 Indicadores de Proyectos.

Los indicadores son aquellos términos en donde se describe los problemas detectadas durante la formulación de los problemas, ahí es donde nos indica de cuáles son estos problemas y darles una solución.

¿Qué es un indicador? En la literatura se encuentran diversas definiciones para el concepto de indicador, sin embargo, se puede decir que un indicador es una expresión cuantitativa observable y verificable que permite describir características, comportamientos o fenómenos de la realidad. Esto se logra a través de la medición de una variable o una relación entre variables (Guia para la construcción y análisis de indicadores, s.f.).

Los indicadores de un proyecto tal como se describe anteriormente son expresiones cuantitativas y verificables de una situación planteada y que

permite describir las características de los problemas y a base de eso se busca las soluciones posibles.

#### 2.4.13 Metas de Proyectos.

Las metas de un proyecto es hacer alcanzar los objetivos de una propuesta y dar solución del problema estudiado y esperar una conclusión satisfactoria de la propuesta.

¿Qué es una meta? Una meta o fin es el resultado esperado o imaginado de un sistema, una acción o una trayectoria, es decir, aquello que esperamos obtener o alcanzar mediante un procedimiento específico. Las organizaciones, los individuos, los colectivos, todos se trazan metas y procedimientos para tornarlas realidad (Sitio web. concepto de meta., s.f.)

Las metas del proyecto en si es el fin positivo de una propuesta mediante la aplicación de las diferentes estrategias y técnicas seleccionadas.

#### 2.4.14 Plan de Sostenibilidad de Proyecto Mejoramiento Educativo.

El plan de sostenibilidad es donde se proponen diferentes estrategias de cómo mantener un proyecto realizado, muchas veces se elaboran proyectos, pero no cuenta con ningún plan que lo hace sostener y así el proyecto no tendrá una garantía duradera o sea no tendrá un seguimiento.

Como se mencionó en el documento “Concepto de sostenibilidad y acciones recomendadas”, la sostenibilidad de un proyecto incluye diferentes aspectos tales como lo Institucional, el financiero, el ambiental el tecnológico y el social y cultural. Todos estos aspectos constituyen las dimensiones de la sostenibilidad que deberían ser consideradas, con el objetivo de dar continuidad a las acciones y que éstas no afecten la capacidad de desarrollo futuro. Dependiendo de cada proyecto algunas dimensiones son más importantes que otras, pero todas son importantes para alcanzar la sostenibilidad (Plan de sostenibilidad para el proyecto, p.1, s.f.).

El plan de la sostenibilidad es la garantía de la continuidad de un proyecto propuesta para que la investigación que se realiza tenga una larga vida en funcionar y que se sostenga con sus propias actividades sin depender de otras entidades.

#### 2.4.15 Presupuesto de Proyecto Mejoramiento Educativo.

La propuesta de un proyecto de mejoramiento educativo son ideas que se le da a un problema de índole educativa en donde se pretende apoyar a los estudiantes a tener una educación de calidad, innovador, contextualizada y actualizada.

El éxito de un proyecto es contar con los recursos para llevarlo a cabo. Una vez definido el plan de acción, es posible determinar los recursos que se necesitan para cumplir con lo planeado. Se precisan los recursos de los que ya se dispone, aclarando por ejemplo que los salarios del personal que ya labora en la institución, así como el uso de los servicios, instalaciones o equipos no se incluyen en este tipo de recurso, sino solo los recursos materiales que ya tiene la institución y que van a canalizarse a este proyecto (Tellez, s.f.).

La propuesta de PME. Es de dar a conocer los resultados obtenidos durante la investigación y ejecución de un problema educativa después de seleccionar en las líneas de acción, un PME es algo que fortalece la funcionalidad de un centro educativo ya con ese proyecto la institución educativa tendrá una imagen de actualización en el campo educacional.

#### **2.5.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA SOSTENIBILIDAD.**

La sostenibilidad de un PME, es dar continuidad de las actividades propuesta en el proyecto que se ejecuta para que sea aprovecha a lo máximo de los beneficiarios y no un proyecto a corto plazo en donde se ejecuta y se finaliza al mismo tiempo.

La sostenibilidad es la capacidad de continuar brindando los beneficios generados por el proyecto durante un período prolongado después de terminada la operación FOMIN. La sostenibilidad sería así la continua prestación de servicios o intervenciones iniciados por el proyecto, la continuación de acciones locales iniciadas por su estímulo, y posteriores servicios o intervenciones resultado del desarrollo de la capacidad local; podría verse afectada negativamente por supuestos erróneos sobre respuestas de los beneficiarios, evaluaciones posteriores de sus necesidades, o sobre la eficiencia de los sistemas de prestación de servicios (Zlachevsky, 2007).

Tal como menciona el texto la fundamentación teórica de la sostenibilidad es tener base científica de cómo hacer continuar las actividades de un PME, así se hacer valer con objetivos sistemáticos y científicos.

### 2.5.2 Principios de liderazgo sostenible.

Los principios de liderazgo sostenible, es la capacidad de hacer continuar un proyecto planteado utilizando una variedad de estrategias para hacer alargar la vida de un PME.

Liderazgo Sostenible, es aquella investigación en donde los resultados reales se ven después de realizada una acción que contribuya al cambio. Los investigadores tienen mayor capacidad de generar cambios ya que son exactamente ellos quienes estudian los contextos y proponen, en muchas ocasiones, soluciones a los problemas de estos contextos (Bendell, Sutherland, & Little, 2018) (Sánchez, 2018).

Es el conocimiento en profundidad el que puede llegar a generar un cambio real y continuo de un PME, para que las futuras generaciones hagan uso del proyecto ejecutado y sea de beneficio a la población estudiantil.

### 2.5.4 Funciones de la Escuela.

Las funciones de una escuela son de dar una educación de calidad, innovadora, contextualizada y velar para que todas las poblaciones tengan una preparación académica acorde a las necesidades de la vida real.

1. Función socializadora. Se trata del aprendizaje de los jóvenes, de valores, normas, comportamientos, actitudes o aptitudes, enfocados a la cultura social dominante, en el contexto político y económico al que pertenece. Todos los procesos de socialización, condicionan a las nuevas generaciones, las formas de actuar,
2. Función instructiva. La actividad de enseñanza-aprendizaje, sistemática e intencional, perfecciona el proceso de socialización espontáneo. Se desarrolla a través de unas actividades instructivas, y de los modos de organización de la convivencia y las relaciones interindividuales.
3. Función educativa. La función educativa, requiere autonomía e independencia intelectual, y se caracteriza por el análisis crítico de los mismos procesos incluso legitimados democráticamente. La tarea

educativa de la escuela se propone, la utilización del conocimiento y la experiencia más depurados. La potenciación del sujeto. (Vizcaíno, 2010, p.p. 126-129) (Usac, Programa de Académico desarrollo Profesional ).

Una escuela tiene la obligación de velar por la educación de su población y prepararla en los nuevos desafíos de la vida, la escuela es una institución no lucrativa en donde no hay acepción de personas, religión, cultura, etnia entre otras, debe de tomar por igual a la población estudiantil estos son las funciones que debe de cumplirlas.

## **CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.**

### **3.1 Título Proyecto Mejoramiento Educativo**

Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora.

### **3.2 Descripción del Proyecto Mejoramiento Educativo.**

La implementación del PME denominada Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora, es un proyecto que va dirigido a los estudiantes del nivel preprimaria, esta propuesta surgió después de una investigación que se realizó en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM Parcelamiento Xoquic en donde se investigó cuáles las necesidades que la escuela tiene y buscar una solución, de ahí se tomó la decisión de la implementación del proyecto antes mencionado en donde se dio solución a esta necesidad que se detectó en el establecimiento.

¿Qué es un Rincón Lúdico?, es un espacio en donde los niños pueda interactuar, convivir, socializar con sus compañero y compañeras de la escuela, en este espacio se implantarán o incluirán materiales que puedan palpar y manipular los estudiantes para que su aprendizaje tenga un significado real, los materiales que contendrá este espacio están. Ruletas, dados, legos, rompecabezas, cubos, pelotas de diferentes tamaños, conos, diferentes semillas, piedrecitas, arena, réplicas de instrumentos musicales, réplicas de instrumentos de diferentes oficios, revistas, plastilinas, juegos de números, juega de letras, enhebrados, entre otras en donde el niño se entretiene jugando al mismo tiempo aprendiendo hoy día muchos pedagogos recomienda que una educación con significado es a través del contacto directo con los objetos o jugando.

Este proyecto va dirigido a 21 estudiantes del nivel preprimaria sección "A" quienes serán los beneficiarios directos y los beneficiarios indirectos serán los estudiantes de preprimaria sección B y estudiantes del nivel parvulario.

### **3.3 Concepto del Proyecto Mejoramiento Educativo**

Rincón Lúdico Inclusiva e Innovadora

### **3.4 Objetivos:**

#### 3.4.1 Objetivo General

La implementación del Rincón Lúdico en la escuela tiene como prioridad de una enseñanza innovador hacia los estudiantes de preprimaria, como también un proyecto educativo creativo, inclusiva, y de calidad, con materiales ancestrales y actuales para una educación integral.

#### 3.4.2 Objetivos Específicos:

- Educación de calidad y practico con el uso de nuevas estrategias y técnicas.
- Llevar a los estudiantes hacia una nueva metodología en donde juegan y aprenden.
- El estudiante tendrá un lugar adecuado en donde pueden hacer uso de su creatividad y habilidad jugando.
- Fortalecer la habilidad en la manipulación de cosas concretas con los estudiantes de preprimaria.
- Conocer a través del rincón lúdico juegos ancestrales de la comunidad.
- Inducir a los niños a una educación significativa y de calidad.
- Espacio de interacción y de convivencia socializando ideas y compartiendo experiencia en la manipulación de los objetos.

### **3.5 Justificación.**

La implementación de este proyecto se dio por la necesidad que se detectó en la escuela oficial Rural Mixta Parcelamiento Xoquic del Municipio de San Andrés Semetabaj del departamento de Sololá con los niños de preprimaria bilingüe, ya que de acuerdo al estudio que se hizo por medio de una investigación, a que los

y las niñas del nivel preprimaria no cuenta con un espacio en donde ellos y ellas puedan desarrollar sus diferentes habilidades en donde pueda demostrar la capacidad de construir nuevas ideas y nuevos pensamiento.

Sabemos que en este siglo, la educación es muy diferente en los años anteriores, los docentes ya son personas con nuevos criterios, con nueva metodología y apunta a una educación competitiva, razón por la cual se dio la tarea de implementar este proyecto con los niños especialmente del nivel preprimaria o sea los niños y las niñas de 6 años e donde se espera que el proyecto que se va a implementar sea un espacio especialmente para que los niños y las niñas tenga la oportunidad de manipular los diferentes objetos que se incluirán en el proyecto, dicho espacio se llamara "Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora", en donde se pretende de implementar o incluir una variedad de objetos manipulables para que el proyecto alcanza cumplir con sus metas y objetivos trazados.

