

Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, Jornada Vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Asesora: Lcda. Ana Luisa García Castellanos



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Centro Universitario de El Progreso

Departamento de Pedagogía

Guatemala, noviembre 2020

Este informe fue presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- previo a obtener el grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

Guatemala, noviembre de 2020

Índice

Resumen	i
Introducción.....	ii
Capítulo I.....	1
1. Diagnóstico.....	1
1.1. Contexto Institucional.....	1
1.1.1 Ubicación Geográfica	1
1.1.2. Localización.....	1
1.1.3. Tamaño	2
1.1.4 Clima	2
1.1.5 Suelo	2
1.1.6 Principales accidentes.....	2
1.1.7 Recursos Naturales	3
1.1.8 Vías de comunicación.....	3
1.2. Social	4
1.2.1 Integración de los pobladores y sus organizadores	4
1.2.2 Etnias	4
1.2.3 Instituciones educativas.....	4
1.2.4 Instituciones de salud.....	4
1.2.5 Instalaciones de vivienda.....	5
1.3. Desarrollo histórico	5
1.3.1 Primeros pobladores	5
1.3.2 Sucesiones importantes.....	5
1.3.3 Personalidades presentes y pasadas	6
1.3.4 Lugares de Orgullo local	6
1.4. Situación económica.....	7

1.4.1 Medios de productividad	7
1.4.2 Fuentes laborales	7
1.4.3 Ubicación Socioeconómica	7
1.4.4 Medios de comunicación	8
1.4.5 Servicio de transporte	8
1.5. Política	8
1.5.1 Organización del poder Local.....	8
1.5.2 Agrupaciones Políticas	9
1.5.3 Organizaciones de la unidad civil.....	9
1.5.4 Gobierno Local	9
1.5.5 Administración administrativa	9
1.6. Filosofía	10
1.6.1 Ideas y prácticas generalizadas de espiritualidad	10
1.6.2 Valores apreciados y practicados en la convivencia familiar y social.	10
1.7. Competitividad	11
1.8. Datos generales de la institución	11
1.8.1 Nombre de la institución.....	11
1.8.2 Tipo de institución.....	11
1.8.3 Ubicación Geográfica	11
1.8.4 Visión.....	12
1.8.5 Misión	12
1.8.6 Políticas	12
1.8.7 Objetivos.....	13
1.8.8. Metas	13
1.8.9. Reseña Histórica	14

1.8.10 Estructura Organizacional	14
1.8.11 Recursos.....	15
1.9. Técnicas utilizadas para efectuar el diagnóstico.....	16
1.10. Lista de Carencias.....	17
1.11. Problematización	18
1.11.1Matriz de Priorización	20
1.11.2Matriz de conteo de problema	21
1.12 Analisis de factibilidad y viabilidad	23
1.12. Problema seleccionado	26
1.13.1 Hipótesis – acción.....	26
1.13. Solución propuesta como viable y factible.....	26
Capítulo II.....	27
2. Fundamentación Teórica	27
2.1 Área recreativa.....	27
2.1.1 Definición de recreación.....	27
2.1.2 Definición de recreacionismo	29
2.1.3 Recreación educativa.....	30
2.2 Desarrollo de Habilidades Cognitivas	30
2.2.1 Habilidades cognitivas.....	30
2.2.2 Etapas Desarrollo Cognitivo.....	32
2.2.3 Estrategia pedagógica	32
2.2.4 Estimulación del pensamiento cognitivo a través del juego	33
2.2.5 La recreación escolar y el desarrollo cognitivo del niño	34
2.3 Base legal.....	36
2.3.1 Constitución Política de la República de Guatemala.....	36

2.3.2 Ley de Educación Nacional Decreto Legislativo No. 12-91	37
2.3.3 Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Decreto Número 27- 2003.....	40
2.3.4. Declaración de los Derechos Humanos	41
2.3.5 Curriculum Nacional Base.....	41
2.3.6 UNESCO	42
2.3.7 La Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala –CDAG	43
2.3.8. UNICEF.....	43
Capítulo III	45
3. Plan de acción.....	45
3.1 Problema.....	45
3.2 Título del Proyecto	45
3.3 Hipótesis – Acción.....	45
3.4 Ubicación geográfica de la intervención	46
3.5 Justificación	46
3.6 Objetivos.....	46
3.7 Metas	47
3.8 Beneficiarios.....	48
3.9 Actividades	48
3.10 Técnicas Metodológicas	48
3.11 Tiempo de realización	49
3.12 Responsables	51
3.13 Recursos.....	51
3.13.1 Humanos	51
3.13.2 Físicos	51
3.13.3 Materiales	51

3.13.4 Presupuesto.....	52
3.13.5 Evaluación	54
Capítulo IV	55
4. Sistematización.....	55
4.1 Ejecución del proyecto	55
4.2 Sistematización.....	57
4.3. Productos y logros	62
4.3.1 Evidencias.....	111
4.3.2 Actores.....	114
4.3.3 Acciones	114
4.3.4 Resultados.....	114
4.3.5 Implicaciones.....	115
4.3.6 Lecciones aprendidas.....	119
Capítulo V.....	120
5. Evaluación del proceso.....	120
5.1 Diagnóstico.....	120
5.2 Fundamentación Teórica	121
5.3 Plan de acción.....	122
Conclusiones.....	124
Referencias	131
Apéndice A	134
Apéndice B	140
Apéndice C	142
Apéndice D.....	146
Apéndice E	148
Apéndice F.....	149
Apéndice G.....	150

Apéndice H.....	151
Apéndice I.....	152
Apéndice J	153
Apéndice K.....	154
Apéndice L	155
Apéndice M	158
Anexo	161

Índice de tablas

Tabla 1 Personal administrativo, docente y operativo de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, jornada vespertina.	15
Tabla 2 Cantidad de estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, Jornada Vespertina.	15
Tabla 3 Cantidad de los recursos materiales a disposición de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, Jornada Vespertina, aldea Tulumaje	16
Tabla 4 Cuadro de carencias categorizadas y agrupadas por factores que producen los problemas y soluciones.....	18
Tabla 5 Matriz de Priorización de problemas	20
Tabla 6 Matriz de conteo de problema	21
Tabla 7 Matriz de preguntas problematizadora e hipótesis-acción	21
Tabla 8 Lista de cotejo para determinar la factibilidad y viabilidad de los problemas a resolver	23
Tabla 9 Cronograma de actividades del plan de acción	49
Tabla 10 Presupuesto	52
Tabla 11 Lista de cotejo	54
Tabla 12 Productos y logros efectuados	62
Tabla 13 Resultado interrogante uno.....	115
Tabla 14 Resultado de la interrogante dos.....	115
Tabla 15 Resultado interrogante número 3.....	116
Tabla 16 Resultado interrogante 4.....	117
Tabla 17 Resultado pregunta número 5	118
Tabla 18 Resultado interrogante 6.....	118
Tabla 19 Evaluación del Diagnóstico	120
Tabla 20 Evaluación de la fundamentación teórica.....	121
Tabla 21 Evaluación Plan de Acción	122

Índice de figura

<i>Figura 1.</i> Mapa de San Agustín Acasaguastlán. Tomado de SEGEPLAN	1
<i>Figura 2.</i> Croquis del establecimiento. Elaboración propia	11
<i>Figura 3.</i> Ubicación del establecimiento.....	11
<i>Figura 4.</i> Organigrama. Tomado Plan Operativo Anual.....	14
<i>Figura 5.</i> Antes el espacio lo utilizaban para almacenar leña. Elaboración propia (2018) <i>Figura</i>	111
<i>Figura 6.</i> Se procedió a limpiar el lugar antes de iniciar a pintar. Elaboración propia (2018)	111
<i>Figura 7.</i> Pintando avioncito en el patio de juegos. <i>Elaboración propia (2018)</i>	111
<i>Figura 8.</i> Pintando juego de escaleras y serpientes. Elaboración Propia (2018)	111
<i>Figura 9.</i> Construcción de las mesas para los juegos. Elaboración propia (2017).....	112
<i>Figura 10.</i> Capacitación a docentes sobre el uso de los juegos de mesa. Elaboración Propia (2017).....	112
<i>Figura 11.</i> Capacitación a estudiantes de quinto grado	112
<i>Figura 12.</i> Capacitación a estudiantes de cuarto Grado. (Elaboración propia (2018)	112
<i>Figura 13.</i> Construcción de mesitas de concreto. (2018)	113
<i>Figura 14.</i> Mesitas de concreto construidas para los juegos de mesa. (Elaboración propia (2018).....	113
<i>Figura 15.</i> Utilización de mesitas por los estudiantes de sexto grado. Elaboración propia (2018).....	113
<i>Figura 16.</i> Resultado Interrogante 1. Elaboración propia.....	115
<i>Figura 17</i> Resultado Interrogante 2. Elaboración propia.....	116
<i>Figura 18.</i> Resultado interrogante. Elaboración propia.....	116
<i>Figura 19.</i> Resultado interrogante 4. Elaboración propia.....	117
<i>Figura 20.</i> Resultado interrogante 5. Elaboración propia.....	118
<i>Figura 21.</i> Resultado interrogante 6. Elaboración propia.....	119

Resumen

El informe corresponde al proceso del Ejercicio Profesional Supervisado de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, del departamento de Pedagogía de la Universidad de San Carlos de Guatemala, CUNPROGRESO. Para llevar a cabo dicho proceso se solicitó, a la directora de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, la autorización para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado en señalada institución.

Al obtener la autorización se procedió con la elaboración del plan de la etapa de diagnóstico en donde se destacó la falta de un área recreativa, para que los estudiantes puedan disfrutar diferentes formas de entretenerse y en la hora de receso puedan jugar o divertirse de manera distinta y no solo saltar, entonces se obtuvo como objetivo, implementar juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria del centro educativo, para facilitar el desarrollo de la memoria, pensamiento lógico y seguimiento de instrucciones.

Se realizaron las gestiones necesarias para obtener el financiamiento y presupuesto para ejecutar el proyecto, en lo que se gestionaban los materiales, se plasmó un cronograma de actividades para la ejecución del proyecto, con un tiempo de dos meses, entre las actividades realizadas fueron las capacitaciones a estudiantes y maestras, la utilización y manipulación de los juegos, como resultado del proyecto fue la aceptación y la emoción de los estudiantes por disfrutar algo nuevo en el tiempo del receso.

Palabras claves: actividades, desarrollo, juegos, niños, proyecto.

Introducción

El presente informe del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, contiene el proceso de acciones que la epesista realizó en Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, jornada vespertina, de la aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, a través del proyecto la implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas a los estudiantes del ciclo II, el cual contiene las fases siguientes.

Capítulo I diagnóstico, iniciando con la carta de aceptación a la institución, luego la observación minuciosa del centro educativo, para ello se redacta y utiliza diferentes técnicas y herramientas para conocer las necesidades de la escuela en beneficio de los niños, con la cooperación de la comunidad educativa. Después de haber obtenido la información necesaria para analizar las carencias, necesidades institucionales y de contexto se redactó el informe de diagnóstico institucional, tomando en cuenta la información de la institución con el respectivo análisis y con la priorización de problemas finalizando con el análisis de viabilidad y factibilidad.

El capítulo II de la fundamentación teórica, permitió describir las bases teóricas y legales como la Constitución Política de la República de Guatemala, Ley de Educación Nacional, necesarios para la realización del proyecto seleccionado.

Capítulo III el plan de acción permitió definir las actividades a realizar, la hipótesis, la justificación por qué y para qué se realizará el proyecto, los objetivos tanto general como específicos, las metas, materiales a utilizar y un aproximado de presupuesto para gastar.

Capítulo IV, ejecución y sistematización se describe todas las acciones realizadas durante todo el proceso, desde que inició las clases de propedéuticas hasta la entrega del proyecto. En esta fase encontrará la guía pedagógica que se entregó a la directora de dicho centro educativo, en ella se encuentran las instrucciones de los juegos de mesa, hojas de trabajo que pueden realizar con los estudiantes e ilustraciones de los juegos.

Finalmente, las evaluaciones se describen los instrumentos evaluativos utilizados para la verificabilidad de los resultados en todas las etapas del informe. Cada capítulo cuenta con una

lista de cotejo, que acompañan el desarrollo de la información importante y relevante para el informe final. También aparecen al final las conclusiones, recomendaciones bibliografía y e-grafía, complementados con el apéndice y anexos correspondientes, en donde se incluyen documentos creados y gestionados por la epesista.

Capítulo I

1. Diagnóstico

1.1. Contexto Institucional

1.1.1 Ubicación Geográfica

“Tulumaje, es una comunidad con la categoría de aldea, dentro de la jurisdicción del municipio de San Agustín Acasaguastlán, del departamento de El Progreso.

La ubicación geográfica de aldea Tulumaje es la siguiente: al oriente: con la aldea Santa Gertrudis. Al poniente: con aldea Tulumajillo, siendo el límite el cerro El Suspiro, El Cementerio hasta el río Motagua. Al sur: con aldea Piedra Parada, quedando en medio del río Motagua. Al sur-oriente: con aldea El Rancho, siendo su mojón la finca “El Sauce” (V. Monzón, comunicación personal, 2 de abril de 2018).

La aldea Tulumaje, es atravesada por la ruta que conduce hacia Las Verapaces, está situada a 85 kilómetros de la ciudad capital” (V. Monzón, comunicación personal, 2 de abril de 2018)

1.1.2. Localización

Pertenece al municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, de la República de Guatemala.



Figura 1. Mapa de San Agustín Acasaguastlán. Tomado de SEGEPLAN

1.1.3. Tamaño

Tulumaje, es una comunidad que cuenta con una población de 1,237 habitantes (según un censo Integrado Municipal 2017), De la población 621 (50%) son mujeres y 616 (50%) son hombres; los menores de 18 años son 552 de ellos 282 (51%) son hombres y 270 (49%) son mujeres; mayores de 18 años son 683, de ellos 334 (49%) son hombres y 349 (51%) son mujeres.

1.1.4 Clima

Según el Instituto Nacional de Sismología, Vulcanología, Meteorología e Hidrología – INSIVUMEH- los promedios de temperatura que se han registrado son: máxima 40 grados centígrados en época de verano, entre los meses de marzo a junio y mínima de 25 grados centígrados, la cual tiene variación, según como pueda presentarse el invierno en los meses de mayo a octubre, en los meses de noviembre a febrero la temperatura media es de 35 grados centígrados.

1.1.5 Suelo

La zona baja del municipio de San Agustín Acasaguastlán, que incluye el valle del Río Motagua, es una zona semiárida, única en Centroamérica que ha sido reconocida como un recurso valioso y de vital importancia para su preservación, por el Fondo Mundial de la Naturaleza. (Consejo de Desarrollo Comunitario, 2018)

1.1.6 Principales accidentes

El municipio de San Agustín Acasaguastlán posee condiciones geográficas y topográficas muy particulares ya que se encuentra limitado en dos grandes áreas, una de ellas es la Sierra de las Minas, y la otra es la rivera Norte del río Motagua. Entre las montañas principales se encuentran: El Jute de la Cobana, El Durazno, y las que se ubican en la Sierra de las Minas. Entre sus Cerros principales están: San Miguel, Las Vigas, El Matochal, Don Chico, El Pararrayos, Ushia, Alfora y Potenciana. (Consejo de Desarrollo Comunitario, 2018)

1.1.7 Recursos Naturales

- **Ríos:** Grande o Motagua, Aguahiel, Comaja, El Cimiento, Hato, Timiluya, El Flautal, Hayvaso, San Miguel, San Vicente, Tulumaje, Tulumajillo.
- **Fauna:** en el municipio de San Agustín Acasaguastlán se cuenta con diversidad de especies de fauna, un promedio aproximado de 225 Sp, las que principalmente se clasifican en:
 - **Fauna domestica:** Entre las principales se encuentran: Aves de corral, (gallinas, gallos), Aves de Patio (patos, chompipes, gansos), Caprinos (cabras), Equinos (caballos, yeguas, asnos), Porcinos (cerdos) Bovinos (vacas, bueyes), Caninos (perros), Felinos (gatos).
 - **Fauna silvestre:** debido que San Agustín Acasaguastlán se sitúa en la sierra de las minas y en la ribera del río Motagua, la fauna silvestre es múltiple, entre las especies predominantes se cuenta: Aves, paloma de castilla, paloma mensajera, torcaza, tortolita, reptiles como culebras, lagartijas iguanas, lagartos, etc., anfibios como el sapo, mamíferos como el armadillo.
 - **Flora:** el Municipio cuenta con una diversidad de flora debido a que posee una variedad de ecosistemas, y especialmente por los tres tipos de climas que posee. La flora parte de especies arbustivas en el monte espinoso seco, hasta bosques densos de árboles grandes en la parte alta de la Sierra de las Minas.

1.1.8 Vías de comunicación

La distancia de la Cabecera Municipal hacia la ciudad capital es de 92 kilómetros, y de la cabecera municipal hacia la cabecera departamental es de 22 kilómetros, ambas por la carretera al Atlántico CA 09. Como acceso principal se cuenta con una carretera de cemento asfáltico de dos carriles, la cual conecta al municipio con la República, por el Kilómetro 88 de la Ruta al Atlántico. Para comunicar a la Cabecera Municipal con las demás comunidades se tienen ocho accesos principales, la que en su mayoría son de terracería, y difíciles de transitar en época de invierno, y en época de verano lo recomendable es usar vehículos de doble tracción (4x4). (Arriaza, 2010)

1.2. Social

1.2.1 Integración de los pobladores y sus organizadores

1.2.2 Etnias

Según la historia el idioma era bilingüe pues hablaban el pipil y el aguilaq pero no existe ninguna fuente que lo pueda confirmar y en la actualidad el 99% de la población habla el español. Un 90% de personas de la etnia ladina, existiendo un 10% de la etnia indígena sin identificar prevalecer una etnia específica ya que han emigrado hacia este lugar de diferentes comunidades indígenas. (Consejo de Desarrollo Comunitario, 2018)

1.2.3 Instituciones educativas

En la comunidad cuentan en total con tres escuelas, una de las escuelas da el servicio de educación primaria en jornada matutina y vespertina localizada en el centro de la aldea a un costado del parque, la otra escuela es únicamente para preprimaria ubicada en el barrio el campo y la última presta el servicio de educación preprimaria en jornada matutina y en jornada vespertina educación primaria dicha escuela ubicada en el barrio San Esteban.