La idea es de crear un espacio a los niños y niñas, y convertir sus juegos de un aprendizaje significativo, porque muchos estudiosos en la actualidad manifiestan que los niños aprenden mucho más fáciles jugando.

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de preprimaria Bilingüe etapa 6 sección "A", con quienes se espera cumplir con los lineamientos y establecido en el proyecto y que se aprovecha al máximo, y los beneficiarios indirectos serán las otras secciones que también se espera un impacto positivo hacia ellos. La organización e implementación del Rincón lúdico en la escuela se convocara a los padres de familias, especialmente los padres de los niños y niñas de preprimaria para que conjuntamente se organizara y se trabajara este proyecto, esperando de no afectar a los padres ni al docente económicamente si no que se hará de una manera ecológica en donde se trabajara con materiales reciclables, como botes de gaseosas, envases vacíos, trocitos de madera, revistas usadas, tapitas de metal, tapitas de plásticos, costales, piedrecitas y otras cosas u objetos

que se encuentra en el entorno para no sufragar a los padres en gastos innecesarios.

El juego con diferentes materiales despierta al niño y la niña mentalmente en nuevos conocimientos y nuevas formas de aprendizaje, muchas veces los docentes en pleno siglo XXI, siguen con el curso de una educación tradicional, o sea mantiene ocupado los niños con actividades solamente en el aula, esto genera desesperación en los niños ya que sabemos muy bien que la etapa del nivel preprimaria son niños y niñas que llegan por primera vez en las aulas por lo tanto uno como docente debe ser creativo en cuanto a la estancia del niño en las escuelas, y por la cual se pensó en este proyecto en donde el niño y la niña llega a la su salón de clase en un lugar llamativo y divertido para él y así se evita la inasistencia al estudiante.

Esta iniciativa o interés fue producto de la investigación que se hizo acerca de los múltiples problemas que tiene el establecimiento y dentro de todo los problemas estudiado o investigado se dio priorización del Rincón Lúdico con los niños de preprimaria, por ende, se tomó como uno de las necesidades importantes y darle una solución.

### **3.6. Distancia entre el diseño proyectado y emergente**

#### **3.6.1 Objetivos**

- Crear nuevas estrategias para hacer cumplir la meta trazada en la implementación del proyecto.
- Implementar una nueva modalidad con los padres de familias y estudiantes para que la información fluya sin ninguna inconveniencia con el avance de la ejecución del PME en la escuela.

### 3.6.2 Retos y desafíos del PME ante el COVID-19

Ante la emergencia que se presentó por el COVID-19, la planificación establecida en la ejecución del PME sufrió algunos cambios en su estructura, ya que estaba establecido en la planificación la elaboración de materiales que se implementará en el proyecto denominado “Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora”, dichos materiales se realizara con materiales reciclables e donde conjuntamente se elaborara con los niños y las niñas en clases pero con la pandemia que se nos presentó cambio gran parte de las actividades planificada, ahora se está tratando la manera de hacer llegar la información a los padres de familias por los medios de comunicación, se creó una base de datos para los padres en donde se envía informaciones pero lamentablemente no todos los padres cuenta con el uso de la tecnología, algunos si tiene esa posibilidad pero no lo pueden hacer uso y la mayoría no lo tiene, se ha tomado el tiempo en algunas ocasiones de hacer visitas domiciliar para que se informa de las actividades que supuestamente se realizara en clase con los estudiantes.

### 3.6.3 Resultados de la proyección del PME

Tabla No. 13 Resultados del PME

Logros obtenidos en el PME según proyección	Acciones inconclusas en el PME
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apoyo mínimo de la municipalidad, ese cambio se dio por el problema del COVID.19, porque se priorizo más las necesidades de la población en la situación de salud.</li> <li>2. Participación de algunos padres de familias por medio de mensajes enviadas.</li> <li>3. Participación de algunos estudiantes en la elaboración de algunos materiales.</li> <li>4. Apoyo total del encargado del curso para la coordinación e inducción del PME.</li> <li>5. Apoyo de la dirección del establecimiento por el requerimiento de algunas informaciones para la elaboración del informe del PME.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reuniones planificadas con los padres de familias para el informe del avance del PME.</li> <li>2. La elaboración de materiales que se implementaran en el proyecto.</li> <li>3. Distanciamiento con los estudiantes para la ejecución de proyecto.</li> <li>4. Distanciamiento con algunas casas comerciales para el apoyo hacia al PME.</li> <li>5. Algunos padres de familias están desinformados por no tener a la mano algún medio en donde se informa.</li> <li>6. No se cumplió en su totalidad las actividades planificadas.</li> </ol>

Fuente: Propia

## 3.6.4 Divulgación del PME.

Tabla No. 14 Divulgación del PME

Ruta de divulgación	Acciones realizadas sobre la divulgación	Resultados obtenidos	Enlace de los medios utilizados
Información vía WhatsApp.	Creación de un grupo con una base de datos.	Un 80% la fluidez de la información con los padres de familias.	Teléfonos celulares.
Visita domiciliarios con los padres de familias y estudiantes.	Información sobre el avance del proyecto.	Un 60%, porque los padres casi no se encuentran en sus casas, por ser del área rural se dedica a la siembra, aunque haya confinamiento.	Vehículo de dos ruedas (moto)
Indicación sobre la elaboración de material educativo para implementar en el proyecto.	Video llamadas para dar y mostrar de cómo se elabora utilizando materiales reciclables que tengas en las casas.	Un 60%, porque no todos cuenta con la posibilidad de la tecnología	Móviles o celulares.
Grabación de un Tutorial de cómo se elabora un material con material reciclable.	Grabación de video desde la casa.	Un 50% son los que tuvieron la oportunidad de tenerlo por cuestión de la tecnología.	Video cámara y Móvil.
Grabación de un video para la presentación y demostración del proyecto	Informar a los padres sobre la culminación y beneficio del PME.	Un 90% por ciento, porque sigue el problema del COVID-19 y no todos tienen la posibilidad de los medios.	Por medio de WhatsApp utilizando la base de datos de los padres de familias.

Fuente: Propia

### **3.7 Plan de actividades**

#### 3.7.1 Fases del Proyecto.

##### A. Fase de Inicio.

Al inicio del proyecto se planteó ante la dirección de la Escuela Oficial Rural Mixta, Parcelamiento Xoquic, Municipio de San Andrés Semetabaj, del departamento de Sololá, por medio de una solicitud en la cual se le pidió autorización o permiso para la ejecución del Proyecto de Mejoramiento Educativo en el establecimiento en donde va enfocado directamente a los estudiantes de preprimaria Bilingüe, así mismo se realizaron reunión directamente con el director del establecimiento para acordar los acuerdos y compromisos de la misma para que la propuesta planteada sea ejecutada y cumplido de lo establecido en la solicitud, previo a estas actividades se hizo una organización con los estudiantes de preprimaria Bilingüe Sección "A" en la cual consistió de la selección de posibles materiales reciclables que tienen en sus casas, de igual manera se hizo la visita con algunas instituciones en donde se solicitó su apoyo y colaboración a este Proyecto de Mejoramiento Educativo haciéndoles saber que dicho Proyecto beneficiara a los niños de Preprimaria de la escuela antes mencionada, Previo a estas actividades se empezó la investigación sobre estrategias y técnicas de cómo se elaboran los materiales y como también fuentes donde se sostiene y se fundamenta la investigación la cual se realizó por medio del Internet.

Se Programó también una visita a un determinado lugar donde cuenta con las características del PME planteado, pero por la Situación del COVID- 19 no se logró dicha acción o visita, de igual manera en la propuesta está incluido los juegos ancestrales, el valor que tiene estos juegos en la cultura y la formación y diversión de los mismo por la cual se entrevistó algunos ancianos de la comunidad oralmente preguntado sobre estos juegos e incluirlos en el PME. Como también se organizó la obtención de materiales reciclables en donde se utilizara para la elaboración de los materiales para el Rincón Lúdico, la cual se visitó comercios como tiendas, abarroterías, y otros que funciona en la comunidad para la adquisición de materiales reciclables.

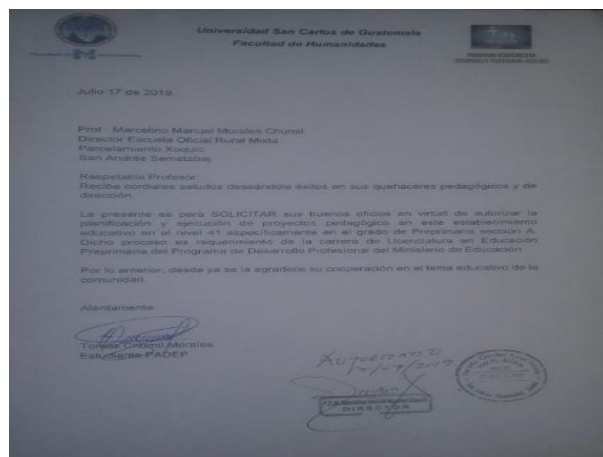
Después de estas actividades se empezó a seleccionar los materiales adquiridos como: botellas de plásticos, cartones, temperas, maderas, y otras que se logró conseguirlos, luego se empezó con la organización y la elaboración de los ismos, cada objeto seleccionado para el material en que se adecua y para darles formas, pintar, decorar los mismos, Después de la elaboración de los materiales se empezó con la preparación del espacio en donde se ubicaran los materiales o espacio del el Rincón Lúdico en donde se ubicaran de acuerdo al área en donde se vaya a utilizar.

Ilustración 1. Escuela Oficial Rural Mixta, Parcelamiento Xoquic.



Fuente. Propio.

Ilustración 2. Solicitud presentada a la dirección.



Fuente. Propio.

### B. Fase de Planificación del PME.

De acuerdo a la planificación del Proyecto de Mejoramiento Educativo, en la planificación se contempló las siguientes actividades: elaboración de solicitudes a casa comerciales o tiendas de la comunidad para el apoyo al PME, también se trabajó la elaboración y redacción de solicitud dirigida al director del establecimiento para su autorización y aprobación del mismo, de igual forma se redactó una solicitud a dirigida a la Municipalidad explicándolo el motivo de la implementación del Proyecto de Mejoramiento Educativo, se contempló reuniones con los padres de familias de los niños del nivel preprimaria para información sobre el proyecto.

En la planificación se contempló las fechas y días para la selección y elaboración de los materiales, en este punto está contemplada también los materiales ya elaboradas por si alguna institución apoya la propuesta, también los ancestrales formara parte de esta propuesta para no dejar olvidado los que nuestros abuelos han venido trayendo desde generaciones en generaciones, en la planificación también está establecida la preparación en donde se ubican los materiales, en este caso será en el aula del grado de preprimaria sección "A", quienes son los actores y beneficiados directos, las acciones serán: limpieza, decoración el espacio rotulación y ubicación de los materiales que será el Rincón Lúdico.

Ilustración 3. Entrega de Solicitud al Director de la Escuela.



Fuente: Propio.

Ilustración 4. Solicitud entregada a la Municipalidad



Fuente: Propio.

### C. Fase de Ejecución del PME.

La ejecución de este proyecto se trabajó en coordinación con la dirección de la escuela como también los padres de familias de los estudiantes de preprimaria en su momento, se pedirá a los padres de familia su colaboración para la dotación de algunos materiales que en su casa ya no lo es útil para sacarles provecho, esta es la iniciativa de la implementación del rincón lúdico en la escuela que posteriormente le es útil a su hijo o hija para la enseñanza y aprendizaje en el nivel preprimaria con las siguientes actividades las acciones son: reuniones constantes con los padres de familia para el proceso del avance del proyecto, como también se trabajó la elaboración de los materiales de parte del docente así también de los padres de familia quienes amablemente colaboraron con el proceso del proyecto, lo primero que se hizo en la fase de la ejecución es ir a donde se solicitó apoyo para verificar si hay respuesta positiva luego se hizo una comisión a la municipalidad para la respuesta, acciones que lamentablemente no fue posible en algunos comercios por la situación de COVID-19 en donde afectó seriamente económicamente a los comercios.

En esta fase también se elaboró los materiales seleccionados con los objetos reciclables dándole formas a cada uno de acuerdo a la necesidad que se

necesitaba del Rincón Lúdico, se trató la forma de coordinar con los padres de familias para el apoyo al Proyecto de Mejoramiento Educativo, de igual forma se preparó los materiales a utilizar como: cartones, botellas, gomas, madreas, herramienta de carpintería reglas, temperas, fomy, lana, entre otras para darle forma a los materiales en donde se vio que si el resultado es muy positivo.

En la fase de la ejecución se re coordino con el director de la escuela mediante una asamblea con los padres de familias informando sobre la ejecución del proyecto y el beneficio que trae hacia a formación de sus hijos e hijas del nivel preprimaria sección "A", como también se informó a los docentes del nivel preprimaria sobre la ejecución del proyecto invitándola a que se involucrara en el mismo ya que es de beneficio tanto de los estudiantes como también del docente.

Ilustración 5. Reunión con padres y madres de familias.



Fuente. Propio.

Ilustración 6. Selección de materiales reciclables.



Fuente: Propio.

#### D. Fase de Monitoreo del PME.

El monitoreo del presente se hará semanalmente con el fin de que se tenga una permanencia en el aula y se espera que el proyecto tenga una durabilidad con el uso que los estudiantes les darán, como también se elaborara un listado de los materiales que se vaya a implementar para evitar la desaparición de los mismos o crear un inventario de todos los materiales que va contener el Rincón Lúdico para que permanezca un largo tiempo en la escuela.

El monitoreo del PME, es constante, también se involucrara al director del establecimiento para der fe y visto bueno en el uso de los materiales que se implementaron en el Rincón Lúdico, para que el proyecto tendrá una larga vida y apoyando a los docentes del nivel preprimaria, en esta fase también se dio a conocer a los padres de familias mediante una reunión a que indicara a sus hijos del cuidado de los materiales y que no deben de llevárselos para sus casas, esta información se tomó como punto prioritario, ya que de experiencia se ha visto de que los estudiantes casi de todos los niveles llevan los materiales en sus casa, porque así se ha venido haciendo últimamente, como no hay un rincón de aprendizaje específicamente, el MINEDUC, en ocasiones manda algunos materiales para los niños y las niñas para trabajarlas en el aula pero lastimosamente los estudiantes se los llevan a sus casa, razón por la cual se le

suplico a los padres de familias de que tienen que controlar a sus hijos e hijas para que no se lleven los materiales del Rincón Lúdico a sus casas o revisarlas cuando llegan a sus casas, estas son las acciones que se trabajó y se va a trabajar en el monitoreo del PME para que haya un buen control de los materiales.

El monitoreo directo serán en el momento cuando los niños y las niñas llegan a trabajar en el área del rincón de aprendizaje en este caso Rincón Lúdico, este monitoreo estará a cargo del docente, en el monitoreo se utilizará un inventario donde se actualizará cada vez cuando se trabaja con los materiales así evitar inconveniencia con la falta de los mismos.

Ilustración 7. Niños trabajando con los materiales de aprendizaje. (Gira Zumbón).



Fuente: Propio.

Ilustración 8. Niños y niñas Jugando con el atrapa bolas.



Fuente: Propio.

#### E. Fase de Evaluación del PME

La evaluación del proyecto se realizará conforme la utilización que se vaya a dar en su momento, se evaluará las actividades que realizan los niños y las niñas en su momento y analizar si es factible, o que se debe de mejorar para que el proyecto tenga un impacto positivo con los estudiantes directo y un impacto para los estudiantes indirectos.

Se evaluará que tan beneficioso es el proyecto con los estudiantes y buscar mecanismos para la continuidad del mismo, como también buscar mecanismos de como sostener el proyecto en la escuela, esto se trabajará de acuerdo al monitoreo que se estará realizando con el mismo, se evaluará las mejoras y también se evaluará los errores detectada durante la ejecución del mismo así buscarles nuevas técnica y estrategias para que el proyecto tenga un impacto positivo hacia los estudiantes de la escuela, como también ver y analizar los efectos negativos del proyecto, en donde fue el error y porque se dio para corregirlas o buscar una nueva estrategia, convertirlas en acciones positiva del PME.

Cada vez que se trabaja con el PME, al finalizar las actividades se evaluará el avance de los niños y las niñas que lograron en su enseñanza aprendizaje, como también se revisará los materiales si tiene alguna necesidad de reforzarlas para que dure en cuanto sean manipuladas por los niños y las niñas durante la actividad que realizan con ellos.

Ilustración 9. niños y niñas manipulando los materiales.



Fuente: Propio.

Ilustración 10. Reunión con padres de familias.



Fuente: Propio.

#### F. Fase de Cierre del PME.

El cierre del PME, se hizo por medio de la exposición de los materiales elaborados tanto de los padres de familias como también del docente en donde se ubicó en un lugar de la escuela para su exposición, en la planificación estaba contemplada la entrega del PME, en la escuela invitando a los padres de familias, alumnado de la escuela, personal docente, consejo educativo, autoridades locales (COCODE) de la comunidad para hacer la entrega formal del PME al director del establecimiento.

Por la situación que estamos enfrentando a nivel Mundial por el COVID-19, la entrega formal del Proyecto de Mejoramiento educativo que se había planificado no se llevó a cabo por el problema antes mencionado, Por tal razón el proyecto se presentó nada más con algunos estudiantes que se logró invitar, de igual manera se invitó algunos padres para la presentación del PME que consistió en la implementación de Rincón Lúdico.

Para la divulgación del cierre del proyecto, por el problema del virus antes mencionado ya no se pudo realizar las actividades previstas en la planificación por lo que se buscó estrategias de cómo se informó a los padres de familias que el proceso llegó a su fin y por ende se realizaron diferentes actividades para la divulgación del PME, entre las estrategias utilizada, se divulgó vía telefónica, esto fue con padres de familias que solo con esa posibilidad cuenta, como también se divulgó por medio de WhatsApp, esta estrategia se hizo por medio de la base de datos de los padres de familias de preprimaria sección "A", quien va dirigido a 42 padres y madres de familias y a 21 niños y niñas de preprimaria sección "A", a ellos les fue informado primero porque son los beneficiarios directos del Proyecto, también se divulgó por medio de servicio de cable específicamente Dulce Visión de San Andrés Semetabaj en donde tiene una cobertura de en los siguientes Municipios; San Lucas Tolimán, San Antonio Palopo, Santa Catarina, San Andrés Semetabaj, Tecpan Guatemala, y algunas comunidades Chichicastenango del departamento del Quiché, esta divulgación se hizo por medio de un video en donde

se dio a conocer el PME ejecutado en la escuela sus beneficios que tiene en la formación de los estudiantes de la escuela.

También se utilizó el medio de Internet en donde se divulgo la información a través de un video dando a conocer la consistencia del proyecto y que beneficio tiene al implementar en las escuelas y que porcentaje de aprendizaje deja a los estudiantes que tendrán la oportunidad de trabajar en el mismo, así también se divulgo por medio la página de YouTube, los beneficiarios de la información no se puede dar cantidad exacta porque son medio públicos a nivel mundial.

Y la entrega final del PME, que consistió en la implementación de un Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora. se hizo entrega formal al director previo al confinamiento emitido por el señor presidente de la República de Guatemala. Doctor Alejandro Giamatei, en donde se realizó con una pequeña actividad para la entrega y recibimiento del PME:

Ilustración 11. Materiales del Rincón Lúdico / aprendizaje.



Fuente: Propio.

Ilustración 12. Presentación de materiales del PME.



Fuente: Propio.

## CAPITULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

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

La institución seleccionada es el “Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe, Anexo a Escuela Oficial Rural Mixta, Parcelamiento Xoquic” que queda a 30 minutos de la cabecera municipal del Municipio de San Andrés Semetabaj, del Departamento de Sololá. La escuela es una institución grande, en donde cuenta con estudiantes del nivel parvulario, nivel preprimaria y el nivel primario. Cada grado cuenta con 2 secciones. El establecimiento cuenta con un gobierno escolar y las diferentes comisiones quienes son los encargados de hacer cumplir las actividades planificadas.

Al revisar los indicadores educativos del establecimiento se encuentra que hay un porcentaje negativo a la repitencia de los estudiantes, especialmente por el área de Matemática y el área de Comunicación y lenguaje, lo que tiene relación con los niveles muy bajos de resultados en matemática y Lectura en las pruebas que aplica el MINEDUC. Factores que el proyecto pretende minimizar.

Producto de las vinculaciones estratégicas realizadas se decide partir de la Primera línea de acción estratégica: Implementación de un “Rincón Lúdico” en el grado de Preprimaria Bilingüe Sección “A”. EORM. Parcelamiento Xoquic.

Por lo anterior se decide que el Proyecto de Mejoramiento Educativo a diseñar va a combinar algunos proyectos identificados: Elaboración e implementación de materiales didácticas que conformará un rincón lúdico en el grado de preprimaria con la ayuda de la comunidad educativa.

Se desarrolló un plan de actividades en el que se involucró a los estudiantes, padres de familia, dirección y municipalidad. Las actividades desarrolladas que se contempló en el plan están: elaboración de materiales en la escuela con los niño y niñas, colaboración de los padres en la elaboración de materiales desde sus hogares y al final de las actividades se logró la participación de un 85% los resultados en el Área de destrezas de aprendizajes y comunicación y lenguaje.