1.2.4 Instituciones de salud

El ministerio de Salud Pública y Asistencia Social- MSPAS- da cobertura al municipio de San Agustín Acasaguastlán por medio de un centro y siete puestos de salud a nivel municipal. Además, existen promotores de salud y comadronas capacitadas que coadyuvan a la prestación de la atención primaria, principalmente en el área rural.

Según información proporcionada por el distrito municipal de salud el 95% de la población depende de los servicios públicos de salud, el resto (5%) tiene acceso a servicios del IGGS o pagan por atención privada ya sea en los servicios que actualmente se prestan en la cabecera municipal y El Rancho, o bien se trasladan a la cabecera departamental de Guastatoya, Zacapa o Ciudad Capital.

1.2.5 Instalaciones de vivienda

La mayor parte de la población cuenta con vivienda propia. Una notable parte de viviendas en el área rural están hechas de adobe y techo de palma, existe también en las partes bajas del municipio algunos casos, casas construidas de block y lámina de zinc, con pavimento de cemento.

1.3. Desarrollo histórico

1.3.1 Primeros pobladores

“En la antigüedad Tulumaje fue habitada por los Indígenas de la raza denominada: los Lucios, los Guaytán y Chortíz, quienes vivían en los márgenes de los ríos Las Vegas y El Motagua. En la antigua lengua Lucioguaytan, Tulumaje significaba: “plantar a orillas del río grande” de las voces Tulum-axe en el dialecto Chorti significaba: “Plumas del Quetzal”, ya que en esta tierra habita un ave parecida al Quetzal llamada “Torobojo” o guarda barrancos, es un ave muy bonita de colores brillantes muy vistosos” (V. Monzón, comunicación personal, 2 de abril de 2018).

Se cuenta que, en la llegada de los españoles, escuchaban de los habitantes la pronunciación de la palabra “Tuluma” nombre que le daban a las plantas de barba de chumpe conocido en nuestro medio como: Barbe Chumpe, que da una flor muy vistosa de color rojizo-amarillento, muy abundante en nuestra tierra, de allí los fundadores le agregaron la silaba “Je” transformándolo actualmente en Tulumaje. (V. Monzón, comunicación personal, 2 de abril de 2018).

1.3.2 Sucesiones importantes

Tulumaje: fue fundada por los españoles que viajaban de Puerto Barrios hacia Las Verapaces, muchos de ellos se quedaban habitando estas tierras, uno de ellos Vicente Paiz (abuelo), la familia Ayala y otros, quienes se situaron a orillas del río Motagua, mientras que en los márgenes del río las Vegas, se situó la familia del señor Juan Casasola, persona muy experta en albañilería, agricultura, ganadería y en hornos de quemar cal, teja, ladrillo cuadrado y tayuyo.

Al fundarse la comunidad de Tulumaje, los españoles encontraron a las familias que habitaron el lugar tales como las familias Cruz, Manchamé, Capul y Chona (para recuerdo de Mancho Chona que tocaba la tambora en el atrio de la iglesia católica.)

Luego de la fundación del lugar y la unión de varias familias, los españoles construyeron varias molindas de caña de azúcar para la reproducción de panela de dulce o rapadura, la que vendían en El Rancho, San Agustín Acasaguastlán y Guastatoya, subsistiendo así por muchos años. Luego fue apareciendo el desarrollo del país y de las comunidades.

1.3.3. Personalidades presentes y pasadas

A su llegada, Don Vicente Paiz fundó la comunidad de Tulumaje en el año 1,889 trazo las calles y mojones, construyó la iglesia católica por lo que escogió el día 3 de enero para celebrar la Feria Patronal en honor al Cristo Negro de Esquipulas, siendo muy venerado por los Indígenas, por sus nuevos habitantes y aún en la actualidad.

También con la compañía de las demás familias de descendencia española e indígenas, Don Vicente trazo la plaza central hoy el “parque”, construyendo tres canales de irrigación (tomas de agua), una de ellas de puro concreto o caliente, estas colectan agua a nivel del rio Las Vegas hacia las tierras preparadas para la agricultura e irrigación de árboles frutales.

1.3.4 Lugares de Orgullo local

Sobra destacar estos lugares siendo ellos un orgullo local, Turicentro Guaytán, fue fundado en 1995, por Gerónimo Hernández, es el Turicentros más antiguo y nació con la idea de brindar una diversión sana al municipio. Está La Sierra de las Minas, se encuentra el Peñón del Ángel que es una estructura rocosa que enfatiza el carácter vigoroso de La Sierra de las Minas, en sus bosques abunda una de las aves más bellas del mundo, el resplandeciente Quetzal ave símbolo de Guatemala. Para el resguardo de sus extraordinarios tesoros el estado guatemalteco la declaró Reserva de la Biósfera. De esa cuenta es ahora un sitio que forma parte del patrimonio mundial y su cuidado se confió a una organización no gubernamental “DEFENSORES DE LA Naturaleza” quien ha instalado refugios para investigadores y de uso público.

Por último, Centro Arqueológico Ruinas de Guaytán, Según la historia nace en el período preclásico tardío al clásico tardío de la civilización maya, más o menos 1500 años después de Cristo. Cuenta con áreas ceremoniales, montículos, plazas y campos para juego de pelota. Fue una acrópolis principal o centro administrativo y su principal objetivo era la exportación de jade a Mesoamérica utilizando el río Motagua para su medio de transporte. Es un área protegida declarada como patrimonio nacional por el decreto 425.

1.4. Situación económica

1.4.1 Medios de productividad

Sin duda alguna la actividad más importante del Municipio de San Agustín Acasaguastlán está representada por la Agricultura, ya que dicha actividad es generadora de la mayor parte de ingresos a nivel familiar en la región. Se produce básicamente granos básicos como: Maíz y Fríjol, los cuales su establecimiento se da a través de primera y segunda siembra. También se cultivan hortalizas como: Tomate, Chile Dulce, Berenjena, Pepino y Cultivos perennes como: Cardamomo, Caña de azúcar, y Café.

1.4.2 Fuentes laborales

Las principales fuentes de empleo en el Municipio lo constituyen las fincas de café, cardamomo y caña de azúcar. Otro sector importante en la generación de empleo lo representa las procesadoras de madera (aserraderos), y las empresas o Asociaciones de Deshidratación de limón.

1.4.3 Ubicación Socioeconómica

Los habitantes tienen una situación económica en un 50% de escasos recursos económicos y viven en las comunidades rurales o en las áreas aledañas al casco urbano, se puede decir que un 30% de los usuarios de la clase media (económicamente) y el 20% restante es de los comerciantes que residen en el municipio. (Consejo de Desarrollo Comunitario, 2018)

1.4.4 Medios de comunicación

El servicio de comunicación en la actualidad cuenta con telefonía domiciliaria que varias empresas prestan, así como teléfonos monederos (ficheros), también se puede destacar que la telefonía celular tiene una amplia cobertura en el municipio lo que facilita tal actividad, existe en Guastatoya la oficina de servicio de correo (antes correos y telégrafos) la cual presta el servicio de correspondencia para el municipio. Además, varios cafés Internet los que brindan la oportunidad de comunicarse vía Internet o el servicio de Fax.

1.4.5 Servicio de transporte

El municipio dispone con medios de transporte extraurbano el cual rueda del municipio por la mañana hacia la ciudad capital y regresa por la tarde, coopera con el servicio de microbuses hacia las Champas, que es un caserío de la aldea El Rancho situado en la carretera hacia el atlántico en donde se encuentra una variedad de transporte extraurbano y el servicio de tuc-tuc. El municipio cuenta con varias comunidades alejadas del casco urbano para las cuales las vías de acceso son malas y solo suben vehículos de doble tracción lo cual afecta en salud, educación y comercio.

1.5. Política

1.5.1 Organización del poder Local

En la comunidad cuentan con un COCODE integrado por 7 personas con los siguientes cargos:

Víctor Manuel Monzón García – Presidente

Abraham Ramírez Izaguirre – Vicepresidente

Víctor Rodríguez Monzón – Secretario

Carlos Juárez Mendoza – Tesorero

Oscar Enrique Godínez Ramírez – Vocal 1

Cristobal Arnoldo Castillo Castillo - Vocal 2

Marco Álvarez Mejía – Vocal 3

1.5.2 Agrupaciones Políticas

En el municipio de San Agustín existen varias organizaciones de carácter político, las cuales están organizadas en secretarías contando cada una con su respectiva sede, entre las que podemos mencionar: Comité (COCODE) Partido de Avanzada Nacional (PAN); Frente Republicano Guatemalteco (FRG); Unidad Nacional de la Esperanza (UNE); Partido Unionista (PU); Gran Alianza Nacional (GANAN)

1.5.3 Organizaciones de la unidad civil

Solo cuenta con la clínica médica San José, que funciona como una asociación de beneficencia prestando sus servicios a un bajo costo y el acilo de ancianos.

1.5.4 Gobierno Local

Actualmente en el municipio de San Agustín Acasaguastlán, está gobernado por Rene Amilcar Marroquín Barrientos, electo como concejal primero, en enero del año 2020 y finaliza en enero del año 2024.

1.5.5 Administración administrativa

El Municipio de San Agustín Acasaguastlán se encuentra dividido políticamente de la siguiente manera: 01 Cabecera, 21 Aldeas, 56 Caseríos, 03 Parajes, 01 Parcelamientos y 14 Fincas. **Aldeas:** El Rancho, Pasasagua, Tulumajillo, Tulumaje, Santa Gertrudis, Ixcanal, Magdalena, Comaja, El Jute la Cobana, La Cidra, Chanrayo, Escaleras, Tecuiz, Timiluya, El Conté, La Piragua, Cimient, El Conacaste, Los Albores, Vado Ancho y Puerta de Golpe. **Caseríos:** Tinmasha, Cabecera Municipal, Guayasco, Cabecera Municipal, Llano de Jesús, Montenegro, Matasano, El Mojan, Peña del Arco, El Terrero, El Estucal, el Durazno, Jute, Aguahiel arriba, Pie de la Cuesta, El Cajón, Guapinol, Tishical, Vado Ancho, El Jute, Vado Ancho, Tenexte, Vado Ancho, Guajaro, Vado Ancho, Rancho Viejo, Pasasagua, Rastro Largo, Tulumaje, Hierba Buena, Tecuiz La Culebra, Tecuiz, La Zapata, Tecuiz, El Pinito Caserío, El Limón, Puerta de Golpe, Las Delicias Alambra Piragua, El Limón Piragua, Arrozal, El Maguey, Chanrayo, El Volcán Chanrayo, El Baúl Chanrayo, El Rejón, El Duraznal, El

Cimiento, El Manzanillo, Los Albores, Santa Marta, Los Albores, Cuchilla de Paja El Conté, El Carmen El Conté, Ojo de Agua, Terraplén El Conté, La Trinidad, San Esteban, Tulumaje, El Matochal, El Jute de la Cobana Caserío 18 44 El Morro, El Jute de la Cobana Caserío 25 45 Las Pilas, El Jute de la Cobana Caserío 24 46 El Chispal, El Jute de la Cobana, Pacheco, El Jute de la Cobana Caserío Los Apantes, El Conacaste, El Nanzal, Puerta Golpe, Ticpicto, El Desoje, El Rancho Puente Orellana, El Rancho, Las Champas, Sta. Gertrudis. El Poxte, Las Vueltas, Magdalena, Los Chagüites, Magdalena. **Paraje:** El Derrumbe, Guapinol, El Morrón, Sin Nombre, Los Bálsamos. **Parcela miento** El Naranja, Los Bálsamos, Los Apantes, Ojo de Agua, San Miguel, La Montañita, La Encarnación, La Encarnación 2, La Providencia, La Tigra, El Ciprés, Los Cocos, Providencia y Cipresal (Arriaza, 2010)

1.6. Filosofía

1.6.1 Ideas y prácticas generalizadas de espiritualidad

Dentro de la comunidad se encuentra una iglesia católica a un costado del parque y a sus alrededores, 4 iglesias evangélicas y una iglesia sabatista, cada una tiene sus días para adoración. Las personas de la comunidad se caracterizan por ser respetuosos, amistosos y unidos cuando de ayudar se trata, por eso se le conoce a la comunidad “tierra de la amistad”. En donde propios y extraños serán bien recibidos.

1.6.2 Valores apreciados y practicados en la convivencia familiar y social.

- **Respeto:** los ciudadanos se caracterizan en reconocer, aceptar y apreciar las cualidades que tienen otras personas, así como sus derechos y es esencial para tener una buena convivencia y comunicación con las demás personas.
- **Cooperación:** no es más que la asistencia que se ofrece para llevar a cabo un trabajo en común, en San Agustín se caracteriza por el trabajo cooperativo.
- **Humildad:** Los habitantes de San Agustín Acasaguastlán, se caracterizan por ser modestos, por expresar respeto por las demás personas y no sentirse más importante que otros debido a sus logros.

1.7. Competitividad

No existe

1.8. Datos generales de la institución

1.8.1 Nombre de la institución

Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, Jornada Vespertina.

1.8.2 Tipo de institución

Establecimiento de carácter público

1.8.3 Ubicación Geográfica

Situada en barrio el centro de la aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

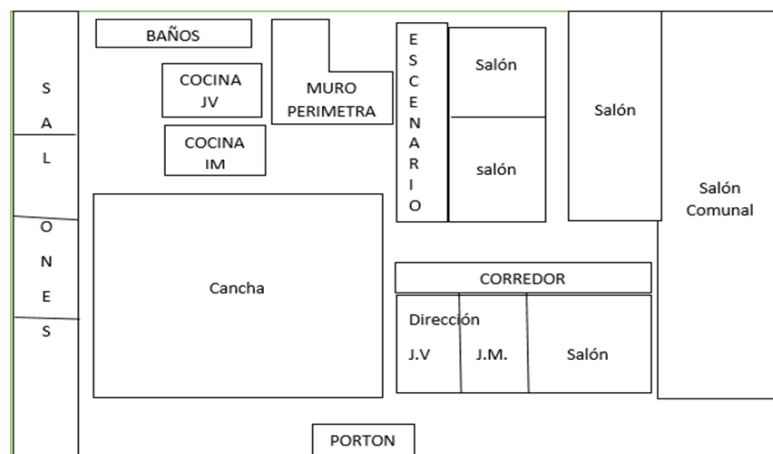


Figura 2. Croquis del establecimiento. Elaboración propia

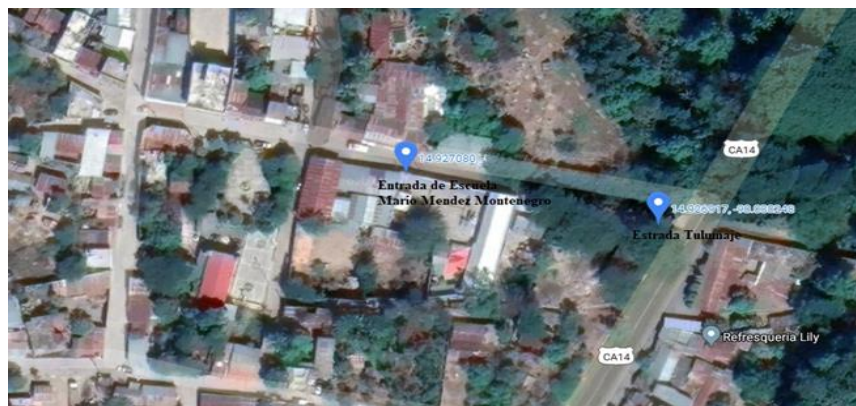


Figura 3. Mapa contextual, tomado de Google maps, ubicación Escuela Oficial rural Mixta Mario Méndez Montenegro, Aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán.

1.8.4 Visión

Ser una institución eminentemente educativa, con elevado compromiso académico que ofrezca a la sociedad la preparación de jóvenes con actitudes positivas y un nivel de aprendizaje donde desarrollen destrezas y habilidades en las diferentes áreas de enseñanza practicando principios y valores morales y espirituales, formando educandos líderes que influyan positivamente en la sociedad. (POA, 2018, p. 14)

1.8.5 Misión

Lograr en las alumnas y alumnos un proceso de aprendizaje significativo, para desarrollar un razonamiento positivo, ofreciendo educación integral en las distintas etapas de su desarrollo profesional, acordes a la sociedad actual. (POA, 2018, p. 14)

1.8.6 Políticas

Cobertura

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

Calidad

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

Modelo de gestión

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

Recurso humano

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

Educación Bilingüe multicultural e intercultural

Fortalecimiento de la Educación Bilingüe Multicultural e intercultural.

Aumento de la inversión educativa

Incremento de la asignación presupuestaria a la Educación hasta alcanzar lo que establece el artículo 102 de la Ley de Educación Nacional, (7% del Producto Interno Bruto).

Equidad

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

Fortalecimiento Institucional y descentralización

Fortalecer la institucionalidad del sistema educativo nacional y la participación desde el ámbito local para garantizar la calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles con equidad, transparencia y visión de largo plazo. (Consejo Nacional de Educación Políticas Educativas, 2010, p. 6-8).

1.8.7 Objetivos

General

Desarrollar en los estudiantes la participación en actividades para el fortalecimiento de la comunidad educativa. (POA, 2018, P. 15)

Específicos

El Plan Operativo Anual – POA- establece los objetivos específicos siguientes

- Fomentar el civismo en los alumnos
- Involucrar a los padres de familia en diferentes actividades
- Fortalecer el sistema educativo nacional para garantizar la calidad educativa
- Pertinencia del servicio en todos los niveles
- Brindar el apoyo de coberturas de las necesidades de los niños y niñas del establecimiento. (p, 15)

1.8.8. Metas

No hay evidencias

1.8.9. Reseña Histórica

La escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, está construida desde hace varios años que ha sacado muchas generaciones, pero en el año dos mil al ver el crecimiento de la población, inició las gestiones correspondientes para abrir la Jornada Vespertina, iniciando el ciclo escolar en enero del año 2001 únicamente con el grado de primero primaria, luego cada año fue aumentando un grado y solicitando una docentes para el grado correspondiente hasta actualmente trabajan 9 docentes en total en la jornada vespertina, la primera docente dirigió el establecimiento como directora durante 13 años y luego le entregaron el cargo de director al profesor Darvin Lesser Flores quien dirigió durante 3 años y actualmente se encuentra con ese cargo la docente Sandra Seleny Bran Paiz, la escuela ha tenido la dicha de sacar 12 promociones de sexto primaria, entre uno de los momentos relevantes para la escuela es la construcción de aula de recursos para atender a niños con capacidades diferentes, algo que actualmente no funciona por no tener docente especializada, una anécdota triste es el fallecimiento de 2 estudiantes por accidentes. Entre uno de los proyectos educativos que ha recibido el establecimiento fue en diciembre del año 2017 con una donación de parte del ejército de Guatemala de escritorios unipersonales para los estudiantes. (S. Bran comunicación personal, 9 de abril de 2018).