Las actividades desarrolladas evidencian la aplicación de las estrategias para generar alianzas y compromisos entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa y otros potenciales, como lo fue en este caso la Municipalidad, se puede impactar en la estructura organizativa para lograr resultados deseables, como lo plantean (Análisis de Actores 49, s.f.).

Asimismo, se puso en evidencia que lo que plantea, (Dr.Freddy Elliam Catillos palacios, <http://blog.pucp.edu.pe./blog/freddycastillo/>, s.f.) es posible realizarlo para conciliar las habilidades gerenciales y la confección de una estrategia que impacte transformando la estructura de su organización, para lograr la mejora en las habilidades manipuladoras en el manejo de objetos concretos de un Rincón Lúdico (Revista digital para profesionales de la enseñanza., 2010).

Al aplicar la teoría de la decisión según lo indica (Pons Morera, Carlos (carponmo@upvnet.upv.es) , s.f.). como un enfoque de las decisiones estratégicas, se establece la seguridad del investigador una decisión de que vaya a implementar sea significativo y equitativa para los beneficiarios, estimulando la participación de otros actores a diferentes niveles educativo.

El idioma materno de la comunidad es el K'iche', pero de igual forma se habla los idiomas de Kaqchikel, el mam en algunas familias y el castellano que la mayor parte de las familias las practican, este contexto idiomático cultural de la comunidad se ha venido formando por algunas familias que emigraron a la comunidad como también personas que llegaron a la comunidad por el matrimonio tal es el caso del idioma mam, el Idioma Kaqchikel es porque la comunidad colindada con una comunidad que predomina el Kaqchikel, el Idioma Materno de la comunidad es el Kiche' de Chichicastenango porque las primeras familias provinieron en las comunidades del municipio antes mencionada, tal como menciona (Herrera p.196). “constituye la base de toda la producción y reproducción material e inmaterial generada por el ser humano en distintos escenarios y épocas históricas”.

La organización de un centro educativo es fundamental, ya que es la base del funcionamiento de la institución, en donde se organiza de acuerdo a las necesidades que se le vaya presentando, los grupos organizados en el establecimiento educativo donde se ejecutó el PME están los siguientes: Dirección precedido por el director, están la junta de padres conocidos como Juntas Escolares U OPF, las diferentes comisiones por parte de los docentes del establecimiento, la organización de gobierno escolar, las comisiones de las autoridades comunales COCODES que ellos también forman parte de la organización de la escuela y la coordinación o Superviso Educativa Distrital. Tal como define (Alvarez, 2010)

El analfabetismo es un tema en donde se ha discutido en diferentes ocasiones y el ente encargado de combatir ese tema es CONALFA, este es el rector para verificar el índice de analfabetos en las comunidades, actualmente en la población de la comunidad ya el índice de analfabetismo ya se ha reducido debido a que la población ya tiene algún grado académico, los más vulnerables del analfabetismo en este siglo XXI la mayoría la conforman las mujeres de la tercera edad, porque ellas no tuvieron la misma oportunidad que los hombres razón por la cual se refleja ese índice en nuestros tiempos, hoy día no solamente es la escritura y la lectura quien demanda el analfabetismo, ahora la tecnología es la que se sumó en el analfabetismo porque si nos damos cuenta en nuestros días ya todo se maneja en la tecnología, este problema es el que estamos enfrentado hoy día aunque uno ya es grado pero no tiene el conocimiento en la tecnología esto ya es analfabeto. Los padres y madres de familias de la comunidad tienen un porcentaje positivo en la tecnología pero la mayoría carecen de conocimiento del mismo, es muy importante inculcar a los padres de familia que en nuestros días la tecnología ya forma parte del Currículo de la educación según, (CONALFA., Agosto 2011). La mayor parte de los países calificados de acuerdo con su IDH (PNUD, 2007) con un nivel de desarrollo alto (entre el 1 y el 70 de la clasificación) cuentan, con tasas de alfabetización superiores al 95%. Los calificados como con desarrollo humano medio, entre el 71 y 155 de la tabla, tienen unas tasas de alfabetización que oscilan desde valores próximos al 50% hasta cercanos al 90%, y los que aparecen como países con niveles de desarrollo bajo, del 156 al 177, último de la clasificación, sólo en contadas ocasiones superan el 50% de la población joven y adulta alfabetizada.

Demanda se le conoce como exigir la solución de un problema en este caso educativo, en los establecimientos siempre tendrá muchas demandas por resolver más sin embargo no se puede solucionar las demandas de una vez, se tiene que investigar, estudiar y priorizar una de las demandas así buscarles una posible solución dado el caso del establecimiento en donde uno de las demandas es la falta de materiales de aprendizajes con los estudiantes de preprimaria, esto fue la priorización de esa necesidad y se buscó una solución del mismo tal como dice: “La forma más simple de enunciar el significado de la demanda, de cualquier demanda, es sin duda concebirla como expresión (súplica, pedido, rogatoria) de una necesidad, de un deseo o apetencia” (Las necesidades y la demanda social, s.f.).

En el establecimiento se nos presentó varios problemas que se necesita buscar una solución, pero de todas se priorizo uno de ellos que es”, se analizó de que este tema beneficiara a los niños y niñas del nivel preprimaria sección A en donde si le hace falta este Rincón de Aprendizaje ya que el aprendizaje de ellos por el nivel es más practico o sea tener loas materias presente para que los manipulen, los tocan, los siente y así su aprendizaje va ser un aprendizaje significativo, esto fue la identificación del proyecto tal como menciona (Rodriguez, 2010 p. 5). una percepción sobre la existencia de determinada situación problemática, para cuya modificación -en un cierto sentido- se elige un curso de acción. Si este es el comienzo, pues entonces cabe preguntarse, qué es un problema.

El enfoque relacionado con el PME es La falta de Un Rincón Lúdicos en el grado de Preprimaria del Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic en donde se partió en la primera línea de acción trabajado en el establecimiento antes mencionado. Este es el problema que sobre salió durante la identificación de los problemas del mencionado establecimiento.

Las líneas de acciones estratégicas son las vinculaciones que se hace con el DAFO vinculando las acciones en busca de una posible solución como en este caso la línea de acción en donde partió la propuesta de la implementación de un Rincón Lúdico en la escuela es en la primera línea de acción de acuerdo a planteamiento que se hizo durante la investigación tal como menciona (Sitio web, Roncancio, 2018). “Consisten básicamente en grandes conceptos estratégicos en los que se pretende que se centre una organización y por lo tanto guían en gran medida todas las acciones a realizar dentro de la planeación estratégica”

El título de un proyecto es el que se identifica la problemática detectada en la escuela como define, (Gustavo A. Figueroa M., 2005) “El nombre del proyecto debe reunir las siguientes características: - Debe ser conciso y expresar de la manera más precisa posible qué es lo que deseamos o es preciso hacer - Debe ser válido durante todo el ciclo de vida del proyecto”. En este caso el PME que se ejecuto es Rincón Lúdico Inclusiva e Innovadora, que se ejecutara en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic.

Los objetivos de un PME son las metas que se traza para hacer cumplir lo propuesto de una mejoría problemática detectada, debe de ser bien claras y con una redacción con sentido alcanzable tal como menciona ” (Guia Padid, 2014). . “Los objetivos también deben considerarse que debe cumplir con las condiciones de ser factible, medible y congruente”. Por lo tanto, los objetivos de un proyecto es sentido o la razón de hacer cumplir la solución de una problemática educativa.

En el plan de actividades es ahí donde se enlisa las actividades que se realiza antes y después de la ejecución de un proyecto tal es el caso de esta propuesta de la implementación de un Rincón Lúdico o de aprendizaje en el plan de actividades se contempló varias entre ellas la recolección de materiales reciclables, la elaboración de los materiales, el involucramiento de los padres, el involucramiento del Director del establecimiento entre otras actividades. De acuerdo con (Sitio web. <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>, s.f.). “Un plan de trabajo es una herramienta que permite ordenar y sistematizar información relevante para realizar un trabajo”

Las políticas educativas son las estrategias se busca para que la educación de nuestro país sea una educación de calidad en donde se involucra todas las organizaciones que velan por la educación y que prenda a que las políticas creadas favorezcan a toda la población en general sin discriminar a nadie, como lo menciona (MINEDUC, 2010), Las políticas son el resultado de un trabajo conjunto realizado por los representantes de cada una de las instituciones y organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación.

## 4.2 Conclusiones

- La implementación del Proyecto denominado Rincón Lúdico hacia una educación de calidad e innovador motivo la participación del padre de familias en la ejecución y motivo la creatividad de padres de familias y estudiantes.
- La manipulación de los materiales implementados en el proyecto es muy significativa para los estudiantes del nivel preprimaria.
- Se comprobó que el contacto directo de los estudiantes con materiales concretos y reales despierta la imaginación y creatividad de los niños y niñas.
- El juego con materiales despierta la curiosidad del estudiante y los relaciona con las actividades reales de los padres formando conocimientos reales y significativos.
- La reutilización de los materiales reciclables en los establecimientos forma a niños y niñas en buenos ciudadanos en el futuro cuidando la naturaleza o el medio ambiente en general.
- Involucrar al padre de familias en proyecto educativo es de suma importancia, ya que padres, madres e hijos juntamente aprenden nuevos aprendizajes sobre todo del medio ambiente.

## 5. PLAN DE SOSTENIBILIDAD.

- A. NOMBRE DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO.  
Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora.
- B. NOMBRE DEL ESTUDIANTE:  
Tomas Chumil Morales.
- C. ENTORNO DONDE SE EJECUTA.  
El establecimiento donde se ejecuta el PME, cuenta con los siguientes niveles: Nivel 41, preprimaria Bilingüe, Nivel 43, párvulos de 4 y 5 años y nivel 42, primaria con los 6 grados, 2 secciones por grado.
- D. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:  
Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM Parcelamiento Xoquic, San Andrés Semetabaj Sololá
- E. PERÍODO DE EJECUCIÓN:  
El periodo de ejecución del proyecto está contemplado para dos años año 2020 y año 2021 y si fuera posible hasta donde pueda llegar.
- F. ACTORES INVOLUCRADOS.  
Los actores que se involucra en la ejecución y seguimiento del PME están los alumnos de preprimaria sección A, Director del establecimiento, Docente encargado del PME, los padres de familia de los estudiantes.
- G. OBJETIVO GENERAL.
- La implementación del Rincón Lúdico en la escuela tiene como prioridad una enseñanza innovadora hacia los estudiantes de preprimaria, como también un proyecto

educativo creativo, inclusiva, y de calidad, con materiales ancestrales y actuales para una educación integral.