1.8.10. Estructura Organizacional

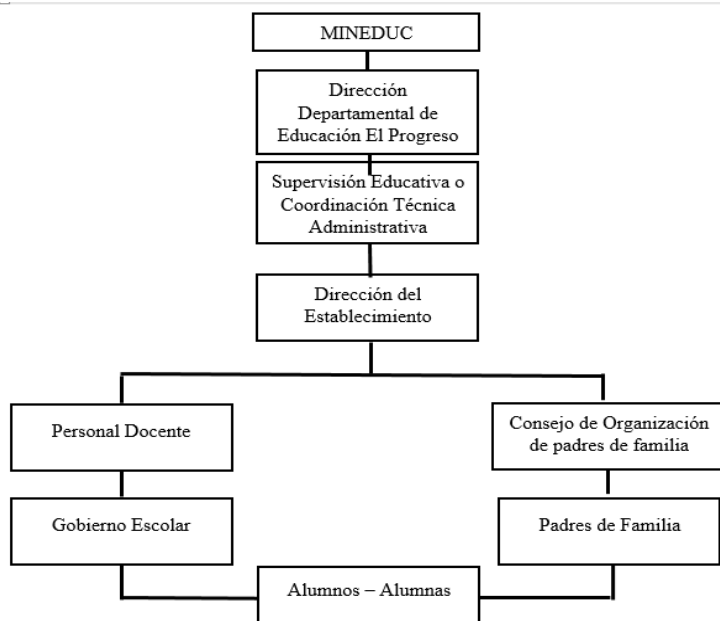


Figura 4. Estructura Organizacional. Tomado Plan Operativo Anual.

1.8.11 Recursos

1.8.11.1 Humanos

Tabla 1

Personal administrativo, docente y operativo de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, jornada vespertina.

Nombre	Cargo	Renglón
Sandra Seleny Bran Paiz	Docente	Contrato 011
Olga Alvarado	Docente	Contrato 011
Vivian Lisseth Salvatierra	Docente	Contrato 011
Glendi Gonzales	Docente	Contrato 011
Anmeris de León	Docente	Contrato 011
Johana Kimberly González	Docente	Contrato 011
Celeste Ruby Valdez	Docente	Contrato municipal
Darvin Lesser Flores	Docente	Contrato 011
Iván Chamol Vargas	Docente educación física	Contrato 011
Enis Monzón	Conserje	Contrato municipal

Nota: Elaboración propia

Estudiantes

Tabla 2

Cantidad de estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, Jornada Vespertina.

No.	Grado	Hombres	Mujeres	Total
1	Primero	10	8	18
2	Primero	9	9	18
3	Segundo	7	11	18
4	Segundo	8	10	18
5	Tercero	13	10	23
6	Cuarto	12	13	25
7	Quinto	15	10	25
8	Sexto	6	10	16

Nota: Elaboración propia

1.8.11.2 Materiales

Tabla 3

Cantidad de los recursos materiales a disposición de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, Jornada Vespertina, aldea Tulumaje

Descripción	Cantidad/Unidad
Pizarrones	8
Mesas para docentes	7
Sillas para docente	7
Escritorios	170
Estantes	8
Computadora	1
Libros de registro	4
Sillas plásticas	100
Ventiladores	8

Nota: Elaboración propia

1.8.11.3. Recursos institucionales

Ministerio de Educación de Guatemala

Municipalidad de San Agustín Acasaguastlán

1.8.11.4. Recursos financieros

En el establecimiento los fondos que recaudan, es por medio de actividades, para la alimentación escolar el Ministerio de Educación envía los fondos para dicho programa de Q 3.00 por estudiante al igual para la valija didáctica, útiles escolares, gratuidad.

1.9. Técnicas utilizadas para efectuar el diagnóstico

- ✓ Diálogo
- ✓ Entrevista

- ✓ Observación
- ✓ FODA
- ✓ Lista de cotejo

Herramientas

- ✓ Cuestionario
- ✓ Ficha de observación
- ✓ Matriz de FODA

Cada técnica tiene su propio instrumento de calificación, que nos fue de mucha ayuda para detectar la situación del establecimiento.

1.10. Lista de Carencias

- ✓ Carece de área recreativa
- ✓ Ausencia de salón para los docentes
- ✓ Paredes en mal estado
- ✓ Muro perimetral en mal estado
- ✓ Mal estado de las bases del depósito de agua para los sanitarios
- ✓ Sanitarios en mal estado
- ✓ Pila para almacenar agua en mal estado y no adecuada para el número de estudiantes
- ✓ Cancha sin marcar
- ✓ Carencia de biblioteca
- ✓ Ventanas en mal estado
- ✓ Instalación eléctrica en mal estado
- ✓ Inexistencia de equipo de cómputo
- ✓ Dificultad para realización de capacitaciones a las docentes
- ✓ En la dirección no se encuentra el documento del –PEI-
- ✓ Ausencia de botiquín de primeros auxilios
- ✓ Ausencia del programa escuela para padres
- ✓ Escritorios en mal estado acumulados en salón de usos múltiples
- ✓ Techo de salones en mal estado
- ✓ Carece de tienda escolar
- ✓ Piso de dos corredores en mal estado

- ✓ Ausencia de aplicación de estrategias docentes

1.11. Problematicación

Tabla 4

Cuadro de carencias categorizadas y agrupadas por factores que producen los problemas y soluciones.

PROBLEMAS	FACTORES QUE LO ORIGINAN	SOLUCIONES
Insalubridad	Sanitarios en mal estado	Remozar sanitarios
	Mal estado de las bases del depósito de agua para los sanitarios	Construcción de nuevas bases
Infraestructura	Cancha sin marcar	Marcar la cancha
	Paredes en mal estado.	Pintar las paredes.
	Carencia de biblioteca	Implementar una biblioteca
	Muro perimetral en mal estado	Reparación del muro perimetral
	Ventanas en mal estado	Reparación de vidrios de ventanas
	Pila para almacenar agua en mal estado y no adecuada para el número de estudiantes	Construcción de una pila para almacenar agua, de block
	Techo de salones en mal estado.	Solicitar ayuda a instituciones, para cambiar techo.
	Piso de dos corredores en mal estado	Gestionar ayuda para cambiar torta de cemento en los corredores dañados.

<p>Ausencia de servicios Varios</p>	<p>Carece de área recreativa</p> <p>Ausencia de botiquín para los estudiantes</p> <p>Inexistencia de equipo de cómputo</p> <p>Ausencia de salón para docentes</p> <p>Carece de tienda escolar</p> <p>Escritorios en mal estado acumulado en salón de usos múltiples.</p>	<p>Implementar juegos de mesa para área recreativos</p> <p>Solicitar medicamentos a varias farmacias para crear un botiquín</p> <p>Habilitar un espacio para el centro de cómputo</p> <p>Habilitar un espacio para los docentes</p> <p>Habilitar un espacio para una caseta escolar.</p> <p>Organizar a comunidad educativa para dar un uso adecuado a los escritorios acumulados.</p>
<p>Inseguridad</p>	<p>Instalación eléctrica en mal estado</p>	<p>Gestionar para reparar la instalación eléctrica</p>
<p>Inconsistencia Institucional</p>	<p>Ausencia del programa de escuela para padres.</p> <p>Dificultad para la realización de capacitaciones para los docentes</p> <p>En la dirección no se encuentra el documento del Proyecto Educativo Institucional –PEI-</p> <p>Ausencia de aplicación de estrategias docentes</p>	<p>Realizar reuniones constantes para actividades con padres de familia.</p> <p>Asistir a capacitaciones constantes.</p> <p>Solicitar –PEI- a director anterior y actualizarlo.</p> <p>Solicitar a instituciones de capacitaciones sobre cómo aplicar estrategias docentes</p>

Nota. Elaboración propia. Adaptado de Méndez (2017)

1.11.1 Matriz de Priorización

Tabla 5

Matriz de Priorización de problemas

Problema	Insalubridad	infraestructura	Ausencia de servicios varios	Inconsistencia Institucional	Inseguridad
Insalubridad	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Infraestructura	Ausencia de servicios varios	Inconsistencia Institucional	Insalubridad
Infraestructura	//////////////////// ////////////////////	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Ausencia de servicios varios	Infraestructura	Infraestructura
Ausencias de servicio varios	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX	Ausencia de servicios varios	Ausencia de servicios varios
Inconsistencia Institucional	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX	Inconsistencia Institucional
Inseguridad	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	//////////////////// ////////////////////	XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Nota. Elaboración propia. Adaptado de Méndez (2017)

1.11.2 Matriz de conteo de problema

Tabla 6

Matriz de conteo de problema

Problema	Aparece
Insalubridad	1 vez
Infraestructura	3 veces
Ausencia de Servicios Varios	4 veces
Inconsistencia Institucional	2 veces
Inseguridad	0 veces

Nota: Elaboración propia, Adaptado de Méndez (2017)

Según el análisis de la matriz de priorización de los problemas que se presentan, los que aparecen con más frecuencia son:

- **Opción 1:** Ausencia de servicios Varios
- **Opción 2:** Infraestructura

Tabla 7

Matriz de preguntas problematizadora e hipótesis-acción

Problemas	Hipótesis – acción
¿Qué hacer para tener área de recreación en el establecimiento?	<u>Si</u> se gestiona diversidad de juegos, <u>entonces</u> se podrá crear área de recreación.
¿Qué hacer para obtener botiquín de primeros auxilios?	<u>Si</u> se gestiona diferentes medicamentos, <u>entonces</u> se podrá conformar el botiquín de primeros auxilios para los estudiantes.
¿Qué hacer para tener centro de cómputo en el establecimiento?	Si se gestiona la compra de computadoras, entonces se puede realizar un centro de cómputo.
¿Cómo tener un salón para docentes?	<u>Si</u> se gestiona materiales de construcción y mano de obra, <u>entonces</u> se podrá construir un salón para docentes.

¿Cómo se puede implementar una tienda escolar?	<u>Si</u> se gestiona la donación de material de construcción para una caseta y encargada, <u>entonces</u> se podrá implementar la tienda escolar.
¿Cómo reparar y organizar los escritorios en mal estado acumulado en salón de usos múltiples?	<u>Si</u> se gestiona material y personas que trabajen con madera y metal <u>entonces</u> se podrá reparar y organizar los escritorios en mal estado.

Nota: Elaboración propia. Adaptado de Méndez (2017)

1.12 Análisis de factibilidad y viabilidad

Tabla 8

Lista de cotejo para determinar la factibilidad y viabilidad de los problemas a resolver

- **Opción 1.** Solicitar medicamentos a varias farmacias para crear un botiquín
- **Opción 2.** Implementar juegos de mesa para área recreativos
- **Opción 3.** Habilitar un espacio para el centro de cómputo
- **Opción 4.** Habilitar un espacio para los docentes
- **Opción 5.** Habilitar un espacio para una caseta escolar.
- **Opción 6.** Organizar a comunidad educativa para dar un uso adecuado a los escritorios acumulados.

Opciones de Solución		Opción 1		Opción 2		Opción 3		Opción 4		Opción 5		Opción 6	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
Indicadores para hacer análisis de cada estudio		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	¿Se tiene por parte de la institución, el permiso para hacer el proyecto?	X		X		X		X		X		X	
2	¿Se cumple con los requisitos necesarios para la autorización del proyecto?	X		X		X		X		X		X	
3	¿Existe alguna oposición para la realización del proyecto?	X			X	X		X		X		X	
Técnico													
1	¿Está bien definida la ubicación de la realización del proyecto?	X		X			X	X			X	X	
2	¿Se tiene exacta la idea de la magnitud del proyecto?	X		X			X	X			X	X	

3	¿El tiempo calculado para la ejecución del proyecto es el adecuado?		X	X			X		X		X		X
4	¿Se tiene claridad de las actividades a realizar?	X		X		X		X		X		X	
5	¿Existe disponibilidad de los talentos humanos requeridos?	X		X		X		X		X		X	
6	¿Se cuentan con los recursos físicos y técnicos necesarios?		X	X			X		X		X		X
7	¿Está claramente definido el proceso a seguir con el proyecto?		X	X		X			X	X			X
8	¿Se ha previsto la organización de los participantes en la ejecución del proyecto?		X	X			X		X		X		X

Mercado

1	¿Están bien identificados los beneficiarios del proyecto?	X		X		X		X		X		X	
2	¿Los beneficiarios realmente requieren la ejecución del proyecto?	X		X		X		X		X		X	
3	¿Los beneficiarios están dispuestos a la ejecución y continuidad del proyecto?	X		X		X		X		X		X	
4	¿Los beneficiarios identifican las ventajas de la ejecución del proyecto?	X		X		X		X		X		X	

Económico

1	¿Se cuenta con el fondo económico de todos los recursos requeridos para el proyecto?		X	X			X		X		X		X
2	¿Será necesario el pago de servicios profesionales?	X			X	X		X		X		X	
3	¿El presupuesto visualiza todos los gastos a realizar?		X	X			X		X		X		X
4	¿Es necesario pagar impuestos?		X		X	X			X	X			X

Financiera

1	¿Se tiene claridad de cómo obtener los fondos económicos para el proyecto?		X	X			X		X		X		X
2	¿El proyecto se pagará con fondo de la institución?		X		X		X		X		X		X
3	¿Será necesario gestionar crédito?	X			X	X		X		X		X	
4	¿Se obtendrán donaciones monetarias de otras instituciones?		X	X		X			X	X			X
5	¿Se obtendrán donaciones de personas particulares?		X	X			X		X		X		X
6	¿Se realizarán actividades de recaudación de fondos?	X		X		X		X		X		X	
	TOTAL	14	11	20	5	15	10	14	11	15	10	14	11

Nota: adaptado de Méndez (2017)

Estudiado el análisis de lista de cotejo de factibilidad y viabilidad, da como resultado la opción dos más viable y factible el cual induce a trabajar la habilitación de espacio para juegos de mesa en la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, JV, aldea Tulumaje.

1.12. Problema seleccionado

Realizado el diagnóstico institucional se listaron y jerarquizaron los problemas y necesidades de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, Jornada Vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, determinando que el problema más importante por solucionar es: Implementación de juegos de mesa.

1.13.1 Hipótesis – acción

Si se implementan juegos de mesa y área recreativa, entonces se desarrollarán las habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II.

1.13. Solución propuesta como viable y factible.

Según el diagnóstico realizado, se evidencia que la opción No. 2 es el problema que necesita inmediata solución, con el proyecto: “Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, Jornada Vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso”.

Capítulo II

2. Fundamentación Teórica

2.1 Área recreativa

2.1.1 Definición de recreación

Ethel Medeiros en su obra "Juegos de Recreación" (Buenos Aires, Ruy Díaz, 1969):

Si cada uno de nosotros hiciese un rol de sus actividades recreativas y si tales listas fuesen puestas lado a lado, encontraríamos las más diversas ocupaciones. Figurarían, por cierto, cosas tan diferentes como lectura y natación, música y excursionismo, pintura y fútbol, cine y filatelia, teatro y cocina, danza y pesca, etc. Saltaría a nuestros ojos que la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones.

"¿Y qué habrá de común en actividades tan diversificadas, muchas veces contrastantes, al punto de hacerlas surgir bajo un único rótulo? Evidentemente no será el tipo de ocupación... Lo que caracteriza a todas es la actitud del individuo, la disposición mental de quien a ellas se entrega, por propia elección, en sus horas libres. Lo que para unos constituye un trabajo pesado, para otros es recreo, es pasatiempo dominguero. Cualquier ocupación puede ser justamente considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad y que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para recrear."(página 21)

Otra aproximación se encuentra en la introducción del libro "Recreo dinámica del adolescente (Motivación y tiempo libre)" del argentino Alfredo J. Loughlin. En la página 18 del trabajo (Buenos Aires, Librería del Colegio, 1971) dice:

"Resumiendo:

- a) La recreación no es sinónimo del llamado "tiempo libre".
- b) En la vivencia auténtica de lo recreativo debe poder experimentarse la vivencia de lo "no obligatorio", en el sentido de que el tiempo que nos insume dicha experiencia es vivido como propio, sin frustraciones, porque se halla alentada por un interés profundo ("Siento que mi tiempo, el de mi vida, no se pierde, sino que se realiza") De ahí que lo recreativo puede surgir en el trabajo cuando éste permite nuestra realización.
- c) Las situaciones recreativas son diferentes: varían en cada cultura y subcultura. La vivencia de lo recreativo tiene diferentes matices según cada personalidad; puede ser más o menos rica, profunda, auténtica o inauténtica.
- d) La vivencia recreativa auténtica es una ruptura, sin pérdida de la conciencia, de lo habitual o cotidiano, que permite el descubrimiento y penetración en una nueva dimensión

de la existencia, y que va acompañada de un sentimiento de plenitud.

e) La posesión de un "hábito" de tiempo libre, no asegura, por sí solo, la experiencia recreativa auténtica.

f) Para que sea posible una experiencia recreativa, debe haber, psíquica y biológicamente, una disponibilidad de energía."

Según Mesa (2014) la palabra Recreación proviene del latín Recreativo, acción y efecto de recrear por lo que puede hacer referencia a crear algo de nuevo, pero mayormente el término recreación se aplica a divertir, entretener o alegrar, a un determinado grupo de personas por medio de actividades que distraen de las obligaciones cotidianas. La recreación por lo tanto es una actividad que se puede considerar terapia para el cuerpo y la mente, aunque el ocio es relajación, pueden estar relacionados.

Recreación. En cuanto a la recreación, en un sentido amplio, Mesa (2004) plantea una dimensión de esta como práctica social y cultural, identificando en esta categoría tres elementos: lo contemplativo, lo festivo y lo lúdico. Lo contemplativo se refiere a las actividades internas y externas que alimentan el espíritu, lo festivo a la tradición cultural de la fiesta y el carnaval como aspectos que nutren y transforman la realidad de las comunidades, y lo lúdico al componente de juego inherente al ser humano y a su desarrollo.

Las áreas recreativas, además de ser centros turísticos, son espacios creados para que los estudiantes puedan sentirse atraídos y entretenerse de manera espontánea y voluntaria.

Cuando se habla de recreación no precisamente es imaginar o realizar viajes, paseos, días de campos entre otros, es hacer actividades lúdicas para los estudiantes. Que ayudará a mejorar el aprendizaje, en la práctica de destrezas y una mejor convivencia entre los estudiantes. Así mismo se le facilitará trabajar en grupo y seguir instrucciones, además de lo antes mencionado ayuda al desarrollo y crecimiento de los niños.

Se considera recreación a las actividades que sirve para el desarrollo físico, mental, disciplinario y de auto-relación. En tiempos anteriores se veía la recreación en la escuela como una forma de juegos, porque a la escuela se llega a estudiar y no a jugar, Por ello en las planificaciones se incluyen actividades para un mejor aprendizaje.

2.1.2 Definición de recreacionismo

En la revista Creación volumen 1, indica que recreacionismo es un enfoque que estructura su propuesta a partir del tiempo disponible de una comunidad (dimensión cuantitativa del tiempo libre) y desarrolla una oferta variada de actividades. Para Waichman (2004:138), este enfoque “caracteriza a la recreación como un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre”. El éxito de estas actividades está en articular una oferta variada y completa de actividades, atendiendo a los intereses, deseos y posibilidades de toda la comunidad.

Según Waichman. También suele ser un enfoque en el que priman las actividades físicas y deportivas, producto de su vínculo con la educación física. Quienes actúan desde un enfoque de este tipo, si bien en el discurso contemplan las múltiples necesidades de una población determinada, en la práctica apuntan a satisfacer la necesidad de ocio. La recreación pierde así su potencial sinérgico, reduciéndose a prácticas de entretenimiento y en el mejor de los casos generando contención y adaptación social.

Y por último busca, en especial, una diversión temporal e inmediata a través de la participación en diversas actividades y juegos; es concebido como una forma de salir de la rutina, divertirse y entretenerse. Esta concepción es la que prevalece en algunos centros recreativos, paseos y fiestas en el que el recreador propone una serie de actividades para que las personas se diviertan, se «integren» y la pasen bien.

El eje del análisis del recreacionismo está puesto en las instalaciones, técnicas de trabajo, instrumentos, materiales y espacios especializados, más que en las personas y grupos con los que operan, siendo su objetivo el uso placentero y saludable del tiempo y donde la actividad más frecuente es el juego. Este enfoque, particularmente desarrollado en EEUU, es el más generalizado en América Latina. El recreacionismo suele considerar a la recreación como una sumatoria de actividades cuyo único fin es divertirse, lograr una forma de compensación del cansancio y aburrimiento producido por las tareas cotidianas. No interesa en demasía el porqué de las actividades más allá del uso del tiempo desocupado. De allí que lo importante sea el brindar una amplia oferta de posibilidades desde lo gratuito hasta sofisticados y onerosos juegos.

Recreacionismo es una ideología y de una forma cuando se refiere a la recreación que son solo juegos, lo están ideando, la ideología recreacionista lo importante es divertirse por

divertirse, por ello una forma de ayudar a la educación se implementaron juegos para que aparte de desarrollar las habilidades cognitivas puedan divertirse y ver a la escuela de manera diferente, que no es aburrida porque también estarán dando una ideología.

2.1.3 Recreación educativa

La recreación educativa se podría definir siguiendo a Cuenca, como un modelo vivencial de educación en el ocio, en tanto intervención educativa a largo plazo, que se basa en situaciones, vivencias y experiencias formativas relacionadas con el tiempo libre. Estas propuestas las encontramos tanto en instituciones formales -actividades extraescolares- como en el ámbito no formal -asociacionismo juvenil, etc.- (2004:148).

¿Tiempo libre o tiempo disponible? (Thorsten, 1998; Mascarenhas, 2003; Andrade y De Drummond, 2003): Frederick Munné (1980) entiende que no pueden separarse ambos términos sin perder la esencia del fenómeno que se intenta analizar. La temporalidad como categoría objetiva y de carácter social –no hacemos referencia al tiempo como variable física exclusivamente– existe y en ella intervienen los sujetos desde su subjetividad como construcción histórica, esto es, el grado de libertad.

2.2 Desarrollo de Habilidades Cognitivas

2.2.1 Habilidades cognitivas

Jean Piaget precursor de la actual “revolución cognitiva”, enfatizó de manera importante en los procesos mentales que se llevan a cabo a través del desarrollo de los seres humanos. Piaget consideró a los niños como seres activos, en desarrollo, con sus propios impulsos internos y patrones de desarrollo. Vislumbró el desarrollo cognitivo como el producto de los esfuerzos de los niños para comprender y actuar en su mundo.

Piaget consideró que el desarrollo cognitivo comienza con una capacidad innata para adaptarse al entorno. Buscando el pezón, palpando una piedra o explorando los límites de una habitación, los niños pequeños desarrollan una imagen más exacta de su entorno y una mayor competencia para manejarlo.

La adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas, por lo general problemas libres de contenido, como puzles y similares, en los que el individuo tenía que explicar sus razonamientos en voz alta mientras resolvía el problema. Las transcripciones de estos protocolos verbales ofrecían los fundamentos empíricos para el

desarrollo de modelos computacionales de la solución general de problemas. Newell y Simón (1972) fueron dos de los autores representativos de esta orientación. Posteriormente se desarrollaron dos temas relacionados con la adquisición de habilidades cognitivas: la toma de decisiones y el razonamiento.

En la década de los 70, los investigadores comenzaban a estar interesados en la forma en que se resuelven problemas que requieren mucho más conocimiento que los problemas de puzzles simples. Como son los problemas de ajedrez, física, matemáticas, programación de ordenadores, diagnóstico médico, etc. La solución de este tipo de problemas, mucho cercanos a los problemas reales, requiere la adquisición de un conocimiento previo en un dominio, durante un largo periodo de tiempo previo.

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (auto programación y autocontrol) (Rigney, 1978:165).

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

- Atención: exploración, fragmentación, selección y contra distractoras.
 - Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
 - Elaboración: preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
4. Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas. Como ejemplo clásico y básico, el método 3R: Leer, recitar y revisar.

2.2.2 Etapas Desarrollo Cognitivo

Piaget afirmó que el desarrollo cognitivo ocurre en una serie de etapas cualitativamente diferentes. Las etapas son: sensoria motora pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales. A continuación, se detalla cada etapa:

- Sensorio-motora desde el nacimiento hasta los dos años. El bebé se torna gradualmente capaz de organizar las actividades relacionadas con su entorno a través de la actividad sensorial.
- Motora Pre-operacional de los dos a los siete años de edad. El niño desarrolla un sistema de imágenes y utiliza los símbolos para representar personas, lugares y eventos. El lenguaje y el juego simbólico son manifestaciones importantes de esta etapa.
- Operaciones concretas de los siete a los once años. El niño puede solucionar los problemas de una manera lógica si están enfocados en el aquí y el ahora, pero no puede pensar de forma abstracta.
- Operaciones formales de los once años hasta la adultez. La persona puede pensar en forma abstracta, manejar situaciones hipotéticas y pensar acerca de las posibilidades.

2.2.3 Estrategia pedagógica

Para Bruner y Haste (citados en López y Bautista, 2002), el aprendizaje no debe ser memorizando conceptos, sino que este debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento con el apoyo del profesor quien deja de ser el dueño de los conceptos para convertirse en una guía y apoyo en la creación del nuevo aprendizaje.

Ernst Zermelo y Claude Shanno, (1912) el matemático alemán, que los juegos de mesa son estratégicos, la complejidad de los juegos se puede medir dependiendo de la capacidad que tengan los niños y las niñas para desarrollar cada uno de ellos como: La complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran. En el ajedrez, la complejidad

de decisión de un juego es el número de movimientos y decisión que establece el valor de la posición inicial para el jugador que mueve en segundo lugar

El aprendizaje debe ser para el docente y para los niños y niñas una diversión ya que la lúdica es motivadora y atractiva, capta la atención del estudiante quien requiere de la comunicación para aclarar dudas y entender las respuestas o estrategias requeridas para un completo desenvolvimiento.

2.2.4 Estimulación del pensamiento cognitivo a través del juego

Piaget (1977 p.10) afirma que la formación de conceptos lógicos y matemáticos tienen dos orígenes, uno interno que tiene que ver con el conocimiento físico y la otra tiene que ver con el conocimiento del entorno físico, donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de organizar el mundo que los rodea dando un orden mental a los objetos y relacionándolos entre ellos.

Según Piaget (1945, p.475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes: Juegos de ejercicio, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, Juegos de construcción. También afirma: “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional”. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de la realidad del ser niño o niña.

Al tomar en cuenta lo afirmado por Piaget (1947) A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al Proyecto de grado. 32 jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

Los juegos de mesa desde el aula de clase, les permite a los niños y niñas pertenecer a un grupo donde se necesita acatar, respetar y cumplir unas normas de convivencia, donde también

se puede potenciar las habilidades artísticas, lúdicas, la expresión oral, que le permite enriquecer su vocabulario, y también lo científico.

2.2.5 La recreación escolar y el desarrollo cognitivo del niño

Según Vygotsky en la zona de desarrollo próximo (ZDP), Las funciones mentales se forman primeramente en el ámbito colectivo como relaciones entre los niños, y después se convierten en las funciones mentales del individuo [...] Las relaciones entre las funciones mentales superiores han sido, en un determinado momento anterior, relaciones reales entre personas” (Vygotsky, 1979, p.165).

La teoría de Thomas Armstrong está basada en las investigaciones del doctor Howard Gardner (1983) quien asegura que el nivel de desarrollo de los niños y las niñas debe medirse por el grado de nivel intelectual, el cual no se debe basar solo en el desempeño lingüístico y lógico-matemático, sino que también se debe tener en cuenta las otras habilidades como la pintura, la danza, la música entre otras disciplinas. De hecho, muchos niños y niñas poseen estas habilidades, pero en los colegios no se les presta mucha atención y terminan siendo calificados como “Discapacidades para el Aprendizaje”, “Trastorno por Déficit de Atención” o simplemente “Bajo Rendimiento”.

Por lo tanto, no se trata de que los niños y las niñas, aprendan a jugar, sino que mediante las normas de los juegos los niños puedan tomar decisiones, realizar análisis básicos, y una de las necesidades más importantes es la de aprender a pensar. Dianne Horgan (1987).

2.2.6 Neuroeducación

Para considerar si esta nueva ciencia realmente es necesaria para la innovación y transformación en los centros educativos y para el fortalecimiento de la calidad de la educación, hagan un ejercicio mental intentando responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué sistemas de memoria están involucrados cuando los alumnos aprenden datos y fechas relacionados con la Segunda Guerra Mundial? ¿Qué estrategias promoverán la retención de este aprendizaje?

2. ¿El éxito del aprendizaje y de la retención está en la cantidad de veces que el profesor repite un ejercicio o en el sentido y significado que el alumno encuentra en la propuesta?
3. ¿Qué diferencia hay entre las clases de cátedra y los proyectos con relación a la cantidad de información asimilada?
4. ¿Las emociones ejercen influencia en la memoria episódica? (revista educación, 2010, p,11)

En la percepción de la revista educación (2010) la Neuroeducación, al permitir que el maestro entienda las particularidades del sistema nervioso y del cerebro y, a la vez, relacione este conocimiento con el comportamiento de sus alumnos, su propuesta de aprendizaje, su actitud, el ambiente del aula, entre otros factores, puede ser el paso inicial en la formación y capacitación docente que marcará la diferencia en la calidad de la educación.

Neuroeducación, en la que confluyen las Neurociencias, la Psicología y la Educación. Su objetivo principal es acercar a los padres y educadores a los conocimientos relacionados con el funcionamiento del cerebro. La Neuroeducación posibilita la comprensión de los mecanismos cerebrales que subyacen al aprendizaje, a la memoria, al lenguaje, a los sistemas sensoriales y motores, a la atención, a las emociones, al comportamiento, entre otros. (Campos, p.3)

La neuroeducación está enlazada junto con el sistema nervioso, con educación física, Ciencia, entre otras, el cual coloca a trabajar la mente con los diversos ejercicios. Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo del ser humano ya que las experiencias tempranas perfilan la arquitectura del cerebro y diseñan el futuro comportamiento. Al igual crear un espacio bonito de trabajo en paz y armonía junto a los padres de familia y maestro, cuidado con las emociones, esas influyen en las personas.

2.3 Base legal

Es necesario indagar, antes de realizar un proyecto en cualquier ámbito de la vida, es preciso tener respaldo legal para la ejecución del mismo y determinar la base legal que fundamenta y respalda la ejecución del proyecto implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del Ciclo II de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro” Jornada Vespertina, en la aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán departamento de El Progreso.

2.3.1 Constitución Política de la República de Guatemala

La carta Magna es la ley suprema del país de Guatemala, en ella se encuentran los derechos y obligaciones a cumplir por los guatemaltecos, siempre con la visión de la búsqueda del desarrollo integral del ser humano, brindado una calidad de vida a todos sus pobladores.

Según la Constitución Política de la República de Guatemala, sección sexta, “Deporte”, artículos 91 al 95 indica:

Artículo 91.- Asignación presupuestaria para el deporte. Es deber del Estado el fomento y la promoción de la educación física y el deporte. Para ese efecto, se destinará una asignación privativa no menor del tres por ciento del Presupuesto General de Ingresos Ordinarios del Estado. De tal asignación el cincuenta por ciento se destinará al sector del deporte federado a través de sus organismos rectores, en la forma que establezca la ley; veinticinco por ciento a educación física, recreación y deportes escolares; y veinticinco

Artículo 92.- Autonomía del deporte. Se reconoce y garantiza la autonomía del deporte federado a través de sus organismos rectores, Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala y Comité Olímpico Guatemalteco, que tienen personalidad jurídica y patrimonio propio, quedando exonerados.

Artículo 93.- Derecho a la salud. El goce de la salud es derecho fundamental del ser humano, sin discriminación alguna.

Artículo 94.- Obligación del Estado, sobre salud y asistencia social. El Estado velará por la salud y la asistencia social de todos los habitantes. Desarrollará, a través de sus instituciones, acciones de prevención, promoción, recuperación, rehabilitación, coordinación y las

complementarias pertinentes a fin de procurar el más completo bienestar físico, mental y social.

Artículo 95.- La salud, bien público. La salud de los habitantes de la Nación es un bien público. Todas las personas e instituciones están obligadas a velar por su conservación y restablecimiento.

Con las bases legales antes indicadas sustentan que todos los estudiantes tienen derecho a recrearse en un ambiente agradable con diversidad de juegos educativos que desarrollan habilidades cognitivas, además ayudan a los estudiantes a tener una mente sana, prevenir enfermedades especialmente mentales o accidentes dentro de la escuela y a la convivencia escolar. Según el artículo 72. “La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal”. (Const., 1985). Indicando el desarrollo integral del ser humano en el proceso de enseñanza – aprendizaje para los niños contribuyendo en su futuro.

2.3.2 Ley de Educación Nacional Decreto Legislativo No. 12-91

Artículo 33. Obligaciones del Estado. Son obligaciones del Estado las siguientes:

- a) Garantizar la libertad de enseñanza y criterio docente.
- b) Propiciar una educación gratuita y obligatoria dentro de los límites de edad que fija el reglamento de esta ley.
- c) Propiciar y facilitar la educación de los habitantes sin discriminación alguna.
- d) Garantizar el desarrollo integral de todo ser humano y el conocimiento de la realidad del país.
- e) Otorgar a la educación la prioridad en la asignación de recursos del presupuesto nacional.
- f) Incrementar las fuentes de financiamiento de la educación empleándola con prioridad.
- g) Promover la dignificación y superación efectiva del magisterio nacional.
- h) Promover y garantizar la alfabetización con carácter de urgencia proporcionando y utilizando los recursos necesarios.
- i) Propiciar acciones educativas que favorezcan la conversación y mejoramiento de los sistemas ecológicos.

- j) Otorgar anualmente, a las escuelas normales oficiales, por medio del Ministerio de Educación, un mínimo de plazas a maestros recién graduados con alto rendimiento, buena conducta y aptitudes vocacionales en sus estudios, quien los nombrará sin más trámite.
- k) Facilitar la libre expresión creadora y estimular la información científica, artística, deportiva recreativa, tecnológica y humanística.
- l) Promover e intensificar la educación física y estética en todas sus manifestaciones.
- m) Garantizar el funcionamiento de los centros educativos oficiales, privados y por cooperativa en beneficio del desarrollo educativo.
- n) Dotar al Ministerio de Educación a los estudiantes de los niveles educativos considerados obligatorios, de los útiles necesarios y de mejores niveles de nutrición.
- ñ) Desarrollar e implementar programas recreativos, deportivos, culturales y artesanales durante el tiempo libre y de vacaciones.
- o) Crear programas de atención de apoyo y protección a la madre en los periodos pre y post natal.
- p) Atender y dar trámite a las peticiones que individual y colectivamente le hagan los sujetos que participen en el proceso educativo.
- q) Otorgar bolsas de estudio, becas, créditos educativos y otros beneficios que la ley determine.
- r) Subvencionar centros educativos privados gratuitos, de acuerdo a los reglamentos regulados por esta ley.
- s) Proporcionar la enseñanza-aprendizaje en forma sistemática de la Constitución Política de la República y de los derechos humanos.
- t) Impulsar las organizaciones y asociaciones gremiales educativas que coadyuven al mejoramiento y bienestar de sus asociados.
- u) Reconocer y acreditar la labor de maestro y personas individuales que se signifiquen por su contribución al mejoramiento del sistema educativo del país.
- v) Promover y apoyar la educación especial, diversificada y extraescolar en todos los niveles y aéreas que lo ameriten.
- w) Crear, mantener e incrementar centros de educación con orientación ocupacional, así como fomentar la formación técnica y profesional de acuerdo a la vocación de la región.
- x) Construir edificios e instalaciones escolares para centros Oficiales.
- y) Dotar a todos los centros educativos oficiales de la infraestructura, mobiliario escolar y enseres necesarios para el buen desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje.