#### H. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

A. Educación de calidad y practico con el uso de nuevas estrategias y técnicas en su implementación.

- Llevar a los estudiantes hacia una nueva metodología en donde juegan y aprenden.
- Los estudiantes tendrán un lugar adecuado en donde pueden hacer uso de su creatividad y habilidad jugando.
- Fortalecer la habilidad en la manipulación de cosas concretas con los estudiantes de preprimaria.
- Conocer a través del rincón lúdico juegos ancestrales de la comunidad.
- Inducir a los niños a una educación significativa y de calidad.
- Espacio de interacción y de convivencia socializando ideas y compartiendo experiencia en la manipulación de los objetos.

#### I. JUSTIFICACIÓN:

La implementación de este proyecto se dio por la necesidad detectada en el Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe anexo a EORM, Parcelamiento Xoquic del Municipio de San Andrés Semetabaj del departamento de Sololá con los niños de preprimaria bilingüe, ya que de acuerdo al estudio que se hizo por medio de una investigación, a que los y las niñas del nivel preprimaria no cuenta con un espacio en donde puedan desarrollar sus diferentes habilidades, demostrar la capacidad de construir nuevas ideas y nuevos pensamiento. Sabemos que en este siglo, la educación es muy diferente en los años anteriores, los docentes ya son personas con nuevos criterios, con nueva metodología y apunta a una educación competitiva, razón por la cual se dio la tarea de implementar este proyecto con los niños especialmente del nivel preprimaria de 6, este proyecto consiste en un espacio donde se implementara con diferentes materiales concretas para que los

niños las manipule tocándolas o palpando y se llamara: “Rincón Lúdico hacia una educación de calidad, inclusiva e innovadora”.

El juego con diferentes materiales despierta al niño y la niña mentalmente con nuevos conocimientos y nuevas formas de aprendizaje, Esta iniciativa o interés fue producto de la investigación que se hizo acerca de los múltiples problemas que tiene el establecimiento y dentro de todo los problemas estudiado o investigado se dio prioridad del Rincón Lúdico con los niños de preprimaria, por ende, se tomó como uno de las necesidades importantes y darle una solución.

## 4.3.3 Procedimiento

Tabla No. 15. Procedimiento.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	PERÍODO DE EJECUCIÓN	RECURSOS	RESPONSABLE
Gestión municipal.	Gestionar que la dirección y municipalidad, apoyen el seguimiento del proyecto dar continuidad con las futuras promociones del nivel preprimaria.	Enero 2021- Dic. 2021	Pasaje para la movilización. Q. 200.00	Director. Y docente de PME.
Organización de Comisión con los padres de familias, buscando estrategia de como trabajar sin que el COVID-19 obstaculiza el trabajo a realizar.	Asignación de la elaboración de materiales lúdicas desde las casas de los estudiantes para fortalecer el Rincón Lúdico por el resto del ciclo escolar.	Julio 2020- Dic. 2021	Q. 500.00	Director. Y docente de PME.
Organización de padres por sector para fluir la información de la educación de sus hijo e hijas. Medios: Móvil.	Fortalecimiento de la comisión para la fluidez de la información sobre el proyecto.	Julio 2020- Dic. 2021	Q.300.00	Director. Y docente de PME.
	Control adecuado del presupuesto de ejecución de la implementación del Rincón Lúdico.	Julio 2020- Dic. 2021	Q.500.00	Director. Y docente de PME.
Aprovechamiento de los recursos del contexto y reciclaje.	Reutilizar el material que se utiliza para el seguimiento del PME.	Agosto 2020- Dic. 2021	00.00	Director. Y docente de PME.
	Aprovechar los recursos de la comunidad en el seguimiento del PME.	Julio 2020- Dic. 2021	0-00	Director. Y docente de PME.
Apoyo Tecnológico.	Crear grupo de, datos de base (WhatsApp) con padres de familia para fortalecer la información	Julio 2020- Dic. 2021	Q. 300.00	Director. Y docente de PME.

	sobre el avance y aprovechamiento del proyecto.			
Trabajo con Padres de Familia.	Involucrar la participación de los padres de familia o madres de familia en el PME con reuniones buscando estrategias para evitar el contagio del COVID-19.	Septiembre 2020  Enero, marzo, junio, septiembre 2021-2021	Q.200.00	Director. Y docente de PME.
Involucramiento de docentes del establecimiento en el control y manejo del PME.	Involucrar la participación de algunos docentes en el seguimiento del PME.	Julio 2020- Dic. 2021	Q. 150.00	Director. Y docente de PME.
Involucramiento de dirección con el PME para su continuidad.	Carta de compromiso del director para darle seguimiento del PME. A nivel de toda la escuela.	Julio 2020 - Dic. 2021	Q.150.0	Director. Y docente de PME.
Incentivación y concientización con los padres de familias.	Incentivar a los padres de familias para la continuidad del PME en la escuela.	Julio 2020 - Dic. 2021	Q. 500.00	Director. Y docente de PME.
Involucramiento de dirección en la estabilidad del PME.	Control estratégico por dirección par que el PME continua y dando servicios a los estudiantes de la escuela.	Julio 2020- Dic. 2021	Q.200.00	Director. Y docente de PME.
			Total Q. 3,000.00	

Fuente. Propia.

## REFERENCIAS

- Amei*, <http://www.eaece.org.info@waece.org>. (s.f.). Obtenido de El entorno como elemento educativo: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/a024.pdf>
- Analisis de Actores 49*. (s.f.). Obtenido de Analisis de actores : <http://bvspers.paho.org/share/ETRAS/AyS/texcom/desastres/wasphpca/actores.pdf>
- Andalucia. (1997 p.17). educacion en medios de comunicacion. *R comunicar comunicar*, 17. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar8.pdf>.
- Anton p.11, M. (s.f.). aportaciones de la teoria sociocultural al estudio de la adquisicion del español como segunda lengua. 11. Obtenido de <file:///C:/Users/jorge/Downloads/Dialnet-AportacionesDeLaTeoriaSocioculturalAlEstudioDeLaAd-3897521.pdf>
- Aristoteles. (1982). *concepto de politica y vida cotidiana*. Pachuca: Esther Fragoso Fernandez. Obtenido de <Dialnet-ConceptoDePoliticaYVidaCotidiana-4953719.pdf>
- Baroli, L. A. (2010). *Identificacion de problemas Institucionales*. Obtenido de Problemas institucionales. pdf 2010: Problemas institucionales. pdf 2010
- Biblioteca virtual de serecho, economico y ciencias sociales*. (s.f.). Obtenido de El Proceso de solucion de Problemas, Gelmar Garcia Vidal y Enrique Zayas Miranda: EL PROCESO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- Blanche, R. (1973). *La Epistemología*. Barcelona España: Oikos, Tau, s.a. ediciones.
- Cachon., L. J. (s.f.). Launuras. *LUANURAS, Revista De Educación.*, 325. Obtenido de [revistalaunras@gmail.com](mailto:revistalaunras@gmail.com)
- Capitulo 2 analisis situacional p.1*. (s.f.). Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/1154/2/T-ESPE-021513-2.pdf>

- Castillo Isabel 2012, p. (s.f.). Marco contextual. *Marco cotextual: caracteristica, como se hace y ejemplo*, 3. Obtenido de file:///C:/Users/jorge/Downloads/MARCO%20CONTEXTUAL%20O%20GEOGRAFICO%20%20(1).pdf
- Consejo nacional de educacion politica educativa*. (2010). Obtenido de politicas educativas de Guaemala: [http://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2011/data/Politica/Politicass\\_Educativas\\_CNE.pdf](http://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2011/data/Politica/Politicass_Educativas_CNE.pdf)
- Cruz Sanchez*. (28 de Febrero de 2012). Obtenido de Planificacion estrategica. *De concepto.com* . (2020). Obtenido de Sitio web. [deconcepto.com: https://deconceptos.com/general/proyecto](https://deconceptos.com/general/proyecto)
- Dr.Freddy Elliam Catillos palacios*, <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/>. (s.f.). Obtenido de Asociacion de egresados y graduados de la pontificia Universidad Catolica del Peru: [http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/](http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/Educacion)
- Educacion, Marti Cholbi. pedagogia*. (s.f.). Obtenido de Educación: <http://gloriamarti.blogspot.com/2011/02/demanda-de-educacion.html>.
- El diseño de proyectos*. (6 de junio de 2017). Obtenido de El diseño de proyectos, estudio teórico-conceptual de sus etapas y componentes: URL:<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>.
- Fundacion Miguel Unamuno, v. (s.f.). Orbis. Revista Cientifica ciencias Humanas. *Revistas cientificas ciencias humanas humanas*, 67.
- Gui de Monitoreo y evauacion*. (Agosto de 2012). Obtenido de <http://repiica.iica.int/docs/B3398e/B3398e.pdf>
- Guia de monitoreo y evaluacion de Proyectos*. (agosto de 2012, p.1). Obtenido de <http://repiica.iica.int/docs/B3398e/B3398e.pdf>
- Guia Padid* . (2014. p.2). Obtenido de Programa de apoyo a la docencia Investigaciony deduncion de las artes: <https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf>
- Guia Padid*. (2014). Obtenido de Que es proyecto: <https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf>
- Guia Padid*. (2014). Obtenido de <https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf>

- Guia Padid.* (2014, p.2). Obtenido de Que es un proyecto:  
<https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf>
- Guia para la construcción y análisis de indicadores.* (s.f.). Obtenido de Direccion de seguimiento y evaluacion de politicas publicas colombia:  
[https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/Guiapara\\_elaborar\\_Indicadores.pdf](https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Sinergia/Documentos/Guiapara_elaborar_Indicadores.pdf)
- Gustavo A. Figueroa M.* (7 de septiembre de 2005). Obtenido de Serie biblioteca y gestion de informacion.
- Guzman p. 12 -13, m. O. (s.f.). alternativas para nuevas practicas educativas. Tlaxcala Mexico: Amapsi.
- Herrera p.196, L. (s.f.). *La educacion y la cultura: una lectura y propuesta desde la filosofia de la praxis.* (U. p. salesiana., Ed.) ecuador.  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Minimax>. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Minimax>  
[https://www.google.com/search?q=analisi+estrategicos&rlz=1C1CHBD\\_esGT799GT799&oq=analisi+estrategicos&aqs=chrome..69i57j0l5.6113j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=analisi+estrategicos&rlz=1C1CHBD_esGT799GT799&oq=analisi+estrategicos&aqs=chrome..69i57j0l5.6113j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Ininca, u. (2017). *administracion educativa de calidad.* Obtenido de mejorando la sociedad a traves de la educaion:  
<http://administradoreducativodoor.blogspot.com/2011/04/politicas-institucionales-y-calidad.html>
- Julio Valera 2008, p. 1. (2008). *Psicologia educativa.* sierra Mojada 950 Col. Guadalajara, Jalisco: Centro universitario de ciencias de la salud.
- Kairos-año 3, Nro. 3.* (s.f.). Obtenido de Las ne esidades y la demanda social.  
*Las necesidades y la demanda social.* (s.f.). Obtenido de pagian web. las necesidades y la demanda social:  
<http://www.carlosmanzano.net/articulos/Anguiano.html>
- Masjuan, T. (2009 p.36). *Zona propia*, 36. Obtenido de [jmizzuno@uninorte.edu.co](mailto:jmizzuno@uninorte.edu.co)