Artículo 36. Obligaciones de los educadores.

Son obligaciones de los educadores que participan en el proceso educativo, las siguientes:

- a) Ser orientador para la educación con base en el proceso histórico, social y cultural de Guatemala.
- b) Respetar y fomentar el respeto para con su comunidad entorno a los valores ético y morales de esta última.
- c) Participar activamente en el proceso educativo.
- d) Actualizar los contenidos de la materia que enseña y la metodología educativa que utiliza.
- e) Conocer su entorno ecológico, la realidad económica, histórica, entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y las necesidades del desarrollo nacional.
- f) Elaborar una periódica y eficientemente planificación de su trabajo.
- g) Participar en actividades de actualización y capacitación pedagógica.
- h) Cumplir con los calendarios y horarios de trabajo docente.
- i) Colaborar en la organización y realización de actividades educativas y culturales de la comunidad en general.
- j) Promover en el educando el conocimiento de la Constitución Política de la República de Guatemala, la Declaración de Derechos Humanos y la Convención Universal de los Derechos del Niño.
- k) Integrar comisiones internas en su establecimiento.
- l) Propiciar en la conciencia de los educandos y la propia, una actitud favorable a las transformaciones y la crítica en el proceso educativo.
- m) Propiciar una conciencia cívica nacionalista en los educandos.

Según la Ley de Educación Nacional Decreto Legislativo No. 12-91 indica en su artículo 33. Obligaciones del Estado, inciso ñ, tiene por obligación el desarrollo e implementación de programas recreativos durante el tiempo libre, es por ello que se realizó la implementación de juegos de mesa a la escuela para que en horario de receso realicen actividades diferentes y puedan desarrollar habilidades cognitivas y como estudiante de la universidad de San Carlos de Guatemala regresar lo que el pueblo y el estado otorga a dicha casa de estudio. En su artículo 36 Obligaciones de los educandos, en el inciso g y l menciona la participación en actualizaciones y capacitaciones para ayuda de su clase y de los niños también propiciar en la conciencia de los educandos y la propia, una actitud favorable a las transformaciones y la crítica en el proceso educativo, como maestros debemos primero actualizarnos para crear transformaciones y actitudes positivas hacia el niño.

2.3.3 Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Decreto Número 27- 2003

La Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, es una ley que funciona como un instrumento jurídico de integración familiar y promoción social, que persigue lograr el desarrollo integral y sostenible de la niñez y adolescencia guatemalteca, dentro de un marco democrático e irrestricto respeto a los derechos humanos. Todo ello de acuerdo al Decreto 27-2003 del Congreso de la República de Guatemala.

La Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Decreto Número 27- 2003 en su ARTICULO 5. Interés de la niñez y la familia dice:

El interés superior del niño, es una garantía que se aplicará en toda decisión que se adopte con relación a la niñez y la adolescencia, que deberá asegurar el ejercicio y disfrute de sus derechos, respetando sus vínculos familiares, origen étnico, religioso, cultural y lingüístico, teniendo siempre en cuenta su opinión en función de la edad y madurez. En ningún caso su aplicación podrá disminuir, tergiversar o restringir los derechos y garantías reconocidos en la Constitución Política de la República, tratados y convenios en materia de derechos humanos aceptados y ratificados por Guatemala y en esta Ley.

Se entiende por interés de la familia, a todas aquellas acciones encaminadas a favorecer la unidad e integridad de la misma y el respeto de las relaciones entre padres e hijos, cumplidos dentro del ordenamiento legal. El Estado deberá promover y adoptar las medidas necesarias para el cumplimiento efectivo del interés de los niños, niñas y adolescentes y de la familia.

En su ARTICULO 45. Descanso, esparcimiento y juego. El Estado a través de las autoridades competentes, deberá respetar y promover el derecho de los niños, niñas y adolescentes al descanso, esparcimiento, juego ya las actividades recreativas y deportivas propias de su edad, a participar libre y plenamente en la vida cultural y artística de su comunidad, creando las condiciones propicias para el goce de este derecho en condiciones de igualdad de oportunidades.

Conocida por los ciudadanos como ley PINA, quien vela por los derechos de la niñez y adolescencia guatemalteca para una formación integral. En su sección II derecho a la educación, cultura, deporte y recreación, que comprende los artículos 36 al 45, nos indica que todo niño tiene derecho a la educación pública, sin ser excluido por la multiculturalidad y multilingüe. Todo esto se debe cumplir con el objetivo de mantener en constante

cumplimiento con los derechos de los niños y jóvenes. Para obtener una vida plena e integral, haciendo énfasis que con educación guatemalteca podrá desarrollar habilidades y destrezas cognitivas.

2.3.4. Declaración de los Derechos Humanos

Proclama la presente Declaración Universal de Derechos Humanos como ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ella, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades, y aseguren, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos, tanto entre los pueblos de los Estados Miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción.

En su Artículo 26 dice:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.
3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Una de las falencias es el ingreso a la educación y la deserción, el permanecer es crear conciencia en los niños y en las niñas que se deben conocer las normas y las leyes, no solo desde el marco teórico sino también desde lo práctico para integrarse y ser capaces de vivir con ellas y asumirlas para potenciar las capacidades de atención, concentración y memoria en las habilidades y destrezas.

2.3.5 Curriculum Nacional Base

Ciclos Organización El Curriculum de la Educación Primaria se organiza en dos ciclos. Cada ciclo integra tres años de escolaridad. Al primer ciclo del sistema escolarizado pueden

ingresar los niños y las niñas al cumplir los 7 años de acuerdo con la Constitución Política de la República.

La organización del curriculum en ciclos favorece el desarrollo de los y las estudiantes, de manera que cada uno encuentre que sus intereses y necesidades personales son satisfechas, Asimismo, facilita la permanencia en la escuela por períodos más largos y permite trazar metas de largo plazo de acuerdo con la madurez de los y las estudiantes.

Segundo Ciclo: en este ciclo se enfoca el estudio sistemático del saber, proveniente de distintos campos culturales que se ofrecen como espacios de descubrimiento y de conquista de la autonomía personal y social. Se entiende que el contenido de las áreas se aborda, en la mayoría de los casos, con la realidad vital y con los intereses de los niños y las niñas de este ciclo. Se responde a las demandas sociales presentes y futuras, se fomenta la pertinencia cultural, se fortalece la interculturalidad, la educación bilingüe, se estimulan las destrezas de trabajo en equipo y el ejercicio del liderazgo. Se destaca el papel fundamental que adquiere la comprensión lectora. Se considera un contenido con valor propio, pues se utiliza en todas las áreas, contemplándose como un proceso en vía de adquisición a lo largo de toda la Educación Primaria que deberá tener continuidad en la Educación Secundaria. La lectura deberá, por lo tanto, estimularse y ser llevada a cabo por todos los y las docentes que intervienen en el proceso educativo, desarrollando estrategias y técnicas eficaces de comprensión lectora como forma de acceso a la información, al conocimiento y a la recreación.

2.3.6 UNESCO

Al margen de las ahora señaladas limitaciones que puede presentar en su desarrollo, las competencias probables que los expertos identifican como comunes a las experiencias de Educación para la Ciudadanía Global que se implementan en diversos países y que cabe esperar con su generalización son: (UNESCO, 2013a, pp. 5 y 9).

- Conocimiento y comprensión de los problemas específicos y las tendencias mundiales, y el conocimiento y respeto de los valores universales clave (por ejemplo, de paz y los Derechos humanos, la diversidad, la justicia, la democracia, la protección, la no discriminación, la tolerancia);
- Habilidades cognitivas para el pensamiento crítico, creativo e innovador, la resolución de problemas y la toma de decisiones;

- Habilidades no cognitivas, tales como la empatía, la apertura a experiencias y otras perspectivas, habilidades interpersonales/comunicativas, y aptitud para trabajar en red e interactuar con personas de diferentes culturas y orígenes;
- Capacidades conductuales para lanzar y ejecutar acciones proactivas.

2.3.7 La Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala –CDAG

En la actualidad existe en Guatemala la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala (Confede) y el Comité Olímpico Guatemalteco, los cuales forman un Consejo Nacional del Deporte, La Educación Física y la Recreación, y tienen dentro de sus atribuciones coordinar los esfuerzos de entidades estatales y autónomas para el fomento del deporte y la recreación. Este Consejo es el órgano coordinador interinstitucional entre el Ministerio de Cultura y Deportes y el Ministerio de Educación a través de la Dirección General de Educación Física. (CONFEDE, 2003)

2.3.8. UNICEF

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia -UNICEF- en el 2008 se inició con éxito el programa Escuelas Abiertas que crea espacios alternativos de educación y recreación para niños, niñas, adolescentes y jóvenes en áreas marginales de la capital y en un buen número de departamentos. En este exitoso programa se ofrece recreación, deporte, arte, idioma inglés y computación en los que pueden participar los niños, niñas y adolescentes del barrio o comunidad durante el fin de semana. De este modo la escuela se convierte en un espacio que provee opciones diversas para el aprovechamiento positivo del tiempo libre. La escuela abierta se constituye en punto de encuentro de aprendizaje, socialización y expresión creativa.

En un artículo de UNICEF (Fondo de Naciones Unidas para la infancia) que indica que la recreación es un derecho de la niñez de todo el mundo: “El Estado debe tomar en cuenta que el juego, la recreación y el deporte, además de ser un derecho, son maneras eficaces de acercarse a los menores de edad marginados, discriminados, huérfanos, a los que tienen

limitaciones mentales o físicas, a los que viven o trabajan en la calle, a los que son víctimas de explotación sexual”. (Acevedo, L., 2007)

Como tal, el UNICEF es una organización internacional que se dedica principalmente a los niños, trabajando en conjunto con los gobiernos para diseñar y ejecutar programas de desarrollo relacionados con la defensa, desarrollo, supervivencia y protección de los niños.

Capítulo III

3. Plan de acción

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de El Progreso

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Carné: 201340912

Nombre del epesista: Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

3.1 Problema

¿Cómo habilitar un área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas del pensamiento lógico, convivencia y el trabajo en equipo en los estudiantes?

3.2 Título del Proyecto

Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, jornada vespertina.

3.3 Hipótesis – Acción

Si se implementan juegos de mesa y área recreativa, entonces se desarrollarán las habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II.

Línea de acción

Educación, ciencia y Tecnología

Problema Seleccionado

Ausencia de Servicios Varios

3.4 Ubicación geográfica de la intervención

Barrio el Centro de la aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán.
departamento de El Progreso.

Ejecutora de la intervención

Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

Unidad Ejecutara

Centro Universitario de El Progreso – CUNPROGRESO-

Descripción de intervención

En la escuela oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, jornada vespertina, se realizó el proyecto de implementar juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas para los estudiantes de dicha escuela, así mismo se construyó dos mesas de concreto con dos bancas del mismo material en un área que está en medio de dos cocinas que servirá para que los estudiantes jueguen tranquilos, cómodos y al mismo tiempo para comer o a las maestras para impartir las clases por lo fresco del área.

3.5 Justificación

De acuerdo al diagnóstico realizado en la E.O.R.M. Mario Méndez Montenegro, jornada vespertina, de la aldea Tulumaje, se detectó que los estudiantes no tienen un espacio amplio para la recreación y afecta a los estudiantes del centro educativo, porque suceden accidentes durante la media hora de recreo por no contar con variedad de recreación o juegos dentro del mismo, por lo tanto, es necesario ampliar el área de recreación con juegos de mesa para que así, los estudiantes, puedan desarrollar lo cognitivo y prevenir fracturas en alguna parte del cuerpo.

3.6 Objetivos

3.6.1 General

- Implementar juegos de mesa en el centro educativo para el desarrollo de habilidades cognitivas que facilite el desarrollo de la memoria, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones a través de efectuar la guía pedagógica con prácticas para el estudiante.

3.6.2 Específicos

- Investigar la aplicación del diseño de una guía pedagógica a través de instrumentos de evaluación diagnóstica, dirigidos al docente y estudiantes del establecimiento educativo, para obtener un análisis diferentes actividades para el cumplimiento de las habilidades cognitivas.
- Motivar a los estudiantes del centro educativo a la utilización de los juegos de mesa únicamente en el momento de receso o que la docente lo indique. Así atender la práctica las habilidades cognitivas.
- Implementar un espacio adecuado dentro de la escuela para actividades lúdicas de los estudiantes, estableciendo un modelo pedagógico, el buen uso y cuidado de los juegos para que sea mayor la durabilidad.
- Implementar capacitaciones a docente y estudiantes, a través de un modelo estructurado en la guía pedagógica, con el fin de establecer la metodología en cada receso, mediante estrategias didácticas.

3.7 Metas

- Solicitar ayuda a 10 personas, para la donación de juegos de mesa.
- Limpiar el lugar a ocupar en tres días.
- Buscar la ayuda de un fontanero para el arreglo de los tubos.
- Realizar un patio de juegos.
- Obtener y pintar un estante de madera.
- Realizar dos mesitas y bancas de concreto.
- Dar una capacitación a maestros y una a estudiantes.
- Realizar una guía pedagógica.
- Implementación de la guía pedagógica.
- Entregar a directora guía pedagógica.

3.8 Beneficiarios

Directos: los estudiantes de la Escuela Oficial Rural Mixta, Mario Méndez Montenegro, j.v. aldea Tulumaje, Municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento El Progreso.

Indirectos: los docentes del establecimiento educativo.

3.9 Actividades

Actividades para el logro de los objetivos

- Gestionar para la compra de juegos de mesa.
- Limpieza del lugar a utilizar
- Insertar tubo de agua potable
- Pintar juegos en el patio
- Pintar estante de madera
- Realizar inventario de juegos
- Construcción de mesas de concreto para juegos
- Elaboración de trifoliales
- Pintar pared del área de juegos
- Capacitación a docentes
- Capacitación a estudiantes
- Elaboración de una guía pedagógica
- Corrección de la guía pedagógica en la unidad de EPS
- Entrega de la guía pedagógica

3.10 Técnicas Metodológicas

La observación de los avances del proyecto

Cuestionarios y entrevistas a maestros, estudiantes y padres de familia.

3.11 Tiempo de realización

Tabla 9

Cronograma de actividades del plan de acción



Universidad de San Carlos de Guatemala



Centro Universitario de El Progreso

Departamento de Pedagogía

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Epesista: Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

No.	Actividades	Responsable	Agosto																Septiembre						
			2	6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	20	21	23	24	27	28	3	4	5	11	18	25
1	Gestionar para la compra de juegos de mesa.	Epesista	P	■																					
			E																						
2	Limpieza del lugar a utilizar	Epesista	P		■	■																			
			E																						
3	Insertar tubo de agua potable	Directora	P			■	■	■	■	■															
			E																						
4	Pintar juegos en el patio	Epesista	P			■	■	■	■	■															
			E																						
5	Pintar estante de madera	Epesista	P								■														
			E																						

6	Realizar inventario de juegos	Epesista	P																									
			E																									
7	Construcción de mesas de concreto para juegos	Epesista	P																									
		Albañil	E																									
8	Elaboración de tricolores	Epesista	P																									
			E																									
9	Pintar pared del área de juegos	Epesista	P																									
			E																									
10	Capacitación a docentes	Epesista	P																									
			E																									
11	Capacitación a estudiantes	Epesista	P																									
		Docentes	E																									
12	Elaboración de una guía pedagógica	Epesista	P																									
			E																									
13	Corrección de la guía pedagógica en la unidad de EPS	Epesista	P																									
		Coordinadora de EPS	E																									
14	Entrega de la guía pedagógica	Epesista	P																									
		Directora	E																									

Nota: Elaboración propi

3.12 Responsables

- Directora
- Docentes
- Epesista coordinadora ejecutora del proyecto

3.13 Recursos

3.13.1 Humanos

- Epesista
- Docentes
- Alumnos
- Albañil

3.13.2 Físicos

- Instalaciones de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro, jornada vespertina.

3.13.3 Materiales

- Lapiceros
- Hojas de papel bond
- Cuaderno
- Fotocopia
- Trifoliales
- Carteles
- Computadora
- Cañonera
- Bocinas
- Metro
- Memoria USB
- Engrapadora
- Block
- Madera
- Martillo

- Hierro
- Cemento
- Pala
- Carro

3.13.4 Presupuesto

Q 7894.7 (ver detalles en el documento adjunto)

Tabla 10

Presupuesto

Clasificación	Descripción	Precio unitario	Precio total
Materiales	6 Jengas	Q 100.00	Q 600.00
	3 memorias	Q 20.00	Q 60.00
	6 ajedrez	Q 30.00	Q 180.00
	6 dóminos	Q 20.00	Q 120.00
	6 Snakes and Ladders	Q 52.00	Q 312.00
	6 Hedbanz	Q 70.00	Q 420.00
	3 rompecabezas	Q 20.00	Q 60.00
	5 totito	Q 30.00	Q 150.00
	3 pelea de Robots	Q 20.00	Q 60.00
	1 parchís game	Q 50.00	Q 50.00
	12 copias	Q 0.25	Q 3.00
	5 ¼ de pintura	Q 32.00	Q 160.00
	4 brochas	Q 25.00	Q 100.00
	10 sacos de cemento	Q 85.00	Q 850.00
	1 Quintal de hierro	Q 200.00	Q 200.00
	50 blocks	Q 4.00	Q 200.00
	6 días de pago de albañil	Q 150.00	Q 900.00
	1 metro de arena	Q 100.00	Q 100.00
	1 metro de piedrín	Q 200.00	Q 200.00
	2 libras de clavo y alambre	Q 6.00	Q 24.00
Alquiler de madera	Q 10.00	Q 100.00	
200 refacciones	Q 2.00	Q 400.00	
Instituciones	Cañonera	Q 100.00	Q 100.00

	Computadora	Q 100.00	Q 100.00
Humano	6 capacitaciones de especialidad en psicología educativa y aprendizaje con mención en calidad educativa	Q 233.00	Q 1398.00
	Capacitación a docentes y estudiantes	Q 150.00	Q 300.00
	Donación de aserradero de 3 cajas para estante	Q 10.00	Q 30.00
	Subtotal		Q 7177.00
	Imprevistos		Q 717.70
	Total		Q 7894.7

Nota: Elaboración propia

3.13.5 Evaluación

Lista de cotejo

Instrumento de evaluación que servirá para calificar aspectos relevantes que abarcan un plan de acción.