- Ocaña, A. O. (December 2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje*.  
Obtenido de Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje:  
<https://www.researchgate.net/publication/315835198>
- Orellana, C. G. (s.f.). *La historia de la educación de Guatemala*. Colombia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/869/86941142013.pdf>
- Ortiz, A. O. (2013 p.40). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Obtenido de Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje:  
<https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2017/10/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedagc3b3gicos-y-teorc3adas-del-aprendizaje.pdf>
- Osorio, G. F. (s.f.). Actores Directos. *Identificación y formación de proyectos de cooperación para el desarrollo*, 26.
- Palmero, L. R. (2011 p.32). Revista electrónica investigación innovación educativa socioeducativa. *Revista electrónica investigación innovación educativa socioeducativa*, 32. Obtenido de [http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3\\_num1/rodriguez/index.html](http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/rodriguez/index.html) en (poner fecha)”
- Plan de sostenibilidad para el proyecto, p.1*. (s.f.). Obtenido de Sitio web. Elaboración del plan de sostenibilidad para el proyecto.:  
[https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011\\_Doc-PPT-011-Sostenibilidad.pdf](https://www.marfund.org/wp-content/uploads/2016/05/011_Doc-PPT-011-Sostenibilidad.pdf)
- Pons Morera, Carlos (carponmo@upvnet.upv.es)*. (s.f.).  
*Revista digital para profesionales de la enseñanza*. (marzo de 2010). Obtenido de Los rincones en educación infantil.
- Revista Iberoamericano de Educación*. (s.f.). (Tella, Colegio Pestalozzi y universidad Torcuato Di) Obtenido de Gestionar una escuela comprometida con las demandas:  
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1421Carriego.pdf>
- Revista iberoamericano de educación Numero 5, Calidad de la educación mayo . agosto 1994*. (agosto de 1994).
- Rodríguez*. (2014). Obtenido de Planificación estratégica Ildiagrama de Gantt:  
<https://www.enp.edu.uy/images/libros/Diagrama%20de%20Gantt.pdf>

- Rodríguez, S. P. (2010 p. 5). *Identificación de problemas y formación de la agenda*. Buenos Aires.
- Romero, c. (2012). Sociología de la educación. En 2. p. Castillo Romero, & v. d. loma (Ed.), *Sociología de la educación* (pág. 14). Tlalnepantla, Mexico: Red tercer milenio.
- Sánchez, D. F. (2018). *Artículo de Revisión (Seminarios Virtual de Profundización en Dirección y Gerencia)*.
- Sebastian Galicia. (2019). Obtenido de <https://www.scribd.com/document/427854746/Vinculacion-estrategica>: <https://www.scribd.com/document/427854746/Vinculacion-estrategica>
- Semrush blog, Maitane Urrutikoetxea, 2016. (11 de Noviembre de 2016). Obtenido de ¿Porque es el analisis DAFO un gran aliado estrategico?: Semrush blog, Maitane Urrutikoetxea, 2016
- Sitio web, Roncancio. (2 de agosto de 2018). Obtenido de <https://gestion.pensemos.com/que-son-temas-o-lineas-estrategicas-su-uso-en-el-mapa-estrategico>: <https://gestion.pensemos.com/que-son-temas-o-lineas-estrategicas-su-uso-en-el-mapa-estrategico>
- Sitio web. concepto de meta. (s.f.). Obtenido de <https://concepto.de/meta/><https://concepto.de/meta/#ixzz6L1efcXoe>
- Sitio web. <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>. (s.f.). Obtenido de dDefinicion de plan de trabajo: <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>
- Tellez, M. d. (s.f.). *Colección 45 años de vida universitaria*. Obtenido de Proyecto de gestion educativa: [https://www.ecorfan.org/manuales/manuales\\_nayarit/Proyectos%20de%20Gesti%C3%B3n%20Educativa%20V6.pdf](https://www.ecorfan.org/manuales/manuales_nayarit/Proyectos%20de%20Gesti%C3%B3n%20Educativa%20V6.pdf)
- Uninncca p. 1, d. d. (s.f.). Políticas institucionales. *Documento digital uninncca*, 1. Obtenido de [https://www.uninncca.edu.co/index.php?option=com\\_content&view=article&id=834:politic-istas-istitucionales](https://www.uninncca.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=834:politic-istas-istitucionales).
- URL: <https://definicion.mx/objetivo/>. (18 de 5 de 2013). Obtenido de <https://definicion.mx/objetivo/>

- Usac, E. (Programa de Academico desarrollo Profesional ). *Los Proyectos de Mejoramiento Educativo Segunda Parte*.
- Valsiner, J. y.-c. (1991). El niño y el contexto sociocultural. En P. d. Universidad. Barcelona. Obtenido de <http://www.ucel.edu.ar/>
- vargas, E. (2015). santo Domingo. Obtenido de <https://acento.com.do/2015/opinion/8223019-que-es-la-escuela-paralela-y-que-aporta/>
- Vau, p. (s.f.). Trabajo comunitario. *trabajo comunitario*, 146. Obtenido de Trabajo comunitario: <http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/eduvirtual/Libros/TrabajoComunitario/files/assets/downloads/page0146.pdf>
- Yulisa Soloveira, p. (s.f.). *Yulisa Soloveira*. Obtenido de [https://pmayobre.webs.uvigo.es/master/textos/maria\\_mendez/disenos\\_proyectos\\_sociales.pdf](https://pmayobre.webs.uvigo.es/master/textos/maria_mendez/disenos_proyectos_sociales.pdf)
- Zapata-Ros, p.3.* (s.f.). Obtenido de Teorias y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teorico a partis de una vision crítica del Conectivismo: [miguel.zapata@uah.es](mailto:miguel.zapata@uah.es)
- Zlachevsky, R. (mayo de 2007). *La sostenibilidad en los proyectos Fomin*. Obtenido de [file:///C:/Users/jorge/Downloads/Informe %20Sostenibilidad%20Rosa %20Zlachevsky%20junio%202007.pdf](file:///C:/Users/jorge/Downloads/Informe%20Sostenibilidad%20Rosa%20Zlachevsky%20junio%202007.pdf)
- Alvarez, E. C. (2010). *LA ESCUELA COMO INSTITUCIÓN EDUCATIVA. PEDAGOGÍA MAGNA.*
- Analisis de Actores 49.* (s.f.). Obtenido de Analisis de actores : <http://bvssper.paho.org/share/ETRAS/AyS/texcom/desastres/wasphpca/actores.pdf>
- CONALFA. (Agosto 2011). *La alfabetización y educación de adultos en Guatemala.* Guatemala.
- Dr.Freddy Elliam Catillos palacios,* <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/>. (s.f.). Obtenido de Asociacion de egresados y graduados de la pontificia Universidad Catolica del Peru: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/>

- Guia Padid.* (2014). Obtenido de Que es proyecto: <https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2014/08/Gu%C3%ADa-PADID-2014.docx.pdf>
- Herrera p.196, L. (s.f.). *La educacion y la cultura: una lectura y propuesta desde la filosofia de la praxis.* (U. p. salesiana., Ed.) ecuador.
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Minimax>. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Minimax>
- Las necesidades y la demanda social.* (s.f.). Obtenido de pagina web. las necesidades y la demanda social: <http://www.carlosmanzano.net/articulos/Anguiano.html>
- MINEDUC. (2010). *POLÍTICAS EDUCATIVAS.* Guatemala: Consejo Nacional de la Educaion.
- MINEDUC. (Diciembre 2013). *Evaluación Educativa Estandarizada en Guatemala.* Guatemala.
- Morduchowicz, A. (Diciembre de 2006). *Los indicadores educativos y las dimensiones que lo integran.* Buenos Aires, : UNESCO 2006.
- Pons Morera, Carlos (carponmo@upvnet.upv.es)* . (s.f.).
- Revista digital para profesionales de la enseñanza.* (marzo de 2010). Obtenido de Los rincones en educacion infantil.
- Rodriguez, S. P. (2010 p. 5). *Identificacion de problemas y formacion de la agenda.* Buenos Aires.
- Semrush blog, Maitane Urrutikoetxea, 2016.* (11 de Noviembre de 2016). Obtenido de ¿Porque es el analisis DAFO un gran aliado estrategico?: Semrush blog, Maitane Urrutikoetxea, 2016
- Sitio web, Roncancio.* (2 de agosto de 2018). Obtenido de <https://gestion.pensemos.com/que-son-temas-o-lineas-estrategicas-su-uso-en-el-mapa-estrategico>: <https://gestion.pensemos.com/que-son-temas-o-lineas-estrategicas-su-uso-en-el-mapa-estrategico>
- Sitio web.* <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>. (s.f.). Obtenido de dDefinicion de plan de trabajo: <https://definicion.de/plan-de-trabajo/>

*Analisis de Actores 49.* (s.f.). Obtenido de Analisis de actores :  
<http://bvsper.paho.org/share/ETRAS/AyS/texcom/desastres/wasphpca/actores.pdf>

*Dr.Freddy Elliam Catillos palacios,* <http://blog.pucp.edu.pe./blog/freddycastillo/>.  
(s.f.). Obtenido de Asociacion de egresados y graduados de la pontificia Universidad Catolica del Peru: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/>

*Pons Morera, Carlos* ([carponmo@upvnet.upv.es](mailto:carponmo@upvnet.upv.es)) . (s.f.).

*Revista digital para profesionales de la enseñanza.* (marzo de 2010). Obtenido de  
Los rincones en educacion infantil.

ANEXOS



**Guía**



**Autor. Tomás Chumil Morales.**

**Mayo, 2020.**

**Universidad San Carlos de Guatemala - USAC**

**Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media -  
EFPEM**



**Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente -  
PADEP/D**

**Licenciatura en Educación Preprimaria con énfasis en  
Educación Bilingüe Intercultural.**



**EFPEM**  
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA

## Presentación.

Este presenta guía o manual trata sobre el manejo y consistencia de un Rincón Lúdico, que materiales contendrá y como se labora algunos materiales utilizando cosas u objetos reciclables para dar un uso educativo de los mismos, esta propuesta se trabajó de acuerdo a la primera línea de acción trabajo sobre la investigación que se realizó en la EORM, Parcelamiento Xoquic, la propuesta es de dar una educación significativa a los estudiantes del nivel preprimaria, como también un apoyo a los padres de familias para no incurrir en gastos económicos utilizando cosas reciclables del entorno educativo.

En esta propuesta también se pretende de incluir los materiales de los juegos ancestrales que de generación en generación se ha venido practicando gracias al conocimientos de los abuelos y las abuelas.