Distinguido asesor la presente lista de cotejo tiene como propósito evaluar el plan de acción del Ejercicio profesional Supervisado –EPS

Instrucciones: a continuación, se le presenta una serie de aspectos a calificar, lo cual deberá responder marcando una “X” en el cuadro correspondiente, según su criterio.

Tabla 11

Lista de cotejo

Elementos del plan	Sí	No	Comentarios
¿Es completa la identificación institucional de la epesista?	X		
¿El problema es el priorizado en el diagnóstico?	X		
¿La hipótesis acción es la que corresponde al problema priorizado?	X		
¿La ubicación de la intervención es precisa?	X		
¿La justificación es válida ante el problema a intervenir?	X		
¿El objeto general expresa claramente el impacto que se espera provocar con la intervención?	X		
¿Los objetivos específicos son pertinentes para contribuir al logro del objetivo general?	X		
¿Las metas son cuantificaciones verificables de los objetivos específicos?	X		
¿Las actividades propuestas están orientadas al logro de los objetivos específicos?	X		
¿Los beneficiarios están bien identificados?	X		
¿Las técnicas utilizar son las apropiadas para las actividades a realizar?	X		
¿El tiempo asignado a cada actividad es apropiado para su realización?	X		
¿Están claramente determinados los responsables de cada acción?	X		
¿El presupuesto abarca todos los costos de la intervención?		X	
¿Se determinó en el presupuesto el renglón de imprevistos?	X		
¿Están bien identificadas las fuentes de financiamiento que posibilitaran la ejecución del presupuesto?	X		

Nota: Adaptado de Méndez (2017).

Capítulo IV

4. Sistematización

4.1 Ejecución del proyecto

El proyecto realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro” jv., aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán. Departamento de El Progreso, tenía como propósito la implementación de juegos de mesa, que ayudará al estudiante a desarrollar sus habilidades cognitivas, así mismo al momento del juego crean un mejor ambiente en el momento de receso, sin duda alguna fue el proyecto más acertado para realizar en el establecimiento.

Antes de llegar al establecimiento, se redactó un plan de acción el cual fue revisado 3 veces, ya que había varias cosas que corregir, al ser aprobado el plan se dio inicio el 3 de agosto, para dicho proyecto se inició a gestionar y con ello la redacción de solicitudes para ser entregadas a personas, empresas o comerciantes. Al llegar con la directora menciona que el establecimiento cuenta con materiales para la construcción de mesas y podía hacer uso de los materiales. El día martes 6 de agosto se dedicó a limpiar el lugar en donde se construiría las mesitas.

El día siguiente se realizó la limpieza correspondiente al lugar a pintar, la sorpresa al día siguiente al llegar al lugar se encuentra los leños regados en dicho lugar que ya estaba limpio. no me quedo, más que limpiar nuevamente y platicar con la directora del establecimiento para que no ocurriera lo mismo los días siguientes.

Del 8 al 10 del mes de agosto se procedió a pintar el patio de juegos (avioncito), los niños no dejaban de preguntar para qué estaba pintando. Con el paso de los días al llegar a la escuela los niños estaban emocionados jugando en la parte de arriba sin haber terminado de pintar todos los juegos en el patio.

En un aserradero donaron el mueble para colocar los juegos de mesa, pero el inconveniente fue que no lo entregaron el día correspondiente. A los dos días después se lijo las cajas para luego pintarla

El 14 de agosto fui nuevamente a traer el mueble fabricado de cajas tomateras al aserradero, lo lleve al establecimiento y me dedique a pintarlo, cada cajón lo pinte de un color primario, ese día llevo el supervisor del ejercicio profesional supervisado a la escuela y se notó que iba trabajando despacio.

Luego de pintar el mueble se realizó el inventario de los juegos el cual estaba planificado para el día 14 de agosto, pero por el atraso del mueble se corrió un día. El 13 al 17 de agosto se construyó las mesitas de concreto para que los niños puedan jugar en ella y a la vez la utilizaron para refaccionar.

20 de agosto se inició nuevamente la construcción de mesitas debido a un inconveniente que sucedió. El día siguiente la capacitación a docentes sobre los juegos de mesa qué son y las instrucciones de como jugar y la utilidad para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. Ese día las maestras se divirtieron y aprendieron a jugar y las reglas que tiene cada actividad lúdica, el cual la capacitación fue de provecho, porque aprendieron a jugar ajedrez. 23, 24 y 27 de agosto se inició a elaborar la guía pedagógica y a la vez el seguimiento de la construcción.

El día martes 28 de agosto se realizó la capacitación a estudiantes de cuarto y quinto grado porque sexto grado no asistió a estudiar quedo pendiente para el día siguiente la capacitación.

El día 18 de septiembre se presentó a la unidad de EPS con la guía pedagógica para su debida revisión y enviaron a realizar correcciones mínimas y luego que lo subiera a la plataforma, por situaciones de salud de mi bebe subí la guía a plataforma el 5 de octubre e hice entrega del proyecto el 9 de octubre a señora Vivian Salvatierra y a los estudiantes de cuarto y quinto grado por ausencia de la directora.

4.2 Sistematización

Para poder dar inicio al Ejercicio Profesional Supervisado primero se tuvo que asistir a tres propedéuticas que dio inicio el martes 30 de enero y finalizó el 13 de febrero. El 30 de enero iniciaron dando indicaciones con la papelería que se debía presentar para poder realizar el proyecto, definieron las líneas de acción que se podía trabajar y que al finalizar se debe dejar un producto de la ejecución del proyecto. La pregunta ¿Qué es un proyecto? ¿Cuáles son las herramientas que se puede utilizar para realizar una observación y como diseñarlas? Explicación sobre el plan diagnóstico, sus características que se encuentran en la página 9 del libro de Bidel Méndez, el cuál fue de gran ayuda, al igual se dio indicaciones para que en la institución que no se encuentre croquis se elabore uno:

El 6 de febrero del año 2018, se continuo con las clases y hablaron sobre qué se debía determinar las instituciones a las cuales iríamos a realizar el proyecto y que, luego de entregar la solicitud la directora, debía de dar su respuesta de aceptación por escrito. Siguieron con el tema del diagnóstico con el orden de la información que debía ir en el informe, la hipótesis, análisis de viabilidad y factibilidad entre otros.

El 13 de febrero la licenciada indicó cómo realizar los instrumentos para la observación y se realizó una, para que la revisara y estuviera enterada de los errores cometidos y ya se tuviera una idea de lo que se iría a evaluar a la institución y a la vez adelantar con un instrumento.

El 22 de febrero del año 2018, en la escuela “Mario Méndez Montenegro” jornada vespertina, se solicitó autorización para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- y, sin dudarle, la directora de dicho establecimiento respondió positivamente, mencionando que sería la primera epesista que llegaba a ese centro educativo.

El día 23 de febrero, la directora hizo entrega de la carta de aceptación para realizar el proyecto en dicha institución, el día siguiente, en la universidad se hizo entrega de la carta de aceptación y que firmaran de recibido la encargada de –EPS-.

Del 26 de febrero al 6 de marzo inicio a redactar el plan diagnóstico para que sea aprobado. Y poder dar inicio en el establecimiento, pero el 6 de marzo que mi plan de diagnóstico se dieron las correcciones de los instrumentos a realizar que debía de especificarlos mejor.

El 7 de marzo al 12 a investigar y como armar una lista de cotejo, a redactar de la mejor manera las preguntas a realizar a la directora, al igual un cronograma de actividades de lo que iba a realizar día a día.

El 13 de marzo nuevamente a la unidad de –EPS- a presentar el plan de diagnóstico y fue revisado y aprobado por licenciada Ana Luisa García Castellanos y el comentario que se veía ordenado la lista de cotejo con los aspectos a evaluar el cual fue gratificante escuchar comentarios buenos ya que alientan a seguir adelante porque en ocasiones la vida pone pruebas para evaluarse uno mismo.

El lunes 19 de marzo presento para realizar el diagnóstico al establecimiento, estando en el lugar las maestras cuando-vieron no sabían ¿qué hacía en la escuela? Y al contarles mencionaron su gratitud desde un principio hacia y me instan a seguir superándome y ayudando a la comunidad.

Durante la semana del primer proceso con la directora para entrevistarla para saber información del establecimiento, explicar en qué consiste trabajo los lineamientos de cómo se va a trabajar, pero que esperar y tener paciencia para entrevistarla porque ella tiene a su cargo la dirección y el grado de sexto y le es difícil estar en dos lugares e igual a se me dificultaba llegar más temprano por el trabajo que no hay un horario establecido para salir.

El miércoles 21 de marzo al establecimiento para realizar la observación con la herramienta lista de cotejo, la escuela, la directora estuvo comentando sobre los problemas de construcción que tiene el establecimiento entre ellos está la fosa de los sanitarios, el lugar de depositar el agua que está a punto de caer, los lavamanos no estaban disponibles, el techo de algunas aulas está deterioradas, el muro esta alto y el palo de morro que se encuentra ahí está deteniendo.

El 22 de marzo se solicita a los maestros de salón en salón puedan responder las preguntas de la encuesta, que serán útiles para el llenado de información del diagnóstico en el establecimiento, algunas de las docentes en el establecimiento sin dudarlo la respondieron en ese instante y otras me hicieron esperar cuando tuvieran tiempo.

El 23 de marzo se visitó la municipalidad de San Agustín Acasaguastlán para solicitar la información siguiente; el mapa de San Agustín, el total de la población, croquis de la aldea, la historia de la aldea entre otros, pero solo el 50% de la información fue brindada.

El día lunes 26 de marzo se encuestó a los habitantes de la comunidad aprovechando a las mamás que llegan a traer a los estudiantes sus días que casualmente ese día salieron temprano, y cuenta que no todos saben la historia de la aldea, pero se interesan por el desarrollo de la misma. Al día siguiente inicio a trasladar información para armar el informe del diagnóstico. Lo tal como indica en el libro de Bidel Méndez lo divido en diagnóstico institucional y contexto. Al momento de armarlo un poco sobre la historia de mi aldea. Terminando el informe el-lunes 2 de abril con un poco de dificultades y compromisos personales.

Según cronograma el 3 de abril estaba programada la entrega del informe, pero por el trabajo no podía asistir. escribir una carta dirigida a la licenciada Patricia Fuentes notificando el motivo por el que no se asistió.

El 10 de abril a la unidad de –EPS- se dejó una de justificación de la entrega de informe en la fecha establecida. El 17 de abril en la unidad de –EPS- asesoría, pero no iba en el orden realizado sino conforme a una lista de cotejo enviada.

Durante la semana del 18 al 23 de abril-los cambios correspondientes y en el mismo orden que estaba en la lista de cotejo y no era toda la información que estaba anteriormente.

El 24 de abril en la unidad de –EPS- con los cambios correspondientes, pero tenía errores en la problematización en organizar correctamente los problemas y por lo tanto cambiaria mi matriz se factores.

En la semana del 25 al 30 de abril leí el libro de bidel Méndez, para poder comprender como realizar los cuadros, que tenía incorrectos, todas las noches de esa semana dos horas frente a la computadora para iniciar a redactar y eliminar las que estaban incorrectas.

El 15 de mayo la revisión y por fin termino el informe de diagnóstico ya que si fue algo difícil comprender y es de analizar en el lugar donde corresponde cada problema porque esa es la base para la realización del proyecto. Ese día la licenciada Patricia Fuentes, coordinadora de la unidad de –EPS- de ese entonces, da las indicaciones que en las vacaciones aparte de trabajar la fundamentación teórica trabajara el plan de acción para más de igual forma a gestionar para el proyecto porque ya estaba aprobado.

El 31 de mayo se redactó las cartas de solicitud para diferentes personas de la comunidad conocidas y con posibilidades de ayudar con materiales para llevar a cabo el proyecto propuesto en el informe de diagnóstico. El día siguiente por la tarde, para ir a realizar la entrega respectiva a la casa de cada persona.

Durante el mes de junio la semana del, 4 al 10, dos horas diarias por las noches para poder investigar a cerca del proyecto a trabajar, artículos de la constitución que fundamenta el por qué trabajar, juegos de mesa para niños de primaria, en la Ley de Educación Nacional, artículos que fundamentan el pensamiento cognitivo, esta parte se dificultó un poco por el acceso a internet.

El día 11 de junio se escribe los incisos a trabajar del plan acción, el día siguiente ~~dedique~~ a trabajar cada inciso, a trazar los objetivos, la justificación él por qué iba a trabajar dicho proyecto, el día siguiente se realiza el cronograma juntamente con las actividades que realizaría en la ejecución.

Al regresar el personal de vacaciones del centro universitario, el 17 de julio, se realizó la primera revisión de la fundamentación teórica y plan de acción, pero al revisar la fundamentación no es la línea de acción correcta, entonces la licenciada sugirió la línea de

acción por lo tanto cambiaría la fundamentación y como tendría que separar la fundamentación en dos incisos. Y que debía dar a conocer el punto de vista.

El 24 de julio al presentarse a la unidad de –EPS- con los cambios indicados y venía mejorada, pero faltaba la fundamentación basada en la constitución y en el plan de acción debía revisar los objetivos y justificación.

En la etapa de ejecución, el viernes, al presentarse a la escuela con la directora, hablaron de las actividades planificada en el cronograma con las dos fechas dadas para las capacitaciones, durante el tiempo brindado a la escuela, las actividades fueron realizadas en un 80%, el único mueble de cajas tomateras, se entregó tiempo después, porque el dueño del aserradero no lo terminó para el día propuesto sino al día siguiente. Uno de las acciones que se realizó por segunda vez fue las mesas de concreto, porque el albañil que se contrató hizo caso omiso a la indicación de la directora, que a simple vista estaban torcidas y le dio la altura inadecuada en la mesita, al llegar a supervisar el trabajo terminado no era satisfactorio ni digno para los estudiantes. En las capacitaciones, las maestras estaban contentas y de antemano agradecieron por tomar en cuenta dicha escuela y les gustó aprender jugar ajedrez. Los niños en las capacitaciones se emocionaban por ver juegos nuevos, al utilizarlos en el rostro se podía reflejar lo emocionado.

A nivel personal, al ver terminado el proyecto que benefició a los estudiantes de la comunidad, permitió medir hasta donde puedo llegar como persona y dar un poco de lo que aporta cada padre de familia con sus impuestas a pagar los estudios. Además, demostrar a personas de la comunidad que, si se puede salir adelante, en cualquier ámbito que se desarrolle.

A nivel técnico, durante el proceso de investigación, se practicó lo aprendido durante el proceso de aprendizaje en la universidad, también fue interesante convivir con otros docentes y compartir experiencias.

4.3. Productos y logros

Tabla 12

Productos y logros efectuados

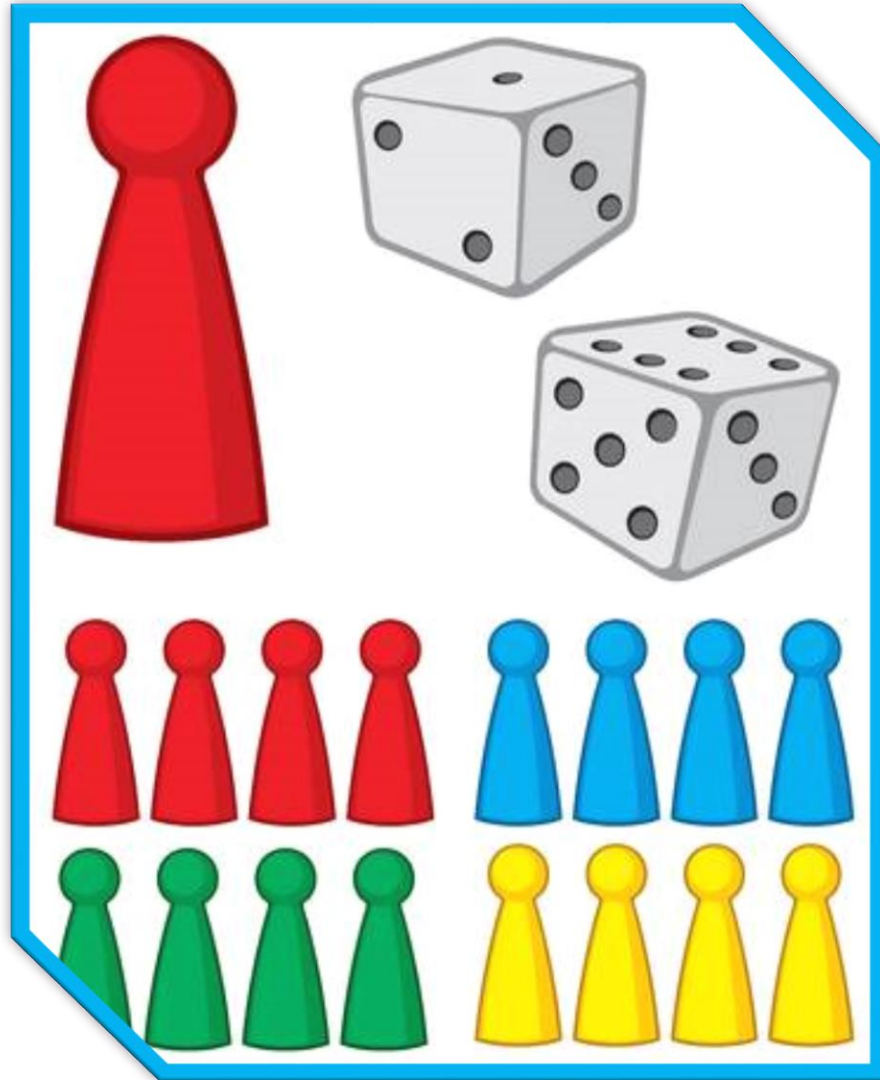
Productos	Logros
Implementación de juegos de mesa	Con el área para los juegos de mesa dado en el establecimiento, los estudiantes podrán desarrollar habilidades cognitivas y sentir un receso diferente y más tranquilo para los docentes
Capacitación de docentes y directora del establecimiento educativo sobre el uso de los juegos de mesa.	Con dicha capacitación los docentes y directora del establecimiento educativo podrá, comprender, utilizar y explicar a los estudiantes las reglas de los juegos de mesa, así mismo los docentes pueden hacer uso de ellos en alguna clase para que sea más divertida,
Capacitación a estudiantes del ciclo IV del establecimiento educativo sobre el uso de los juegos de mesa.	Con dicha capacitación el estudiante del establecimiento educativo podrá, comprender, utilizar los juegos de mesa, saber el uso y cuidado adecuado de los juegos para que tengan más vida de uso, así mismo evitaren por un día accidentes.

Nota: Realización propia



Guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas





Guía sobre el área recreativa para el desarrollo
de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes
de cuarto, quinto y sexto primaria
2018

Contenido

<u>Introducción</u>	1
Unidad I	
<u>Competencias de grado del área de Comunicación y Lenguaje y Matemáticas</u>	5
<u>los contenidos curriculares</u>	6
unidad ii	
<u>Historia de los juegos de mesa más antiguos</u>	9
<u>La evolución de los juegos de mesa en el siglo xx</u>	9
<u>El proceso creativo de un juego de mesa y su producción</u>	9
<u>Historia de los juegos de mesa antes del siglo xx</u>	9
<u>Juegos de mesa o de tablero</u>	11
<u>Dominó</u>	13
<u>Dama</u>	14
<u>ajedrez</u>	15
<u>Monopoly</u>	17
<u>Rompecabezas</u>	19
<u>Serpientes y escaleras</u>	19
<u>Actividades</u>	21
Unidad III	
<u>El juego de mesa y su vinculación con diferentes aptitudes escolares</u>	24
<u>Aptitud numérica</u>	27
<u>Aptitud especial y razonamiento lógico</u>	28
<u>Atención y memoria</u>	29
<u>Actividades</u>	30

Unidad IV

<u>Creación y producción de un juego de mesa</u>	32
<u>Marcadores de cartón</u>	33
<u>Madera</u>	34
<u>Plástico</u>	34
<u>Cartas</u>	35
<u>Diseño de un juego de mesa</u>	36
<u>Idea inicial</u>	36
<u>Actividades</u>	38
<u>Referencias</u>	39

Introducción

La presente guía servirá como herramienta de aprendizaje para la comunidad educativa, para orientar al estudiante sobre los diferentes juegos de mesa que servirán para el desarrollo cognitivo, emocional y social de una persona. A través del juego aprendemos a conocernos a nosotros mismos y a los demás, a poner en práctica estrategias y a experimentar situaciones con las que vamos entendiendo el mundo en que vivimos. El juego provoca la construcción y el desarrollo de nuestra personalidad.

Los juegos de mesa son un arte que ha pasado desapercibido durante mucho tiempo. Desde las primeras civilizaciones han acompañado al ser humano. Pero no fue hasta el siglo XX, en los años 90, cuando este sector alcanzó una importancia dentro del ámbito comercial. A día de hoy son decenas, incluso cientos, los productos que se lanzan al mercado cada año. Del mismo modo, crece el número de jugadores y aficionados a este sector en constante evolución. Algunas de estas creaciones, son esperadas por miles de fans cada año en las diferentes ferias dedicadas a los juegos de tablero.

Cuando jugamos exploramos en nuestro interior, somos capaces de vencer nuestros miedos y ahondar en el afán de superación. El reto se establece con nosotros mismos, con nuestro propio yo, lo que nos permite creer en nuestras posibilidades y potenciarlas, y, en definitiva, fortalecernos. Y eso, apoyarnos en la creencia de nuestras posibilidades, es lo que va a favorecer una actitud activa en el desarrollo de nuestras capacidades.



UNIDAD I

Fundamentos pedagógicos



Descripción de los ejes del currículum sus componentes y subcomponentes relacionados con el tema el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria

Tabla No. 13

Ejes del currículum y sus componentes

EJE	COMPONENTES	SUBCOMPONENTES
Educación en valores: El propósito de la educación en valores es afirmar y difundir los valores personales, sociales y cívicos, éticos, espirituales, culturales y ecológicos. Con ello se pretende sentar las bases para el desarrollo de las formas de pensamiento, actitudes y comportamientos orientados a una convivencia armónica en el marco de la diversidad sociocultural, los Derechos Humanos, la cultura de paz y el desarrollo sostenible.	Personales: Orienta hacia la revalorización de ser mujer y de ser hombre, en relación con la clase social	

Nota: Elaboración propia, basado en Currículum Nacional Base (CNB) Nivel Primario 2011 p. 32



COMPETENCIAS DE GRADO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE Y MATEMÁTICA

Tabla No. 14

Competencias de grado del área de comunicación y lenguaje

GRADO	COMPETENCIA 1 L1	COMPETENCIA 2 L1
CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO PRIMARIA	Produce textos escritos con diferentes intenciones comunicativas (informativa, narrativa, recreativa, literaria, entre otras) apegándose a las normas del idioma.	Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para el aprendizaje, la investigación y la generación de conocimientos en su vida cotidiana.

Nota: Elaboración propia, basado en Curriculum Nacional Base (CNB) Nivel Primario 2011 p. 114

Tabla No. 15

Competencias de grado del área de matemática

GRADO	COMPETENCIA 1 MATEMÁTICA	COMPETENCIA 2 MATEMÁTICA
CUARTO, QUINTO Y SEXTO GRADO PRIMARIA	Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, espaciales y estadísticas.	Emite juicios sobre la generación y comprobación de hipótesis con respecto a hechos de la vida cotidiana basándose en modelos estadísticos

Nota: Elaboración propia, basado en Curriculum Nacional Base (CNB) Nivel Primario 2011 p. 126



LOS CONTENIDOS CURRICULARES

Los contenidos están en todas partes, solo hay que vincularlos a los juegos

Asociar las distintas materias académicas con los intereses del alumnado es, como ya hemos visto, la mejor manera de conectar con ellos. Y es importante también reconocer que los contenidos curriculares se encuentran en todas partes: en la calle, en el barrio, en internet, paseando por el campo, en un supermercado y, por supuesto, en los juegos de mesa. Esta guía pretende aportar recursos útiles a un profesorado que comprende la importancia de incorporar el juego de mesa a las aulas escolares, pero al que también se le va a exigir una justificación de dicha incorporación, una relación entre la actividad y el contenido curricular de las asignaturas. En primer lugar, vale la pena reflexionar sobre lo significativos que se vuelven los contenidos cuando se trabajan desde la experiencia y desde la personalización, y más desde una experiencia tan enriquecedora como la de jugar. Tantísimas veces hemos oído al alumnado preguntar: “¿Por qué tengo que aprender esto que no sirve para nada?”. En muchas ocasiones los alumnos no ven la utilidad de lo que estudian en la escuela para sus vidas reales. Los contenidos curriculares están desconectados de su realidad y no

poseen ningún significado para ellos. Desde nuestra perspectiva, el alumnado trabajaría los contenidos curriculares a partir de la experiencia de haber jugado al juego de mesa. Hemos visto anteriormente que al jugar los niños socializan, se divierten, aprenden unos de otros, y el mero hecho de jugar se convierte en una experiencia transformadora para ellos. Si extraemos los contenidos curriculares de esta experiencia y los trasladamos a una actividad más analítica, podemos lograr que encuentren un sentido al currículum. De esta manera aprenden a profundizar sobre las actividades que realizan y logran una mayor comprensión de las mismas, al tiempo que estimulan su capacidad de aprender a aprender, ya que pueden identificar y gestionar las piezas relevantes de los recursos que utilizan en futuras ocasiones. (Armstrong,T, 2012 p. 18)



El juego de mesa como vínculo para el trabajo por proyectos

El juego de mesa es un recurso que puede usarse como vínculo para interrelacionar diferentes asignaturas. De esta forma conseguimos una profundización en el

recurso y un trabajo común por parte del equipo docente, que redundará en una mejor conexión e implicación en el proyecto de aula. (Armstrong,T, 2012 p. 19)

Cómo elaborar una actividad relacionada con el currículum.

LENGUA JE

1. Antes de comenzar una partida, ¿qué deben hacer los jugadores para preparar el juego?
2. Identifica tres sustantivos dentro del texto.
3. Identifica tres verbos dentro del texto.
4. Junto con un compañero, lee en voz alta las instrucciones.
5. Redacta una discusión que tuvo lugar durante la partida.

MATEMÁTICAS

1. ¿Con cuántas cartas se juega una partida de 4 jugadores?
2. ¿Con cuántas cartas se juega una partida de 2 jugadores?
3. ¿Con cuántos jugadores se juega con el mayor número de cartas?
4. Identifica una carta de la que hay un número impar de cartas.
5. Identifica una carta de la que hay un número par de cartas. . (Armstrong,T, 2012 p. 20)



UNIDAD II

Juegos de mesa o de tablero



Historia de los juegos de mesa más antiguos:

Se hará un recorrido histórico enumerando los juegos de mesa más antiguos e importantes. Este recorrido, nos conducirá a través de 6000 años de historia, comenzando en Egipto y terminando en el siglo XIX. Con ello se pretende hacer una introducción a esta afición, y crear una asociación con los posteriores capítulos para entender mejor la gran evolución que han sufrido los juegos de mesa. (William, 2005 p. 9)

La evolución de los juegos de mesa en el siglo XX:

En este capítulo la investigación se centrará en el siglo XX y XXI. Desde los primeros juegos que comenzaron a comercializarse llegaremos hasta la masificación y expansión de este sector, que por méritos propios ha adquirido un relativo impacto en la economía, sobre todo en Alemania. De este modo se analizarán los diseñadores y juegos más importantes e innovaciones que han surgido durante este siglo. Se pretende crear una correlación con el capítulo primero para acentuar y entender este cambio tan marcado. (William, 2005 p. 9)

El proceso creativo de un juego de mesa y su producción:

Se investigará en profundidad y se detallará el proceso llevado actualmente en la creación y producción de un juego de mesa. Desde el diseño inicial, pasando por la creación del prototipo, el testeo, los retoques, la presentación en asociaciones y editoriales, y por fin, su producción, fabricación y difusión. Además se desglosarán y explicarán cada una de las partes que componen un juego de mesa. La investigación estará apoyada con información aportada por expertos del sector como Antonio Catalán, productor de juegos en una importante distribuidora española, y Pedro Soto, el ilustrador de juegos de mesa más prestigioso del país. Aportarán información muy útil sobre los pasos y fases seguidas en la producción comercial de un juego de tablero, así como el proceso ilustrativo y de diseño gráfico. (William, 2005 p. 9)

HISTORIA DE LOS JUEGOS DE MESA ANTES DEL SIGLO XX.

Hace unos 12000 años, los humanos comenzaron a reunirse en comunidades. Vivían en casas, recogían sus cosechas e intercambiaban sus excedentes con otros pueblos. Gozaban de más seguridad que sus ancestros nómadas, los cuales recorrían la tierra en busca de comida, y disponían de tiempo libre que no dedicaban al trabajo. Los juegos ocuparon esos períodos de



tiempo disponible. (King, 2006 p.11)



Figura 1, Juegos de mesa. Tomada de (King, 2006)

Desde los tiempos más remotos de la historia de la humanidad se ha practicado el juego, y ha sido un bien cultural en las civilizaciones más fructíferas. Muchos de estos juegos han ido y venido a través de nuestra agitada historia. Durante más de cinco milenios se han jugado en Occidente. En Mesopotamia ya se jugaba con fichas dos mil años antes de cristo. Incluso se han encontrado objetos datados hace unos ocho mil años en la ciudad neolítica de Ain Ghazal², que parecen ser los vestigios de juguetes y juegos que usaban nuestros antiguos antepasados. Miles de juegos han acompañado a la humanidad, expandiéndose, transmitiéndose con el boca a boca, cambiando, dando pie a nuevos juegos, en resumen, evolucionando junto a nuestras civilizaciones. Por desgracia, la gran mayoría se han perdido en el tiempo. Y los pocos juegos que se encuentran en excavaciones y asentamientos, apenas dan pie para crear hipótesis y teorías sobre sus orígenes. No obstante los expertos no cesan en su empeño de desentrañar los secretos de estos orígenes, y en la actualidad existen multitud de teorías válidas. (King, 2006 p.11)



Juegos de mesa o de tablero

Son juegos individuales o de grupo que pueden ser realizados en el aula o laboratorio sin necesidad de aportes tecnológicos (puzzles, mecanos, iniciación a técnicas de laboratorio, etc.), los jugadores tiene un papel concreto, debe tomar decisiones, modificar las condiciones, etc. además tiene un objetivo fundamental, una reglas o serie de pasos que se deben seguir para su desarrollo. (Linaza, 2001 p. 32)

Clasificación de los Juegos de Mesa
Los juegos de mesa o de tablero incorpora un elemento primordial e indispensable como lo es el tablero, en el cual se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos, además se incluyen fichas movibles y en algunos casos los dados, otros juegos como el ajedrez o naipes, los cuales son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, en el que apenas se toman decisiones. (Linaza, 2001 p. 32)

Figura 2, Juegos de mesa. Tomada de (Linaza, 2001)



Figura 3, Juegos de mesa. Tomada de (Linaza, 2001)

Ventajas de los Juegos de Mesa

Dentro de las ventajas que presentan este tipo de materiales, se puede decir que el simple hecho de combinar palabras, establecer adivinanzas, hacer mímica, tienen grandes aportes a la construcción del intelecto y hacia la búsqueda de la salud mental. Los juegos de mesa son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico,



y en este punto radica su importancia. Además tienen la particularidad de combinar imaginación, mímicas (o en otros casos dibujos), capacidad de asociación y rapidez mental. (Linaza, 2001 p. 32)

- Los juegos de mesa no sólo son un entretenimiento, mantienen tu mente activa y aumentan tu capacidad de aprender. La mayoría incluyen alguna clase de desafío que te hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarte.
- Los juegos de mesa también fomentan: la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía. (Linaza, 2001 p. 32)
- características donde mediante el juego, las actividades cortas,

agradables, divertidas, que tienen en cuenta las reglas y el respeto por los demás, fomenta y permite un fortalecimiento de valores sociales. (Torres, 2002 p.32)



Figura 4, Juegos de mesa. Tomada de (Linaza, 2001)

Dominó

El dominó es un juego de mesa muy popular y sus reglas para jugar son muy fáciles. Se trata de un juego en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el revés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos. El juego completo de fichas consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles.



El dominó puede considerarse como una extensión de los dados, aunque su origen se supone oriental y antiquísimo no parece que la forma actual fuese conocida en Europa hasta mediados del siglo XVIII, cuando lo introdujeron los italianos.

PASOS A SEGUIR

1. Para comenzar cuenta que haya 28 fichas de dominó, del doble blanco al doble seis. Es importante que todas las fichas estén completas para poder jugar adecuadamente. Este juego requiere de mínimo 2 jugadores y máximo 4.
2. Coloca las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y con las manos mézclalas bien para asegurarte de que queden bien repartidas.
3. Permite que tu oponente coja siete fichas de dominó, y coge siete para ti mismo. El resto déjalas apartadas en la mesa.
4. Para comenzar a jugar dominó, el primer jugador que sale es el que tenga el mayor doble, comenzando desde el 6/6 y hacia abajo.
5. Coloca una ficha de valor similar

junto a la primera ficha de dominó (no importa en que terminan). Asegúrate de que los valores siempre se toquen.

6. Pasa si no hay más fichas de dominó que queden en el montón y sede el turno al siguiente jugador.
7. Ganas la partida si eres la primera persona que se queda sin fichas de dominó.
8. Fin de la partida si todo el mundo pasa, en cuyo caso el ganador es la persona con la puntuación más baja.
9. Cuenta tu puntuación según el número de puntos en los cuadros que te quedan en mano. (Globomedia, 2010 p. 64)



Figura 5, Juegos de domino. Tomada de (Globomedia, 2010)



DAMA

Las damas es un juego de mesa para dos contrincantes. El juego consiste en mover las piezas en diagonal a través de los cuadros negros o blancos de un tablero de 64 o 100 cuadros con la intención de capturar las piezas del jugador contrario pasando por encima de dichas piezas.

REGLAS DEL JUEGO

El tablero va igual al de Ajedrez, con una casilla blanca del lado derecho del jugador. Al principio recibe cada jugador 12 fichas de un color, llamadas peones, las cuales posiciona en las casillas negras como se ilustra en la imagen.

Comienzan las blancas. Todos los movimientos son en diagonal, no de manera ortogonal. Cada peón puede mover una casilla en diagonal hacia adelante, nunca hacia atrás, se realiza un movimiento por turno. No se puede ocupar la casilla ocupada por otra pieza.