## Competencias que sustenta el Rincón Lúdico.

Área Descripción del	Competencias	Rincón
Destrezas de Aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra conocimiento del mundo que lo rodea recurriendo al pensamiento lógico – matemático basándose en la exploración de los objetos del entorno para obtener información.</li> </ul>	<p>El rincón de destrezas de aprendizaje tiene como finalidad apoyar a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento lógico con el que se fundamenta la comprensión, asimilación y construcción de destrezas que le permitan resolver actividades matemáticas</p>
Comunicación y Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el vocabulario básico y elementos del sistema fonológico y de las distintas estructuras propias de la L 1 (lingüística, sintáctica, semántica), en su comunicación cotidiana.</li> <li>• Elabora mensajes coherentes y creativos atendiendo al momento, a la situación y al grupo con el que se comunica.</li> </ul>	<p>Utilización de textos para interpretar, representar y comprender la realidad</p> <p>El rincón de comunicación permite potenciar la intercomunicación entre los niños y niñas, así mismo favorece el proceso de maduración grafo motriz y lectoescritura.</p>
Medio Social y Natural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practica actividades de cuidado y conservación del ambiente, de acuerdo con su edad, considerando las características de la naturaleza animada e inanimada.</li> </ul>	<p>El rincón de medio social y natural permite que los niños desarrollen la capacidad de curiosidad en los niños mediante la observación e interacción con el medio que los rodea, con dicho rincón se puede facilitar una actitud investigadora que le permita al niño conocer su medio y contextualizarla.</p>
Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa ideas, habilidades, emociones y creatividad por medio de las diferentes manifestaciones artísticas.</li> <li>• Demuestra actitudes de respeto y valoración hacia las diferentes manifestaciones artísticas y culturales de su propio pueblo y las de los otros pueblos que conviven en Guatemala.</li> </ul>	<p>En este rincón los niños pueden desarrollar habilidades de motricidad fina y gruesa mediante la libertad de movimientos de cualquier tipo de manifestación artística como pintar, dibujar, colorear, hacer estructuras, moldear, ejercitarse, entre otros; con este rincón los estudiantes pueden expresarse y crear libremente y salir de la rutina.</p>

Educación Física.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades lúdico-motrices demostrando compañerismo y respeto sin discriminación de etnia, cultura o género.</li> </ul>	En este rincón los niños desarrollan motricidad kinestésica en donde pueden correr, salta, manipular los objetos que se relaciona con el área, en este espacio los niños y niñas se manifiestan físicamente usando su creatividad e iniciativa.
-------------------	--	---

Fuente. (CNB., 2011).

### ¿Qué son los rincones Lúdicos?

Los rincones son unos espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje (Revista Digital para profesionales de la Educación., 2010). Los Rincones Lúdicos, es un espacio en donde los niños puedan interactuarse compartiendo experiencias y socializando ideas para una educación significativa.

Los Rincones de Aprendizaje ofrecen a los niños y niñas la posibilidad de practicar juegos y actividades variadas, dentro de un ambiente rico en alternativas de acción individual y colectiva. (Rincones de Aprendizajes) Con los Rincones Lúdicos, ayuda a despertar la imaginación y la creación de los niño y niñas teniendo contacto directo con los objetos.

### Objetivos.

- 1 Facilitar actividades innovadoras y creadoras para una educación significativa.
- 2 Promover la participación activa del niño y niña teniendo contacto con los objetos concretos.
- 3 Facilitar un aprendizaje con el propio ritmo de las niñas y niños de acuerdo a su capacidad.
- 4. Inculcar al niño y niña el valor de los juegos en el momento de la manipulación de los objetos.

### Organización de un Rincón Lúdico o de Aprendizaje.

La ubicación de un Rincón Lúdico: debe de tener un espacio amplio, limpio y que proporcione un ambiente llamativo para los estudiantes.

La instalación del Rincón Lúdico: va depender del espacio donde se vaya a implementar, en espacio reducido podada exponer los materiales de acuerdo al área a trabajar y si es un lugar amplio es ubicar los materiales de acuerdo al área identificándolas.

Forma de Trabajar: si lo estudiantes son bastantes y el número de materiales son pocas se organizará grupos de acuerdo al número de materiales, o rotando por áreas así puedan tener la oportunidad de trabajarlos con todos los niños y las niñas.

Materiales que debe de llevar un Rincón Lúdico: la selección de los materiales de los rincones lúdicos, va depender de la posibilidad de quien la organiza, en este caso la propuesta es realizarlos o elaborarlos con materiales reciclables formando diferentes formas de materiales para que los estudiantes las utilizan como un medio de aprendizaje. Ejemplo: botellas de plásticos, platos desechables, maderas, utensilios de cocina, recursos naturales, útiles ya usadas, cartones, tapitas, botones, entre otras que esté al alcance de los estudiantes.

*Ilustración 13 Materiales Reciclables para la elaboración de los materiales del Rincón Lúdico.*



*Fuente: Propio*

En qué momento se trabaja con el Rincón Lúdico, esto va depender de la programación de los contenidos del docente, pueden trabajarlos en el inicio como estrategia de motivación, puede trabajarlos con los niños cuando están inquietos por el nivel o puede trabajar al final de la jornada como cierre de la jornada.

*Ilustración 14. Niños Trabajando con los materiales.*



*Fuente: Propio.*

Fases de aprendizaje en la ejecución y manipulación de los materiales.

El desarrollo de la manipulación o juegos en el Rincón se divide en tres Fases:

1. Fase de inicio: en esta fase es cuando se le da la libertad al niño de explorar el objeto tocándola, tirándola y manipulándola.
2. Fase de desarrollo: En esta fase interviene el docente explicando o relacionando el objeto del tema que se estudia de acuerdo a lo planificado, o la fase de aprendizaje.
3. Fase de cierre: En esta fase es donde se ponen a los estudiantes a realizar actividades ya dirigido por el docente para medir la capacidad de aprendizaje del estudiante durante el desarrollo del juego con los materiales.

Como elaborar los materiales de apoyo que se integra dentro de un Rincón Lúdico de aprendizaje.

La selección y elaboración de los materiales de apoyo pedagógico de un rincón lúdico se tomará muy en cuenta el contexto de la comunidad, de ahí se parte la asignación y elaboración de los mismo para que tengan participación de toda la comunidad educativa.

Pasos para la selección y elaboración de los materiales de apoyo para el Rincón Lúdico.

1. El contexto comunitario.
2. Materiales reciclable disponibles.
3. Participación de los estudiantes.
4. Participación de los padres de familias.
5. Clasificación por áreas.
6. Durabilidad del material.
7. Existencia de los materiales a seleccionar.
8. Entre otras.



### LA RULETA DE LAS PLANTAS MEDICICINALES.

Descripción: Este material nos ayuda a conocer e identificar el nombre de las plantas medicinales que se encuentra en las casas de los estudiantes, cada planta está identificada con su nombre en el idioma K'iche', ya que el establecimiento donde estoy trabajando es Bilingüe y el idioma materno de los estudiantes es el K'iche'.

El Objetivo de este material es de dar a conocer a los estudiantes el nombre de las plantas medicinales y que cura cada uno de ellos y preguntar si tienen plantado algunos de estas plantas en sus casas.

Como se utiliza, llamar a un niño o niña y que haga girar la ruleta y la planta que es señalado por la flecha tiene que decir o explicar que seba de esta planta y si alguna vez lo ha consumido y de donde los trae, lo compraron o lo tienen sembrado en su casa.

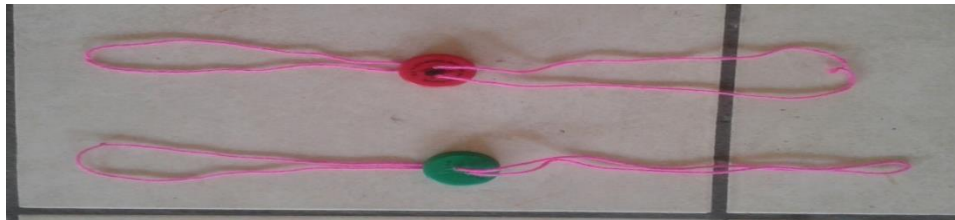


### LA RULETA DE LA HIGIENE.

La ruleta de la higiene es un material muy útil en los establecimientos, ya que con el se puede hacer la revisión de la higiene de los estudiantes, hay varias formas de decorar la ruleta, en este caso la ruleta trae 6 diferentes figuras relacionados con la higiene de los estudiantes.

Objetivo. El objetivo de este material es ayudar a que los estudiantes lleguen al salón de clase con una buena higiene.

Como se utiliza, hay varias formas de cómo utilizar, como por ejemplo jugando con los niños la dinámica de la bomba va y al niño que le explota la bomba pasa al frente y hace girar la ruleta y la figura que indica la flecha esta parte de su cuerpo se revisará.



### Girazumbon.

¿Qué desarrollara el material?

Desarrolla la habilidad motriz.

Estimula el sentido del ritmo.

Permite establecer la relación entre causa y efecto.

Ejercita la manipulación de objetos con un propósito definido.





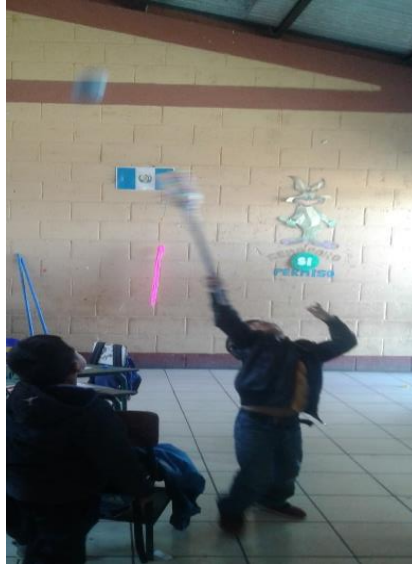
### Atrapa Bolas.

¿Qué desarrollara el material?

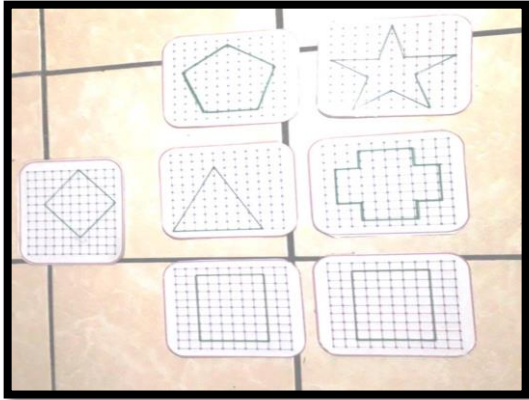
Favorece la habilidad de equilibrio.

Estimula la direccionalidad.

Estimula la visualidad, etc.



Trazo de imágenes siguiendo patrones.



Area: Destrezas De Aprendizaje.

Utilidad Del Material.

Identificar las figuras geometricas, trazada en el cuadro, concentrarse y trazar de forma adecuada las mismas utilizando cuadros que se les facilitene para obtener un mejor resultado.

Trabajo Individual:

Se les proporcionara las tarjetas, y el estudiante se guiara por medio del patrón realizado sobre la tabla para copiarlos en las tarjetas que se le proporciona.

## El Arenero



### 1. Descripción

Etapa 4, 5 y 6

**Área** Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje

**Competencia:** Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con u todo.

### 2. Habilidades a Desarrollar

- Motricidad específica
- Ejercita coordinación ojo-mano
- Direccionalidad

### 3. Procedimiento:

Tiempo para la ejecución 25 minutos

Materiales para elaborar el material

- Caja de Cartón o madera
- Arena o harina
- Tarjetas del contenido que se vaya a trabajar

### 4. Descripción para Utilizarlo

Se puede tener uno o varios areneros en el cual el estudiante elegirá las tarjetas que vaya a dibujar en la arena o harina con el dedo índice.

# DADO NUMÉRICO



Área:

Destrezas de aprendizaje

Función.

La función de este material es el reconocimiento del numeral, promoviendo el deseo de contar objetos que forme la cantidad del mismo.

Desarrollo:

Se realiza un círculo con todos los estudiantes, por turnos irán lanzando el dado dentro del círculo formado por ellos, deberán mencionar el numeral que ha quedado en la parte de arriba, se les pedirá que realicen la cantidad de movimientos con el cuerpo ejemplo: 5 saltos, 5 aplausos, etc. Como alternativa también se puede colocar una canasta con tapitas para que coloquen la cantidad del numeral que valla cayendo. Se le dará el dado a todos los estudiantes de manera que participen todos.

## DADOS FORMA PALABLAS.



Área:

Comunicación y lenguaje.

Función.

La función de este material es la formación de palabras que para los niños los vea en grafica reconociendo las vocales y consonantes.

Desarrollo:

Se le da los dados al alumno participante y va tirando uno por uno de los dados y después se junta los dos dados y de ahí se descubre que palabra se formó.

Se le dará el dado a todos los estudiantes de manera que participen todos.

## Tubos y aros.

Discriminación de color y habilidad motriz.



Área:

Destreza de Aprendizaje.

Recursos

Palos de diferentes tamaños y grosores, una base de madera, clavos o tornillos, martillo, manguera o tubos y pintura de diferentes colores.

Elaboración del material

1. Asegure los palos, con clavo o tornillo, a la base de madera. Píntelos de diferentes colores.
2. Elabore aros, de diferentes tamaños, con manguera o tubo. Tome en cuenta el grosor del palo en el que se vaya a ensartar cada aro.
3. Pinte los aros del color del palo que les corresponderá.

¿Qué desarrolla el material?

Estimula la comparación, diferenciación, clasificación y selección de elementos.

Motiva la valoración y apreciación de las actividades grupales.

Desarrolla la habilidad motriz.

### Chinchines.



Area.

Expresión Artística.

Recursos

Envases plásticos, semillas, piedritas (u otros elementos para echar dentro de los envases), papel lustre, pintura, lana, goma, tijera y pincel.

Elaboración del material

1. Decore de varias formas los envases.
2. Introduzca diferentes elementos y cierre. Cada uno emitirá diferente sonido.

¿Qué desarrollará el material?

Fomenta el desarrollo del sentido del ritmo.

Favorece la habilidad para discriminar diversos componentes sonoros:

Intensidad, duración, tono, etcétera.

Acordeón de lectura  
Lectura de imágenes



Área.

Comunicación y Lenguaje.

Recursos

Cartulina o afiches de propaganda en desuso, recortes de revistas con dibujos sencillos, goma, marcadores.

Elaboración del material

1. Corte una tira de cartulina y realice dobleces a manera de acordeón.
2. Pegue un dibujo o recorte en cada doblez.
3. Escriba el nombre del dibujo en la parte inferior de la tarjeta.

¿Qué desarrolla el material?

Estimula la lectura de imágenes.

Facilita la expresión oral.

Propicia la creación de historias, cuentos y descripciones a partir de una imagen.

Bloques creadores  
Seguimiento de patrones.



Área.

Destrezas de aprendizaje. (sensopersepción)

Recursos

Cajas de diferentes tamaños y formas, pintura.

Elaboración del material

1. Pinte de un color diferente cada una de las cajas.
2. Coloque las cajas pequeñas dentro de la más grande.
3. Redacte tarjetas con dibujos que ejemplifiquen actividades y sus instrucciones.  
Por ejemplo: Construye con tres cajas una torre azul.

¿Qué desarrolla el material?

Posibilita el ejercicio de la habilidad motriz.

Favorece la orientación espacial.

Estimula la habilidad de discriminación por colores, tamaños y formas.

Bloques creadores

Seguimiento de patrones

## Ábaco.



Área.

Destrezas de Aprendizaje.

Recursos

Una caja rectangular de cartón, alambre o cordel, botones, semillas, trozos uniformes de material vegetal seco, bolas o cubos de papel maché.

Elaboración del material\*

1. Perfore 10 orificios en la caja, de modo que queden cinco en cada borde largo de la misma.
2. Meta el alambre o cordel por un agujero, y asegure o anude la punta en la parte externa de la tapa.
3. Introduzca los objetos con los que se van a formar las series. Repita el paso 2 en cada hilera. Tense y amarre en forma de gasa para facilitar otra operación.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la discriminación entre formas, colores, tamaños, texturas, etcétera.  
Desarrolla la capacidad para seriar y clasificar.

Estimula el desarrollo de diferentes procesos matemáticos: conteo, agrupación, suma, resta, entre otros.

Los objetos pueden ser de distintos colores, formas y tamaños para posibilitar mayor cantidad de discriminaciones.

### Tablero elástico para formas y figuras.



#### Recursos

Una tabla de madera o cartón grueso, palitos, palillos, pajillas duras, broca pequeña, cintas, cordones o elástico, témperas, pincel, cajitas de cartón, tarjetas de cartón.

#### Elaboración del material\*

1. Abra, con la broca, agujeros simétricos a la tabla de madera o cartón.
2. Corte, de igual tamaño, los palitos y píntelos de colores diferentes.
3. Fije los palitos en los agujeros hechos en la tabla de madera o en el cartón.
4. Elabore, en tarjetas, diseños de figuras simétricas.
5. Solicite a los y las menores que representen con la cinta, cordón o elástico, el patrón de la figura establecida en la tarjeta.

#### ¿Cuál es la utilidad del material?

Desarrolla la discriminación y coordinación visual y táctil.

Establece relaciones figura-fondo.

Puede reproducirse el modelo con clavos pequeños de "cabeza escondida".

## Enhebrados.



Área.

Destrezas de aprendizajes.

Recursos

Cartulinas, Tomy u otro material que esté al alcance, lana.

Elaboración del material.

De acuerdo al material seleccionado se dibuja la figura que se desea y luego se recorta quedando solo la silueta y se perfora el contorno para darle forma del enhebrado.

¿Cuál es la utilidad del material?

La discriminación de movimiento en las manos y la coordinación en los movimientos.

## El Tambor.



Área.

Expresión artística.

Recursos.

Botes vacíos de diferentes tamaños, fomy de diferentes colores, goma, palillos.

Elaboración del material.

se pega con goma el fomy en el bote dándole forma del instrumento que se quiere elaborarlo.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la secuencia del ritmo haciéndola acompañar con los cantos infantiles en la escuela,

### Rompe cabeza de vocales.



Área.

Comunicación y lenguaje.

Recursos.

Cartulina de diferentes colores.

Elaboración del material.

Se pega con goma el fomy en el bote dándole forma del instrumento que se quiere elaborarlo.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la secuencia del ritmo haciéndola acompañar con los cantos infantiles en la escuela,

## JUEGOS ANCESTRALES.

La Taba.



Área.

Destrezas de Aprendizaje.

Recursos

Hueso de la pata delantera de un animal de Res.

Como obtener.

Puede que se encarga en las carnicerías que venden carne de Res. O aprovechar si en la comunidad se destaza a una Res.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la coordinación de movimientos y la práctica de los valores numerales. Estimula el desarrollo de diferentes procesos matemáticos: conteo, agrupación, suma, resta, entre otros.

## El tun tun.



Área.

Expresión artística

Recursos.

Bambú, u otro material que tenga su centro Hueco para que produzca sonido.

Elaboración del material.

Si se consigue el bambú, se corta un pedazo o canuta de esa planta, después se dan forma tal como se ve en la gráfica y por último se hace un orificio en forma de una H mayúscula y así se obtiene el sonido.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la discriminación de sonidos fuertes y Desarrolla la capacidad para escuchar y diferenciar sonidos.

Estimula el desarrollo de diferentes procesos matemáticos: conteo, agrupación, suma, resta, entre otros.

### Sonajas de Morro.



Área.

Expresión artística.

Recursos

Buscar el fruto de la planta de nombre morro, regularmente esa planta se da en las zonas de calor (costa),

Elaboración del material\*

Se abre un agujero y se saca toda la materia que trae la fruta y dejarlo secar, cuando ya está seco se introduce unas piedrecitas con un palillo se elabora en agarrado y ya listo.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la secuencia del ritmo haciéndola acompañar con los cantos infantiles en la escuela,

Chicharras.



Área.

Destrezas de Aprendizaje.

Recursos.

Bellotas de los arboles Robles, o árbol de las chicharras como se conocen también.

Elaboración del material.

Conseguir las bellotas de esa planta, abrir un agujero debajo de la bellota y sacar toda la materia que contiene la fruta, buscar un palillo a la medida del agujero y abrir un agujero a los lados y sellar con cera para darle un sonido fino.

¿Cuál es la utilidad del material?

Permite la discriminación de movimiento y coordinación al igual percibir diferentes sonidos cuan el objeto se mueve.

## Conclusión.

En esta guía trae las indicaciones de cómo utilizar cada uno de los instrumentos o herramientas educativa, la propuesta es la elaboración de los materiales educativos con materiales reciclables aso poder contribuir en la no contaminación de nuestro ambiente y apoyar a los padres y madres de familias a no incurrir en gasto económicos extras.

## Bibliografía.

CNB., M. d. (2011). *Curriculum Nacional Base -CNB- CONCRECIÓN DE LA PLANIFICACIÓN CURRICULAR NIVEL REGIONAL DEL PUEBLO MAYA Nivel de Educación Preprimaria Etapa 3 (6 años)*. Guatemala: Ministerio de educacion.

*Revista Digital para profecionales de la Educacion*. (2010). Obtenido de Temas para la educacion.

Rincones de Aprendizajes. (s.f.). En Dicae, *Rincones de Aprendizaje* (pág. 8).

.