Todo peón que llega al extremo opuesto del tablero se corona Dama con una pieza del mismo color que se le coloca encima. A la siguiente jugada la Dama puede mover

hacia adelante y hacia atrás hacia las cuatro direcciones en diagonal, una o varias casillas, no puede saltar una pieza propia ni dos piezas juntas. (Globomedia, 2010 p. 72)



Figura 6, Juegos de damas. Tomada de (Globomedia, 2010)

Ajedrez

El ajedrez es un juego de estrategia entre dos oponentes. Cada uno dispone de 16 piezas que se colocan sobre un tablero dividido en 64 cuadros. Al principio del juego cada jugador posee 16 piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones, las piezas más pequeñas. (King, 2006 p. 27)



Reglas básicas del juego:

- El ajedrez es un juego de dos jugadores, donde a un jugador se le asignan piezas blancas y al otro negras. Cada jugador dispone de 16 piezas al empezar el juego: un rey, una dama o reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.
- El objetivo del juego es capturar al rey del otro jugador. La captura no se completa nunca, pero una vez que el rey es atacado y no puede escapar de esa captura, se dice que es un jaque mate y el juego finaliza.
- El juego comienza en la posición que se muestra abajo sobre el tablero de ajedrez consistentes en 64 casillas en una cuadrícula de 8x8. Las blancas (el jugador con las piezas más claras) hace el primer movimiento. Después cada jugador tiene un único turno para mover. De hecho, un jugador solo debe hacer un movimiento en cada turno.. En otras palabras, no se puede saltar el turno para mover.
- Un movimiento consiste en colocar una pieza en una casilla diferente, siguiendo las reglas de movimiento de cada pieza. Un jugador puede capturar una pieza de su oponente moviendo una pieza suya a la casilla en la que está la pieza de su oponente. La pieza del oponente se retira del tablero y permanecerá fuera de juego el resto de la partida.
- Si un rey es amenazado de que va a ser capturado, pero tiene posibilidades de escapar, se dice jaque. Un rey no puede moverse donde se le vaya a hacer jaque, y si se encuentra en jaque se debe mover

inmediatamente fuera de jaque- hay tres maneras en las que debes moverte fuera de jaque. (King, 2006 p. 28)



Figura 7, Juegos de ajedrez. Tomada de (King, 2006)

- El principal objetivo en el ajedrez es hacer jaque mate al rey de tu oponente. Cuando un rey no puede evitar ser capturado se dice que es jaque mate y el juego finaliza inmediatamente.
- Se dice 'tablas' cuando al jugador que le toca mover no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Esto finaliza inmediatamente el juego.
- Se emplea un reloj de ajedrez normal para limitar la duración de la partida. Estos relojes contabilizan el tiempo que le lleva a cada jugador realizar sus movimientos por separado. Las reglas son bien sencillas, si te pasas del tiempo, pierdes el juego, así que debes planear tu tiempo.



- Cuando se hace enroque, el rey se mueve dos casillas hacia la torre, y la torre se coloca en la siguiente casilla del rey, saltando por encima de él; Un ejemplo: el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla a1 se mueve: el rey a la c1 y la torre a la d1 (enroque largo); el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla h1 se mueve el rey a g1 y la torre a f1 (enroque corto): El movimiento similar para las negras.
- Exclusivamente de los peones, y que no es obligatoria. Ocurre cuando se halla en la quinta casilla y un peón contrario abandona su casilla inicial y queda en la casilla situada justamente al lado de un peón contrario. Este último puede comerlo en sentido horizontal, a derecha e izquierda, tal como lo haría diagonalmente.
- Cuando uno o varios peones logran entrar en una casilla de la octava línea del bando contrario, tiene derecho a pedir cualquier pieza, a excepción de otro peón; y elegirá la que más le convenga, que siempre será la mejor se adapte a las contingencias momentáneas del juego. El efecto es inmediato y permanente.
- Gana la partida el jugador
 - que haya conseguido hacer jaque mate al rey de su oponente.
 - que haya conseguido hacer jaque mate al rey de su oponente. (King, 2006 p. 28)



MONOPOLY

Es un juego de mesa basado en el intercambio y la compraventa de bienes raíces (normalmente, inspirados en los nombres de las calles de una determinada ciudad)

Como el nombre sugiere, el objetivo del juego es formar un monopolio de oferta, poseyendo todas las propiedades inmuebles que aparecen en el juego. Los jugadores mueven sus respectivas fichas por turnos en sentido horario alrededor de un tablero, basándose en la puntuación de los dados, y caen en propiedades que pueden comprar de un banco imaginario, o dejar que el banco las subaste en caso de no ser compradas. (Torrez, 2002 p. 128)

Figura 8, Juegos de ajedrez. Tomada de (King, 2006)



REGLAS DEL JUEGO

- Los jugadores comienzan por turnos, el jugador que empieza el juego se decide al azar antes de la partida. Cada jugador inicia el juego con 1500 Q. Para comprar avenidas, no es necesario dar dos vueltas sino solo una. A su vez, como es costumbre, se comienza lanzando los dados y se avanza su pieza en sentido horario alrededor del tablero, el correspondiente número de espacios.
- Si un jugador cae en el espacio Casualidad o Arca Comunal, recoge la carta superior de la baraja correspondiente y sigue las instrucciones escritas en ella (estas cartas deben estar boca abajo antes de comenzar la partida). Una vez sacada la carta se coloca en la parte inferior.
- Si un jugador está en la cárcel, no realiza un turno normal, puede pagar Q50. para ser liberado de la cárcel, o intentar sacar doble cinco en los dados. Si un jugador no saca doble cinco para salir de la cárcel, cede su turno. Si intenta esto 3 veces tendrá que pagar la multa de Q50. por obligación para ser liberado.
- Aunque las casas y los hoteles no se puede construir en los ferrocarriles o los servicios públicos, el alquiler aumenta si un jugador tiene varias vías férreas o ambos servicios públicos
- Las propiedades también pueden ser hipotecadas, aunque todos los desarrollos realizados sobre el monopolio deben ser vendidos antes de que la propiedad sea hipotecada o

comercializada. El jugador recibe dinero del banco por cada propiedad hipotecada, que debe ser devuelto con intereses para retirar la hipoteca. Casas y hoteles se puede vender de nuevo al banco a mitad de precio. La propiedad no puede ser entregada a otro jugador.

- Un jugador se declara en quiebra, y por lo tanto eliminado del juego, si no puede pagar lo que debe. Si el jugador en bancarrota debe al banco, debe pasar todas sus propiedades al banco. Si la deuda es a otro jugador, se debe dar todas las propiedades al oponente, pero el nuevo propietario tiene que pagar al banco para retirar la hipoteca por cualquier propiedad recibida. El ganador es el jugador que quede después de que todos los demás se declaren en quiebra. . (Torrez, 2002 p. 128)



Figura 9, Juegos de monopoly. Tomada de (Torrez, 2002)



Figura 10. Juego de monopoly. Tomada de (Torrez, 2002)

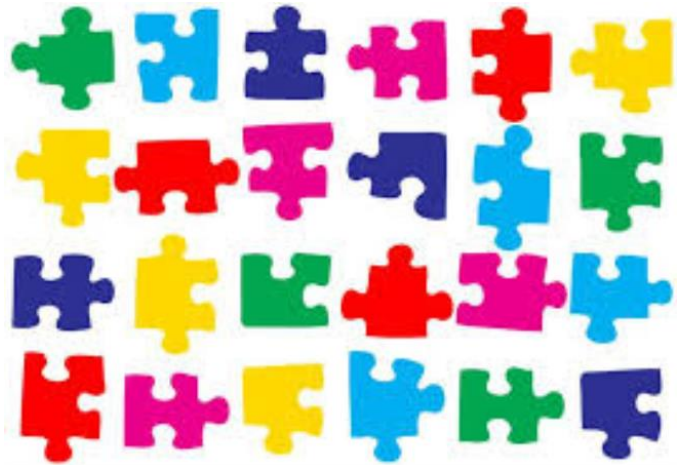


Figura 11. Juego de rompecabezas. Tomada de (Torrez, 2002)



ROMPECABEZAS

Un rompecabezas o puzle es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de esta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas. (Torrez, 2002)

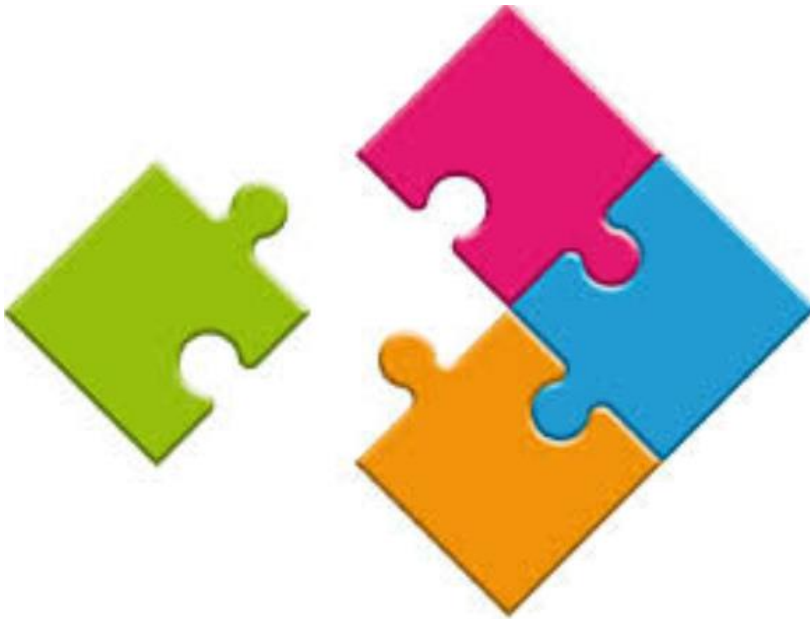


Figura 12. Juego de rompecabezas. Tomada de (Torrez, 2002)

SERPIENTES Y ESCALERAS

Serpientes y escaleras es un antiguo juego de tablero indio, considerado actualmente como un clásico a nivel mundial. Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en la actualidad por un disco giratorio cuyos valores están comprendidos entre 1 y 6, o por medio de un dado.

El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior izquierdo,



ayudado por las escaleras y evitando las serpientes



Figura 13. Juego de serpientes y escaleras. Tomada de (Torrez, 2002)

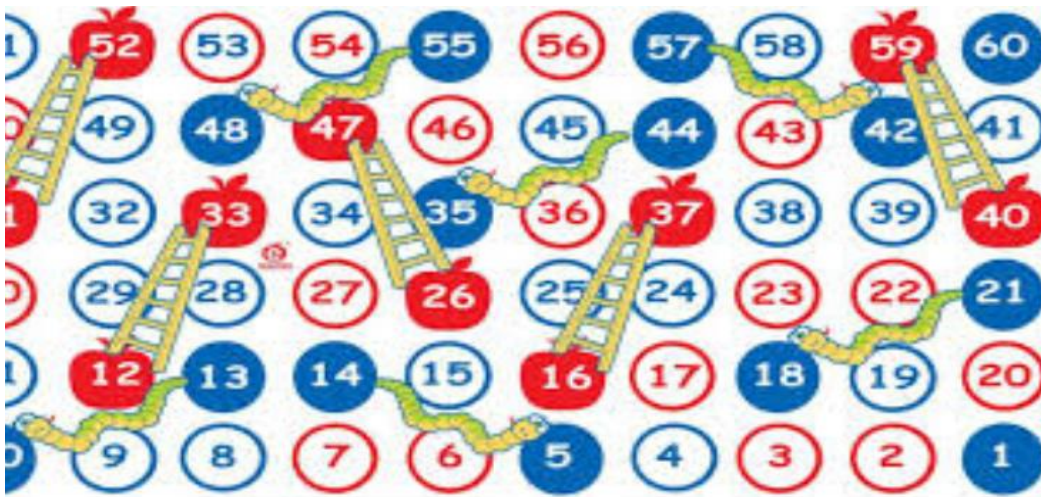


Figura 14. Juego de serpientes y escaleras. Tomada de (Torrez, 2002)



ACTIVIDADES SUGERIDAS



ACTIVIDAD No. 1

- ✓ Formar 2 grupo de 12 integrantes y pinta el tablero del juego de damas en el suelo. Y las fichas son representadas por los alumnos

ACTIVIDAD No. 2

- ✓ Con materiales reciclables elabora un juego de mesa de los anteriormente mencionados

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{---} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{---} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{---} \\ \hline \end{array}$$

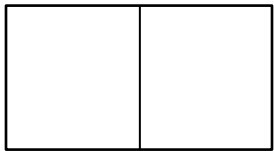
$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{---} \\ \hline \end{array}$$

INTRUCCIONES: Con las fichas de dominó realiza las siguientes operaciones fraccionarias

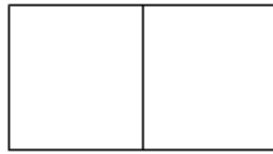


Nombre: _____ Fecha: _____

Coloca una ficha de dominó sobre cada forma y resuelve las sumas



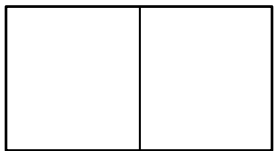
$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



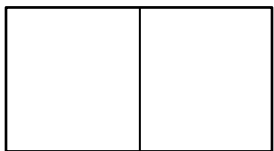
$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



$$\text{-----} + \text{-----} = \text{-----}$$



UNIDAD III

El Juego de mesa y su vinculación con
diferentes aptitudes escolares

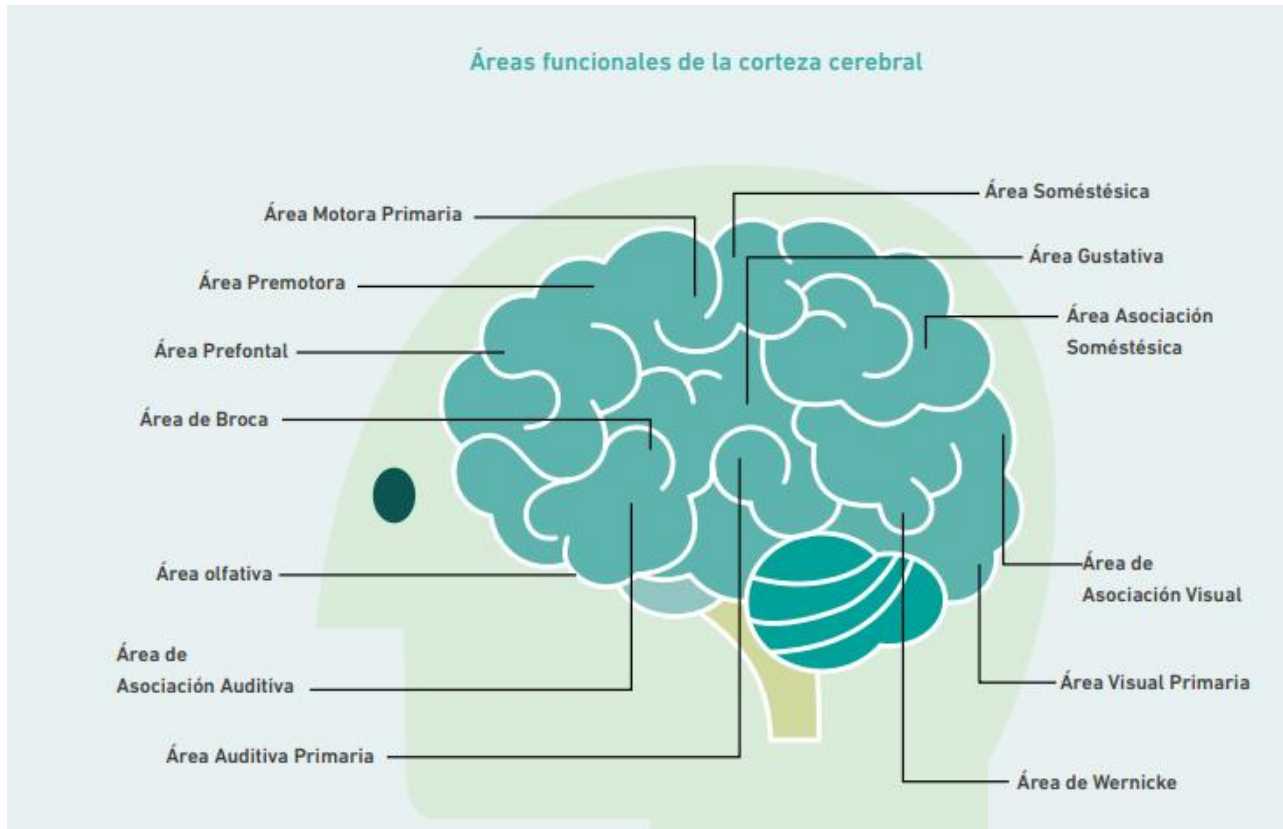


Figura 15. Áreas funcionales de la corteza cerebral. Tomada de (Núria G. 2016)

El juego de mesa y su vinculación con diferentes aptitudes escolares

Antes de adentrarnos en cómo el juego de mesa permite desarrollar las diferentes aptitudes académicas, debemos hacer hincapié en que su relación con otros factores como son el desarrollo emocional y social. Al igual que no podemos separar las moléculas del agua, pues si así lo hiciéramos tendríamos otro elemento, no podemos desligar estos factores del desarrollo cognitivo. Las emociones condicionan nuestra actitud de tal forma que si relacionamos una actividad con algo positivo esto genera una serie de conexiones que a largo plazo crean una identidad. Del mismo modo la competencia social, la interacción con los demás y el aprendizaje compartido permiten generar vínculos imprescindibles para un desarrollo integral y aprender de los demás, gracias a las neuronas espejo (Rizzolatti (2006). Gracias a estas neuronas entendemos a los demás, podemos vincularnos mental y emocionalmente, interpretando sus



acciones y sus intenciones y así llegamos al aprendizaje por imitación.

Por esta razón es importante que en el ámbito educativo se fomente la interacción de los grupos, no solo para conexionar socialmente sino también como un método eficaz de aprendizaje. En definitiva, a través del juego de mesa posibilitamos la conexión social, cognitiva y emocional que consiguen las neuronas espejo, estableciendo un sistema de enseñanza eficaz.



Figura 16. Recursos de juegos de mesa. Tomada de (Núria G. 2016)



APTITUD VERBAL

El lenguaje es el instrumento más importante de relación, comunicación y expresión con los demás. Como herramienta nos permite construir el pensamiento y comprender la realidad. La aptitud verbal nos permite por tanto razonar, resolver problemas y trabajar con contenidos con un componente cultural. Su desarrollo facilita la conexión asociativa entre distintos conceptos, que es uno de los aspectos más importantes del desarrollo cerebral.

Si bien relacionamos esta aptitud exclusivamente con el lenguaje, está también relacionada con la habilidad para interpretar y extraer información de gráficos y tablas y, por tanto, con la destreza de comprender y analizar información tanto verbal como numérica.

El juego de mesa es una de las actividades grupales que más favorece una intensa intercomunicación y diálogo; requiere de multitud de acciones para intercambiar, consensuar, negociar. El lenguaje se

convierte así en esencial para poder conseguir los objetivos del juego, activando procesos de escucha activa y de expresión oral significativos.

Uno de los pilares de la etapa de primaria es adquirir suficiente habilidad lingüística como para poder comprender el significado del texto. En este sentido, el desarrollo del área verbal está implícito en cada juego de mesa, pues todos ellos requieren de la comprensión de unas reglas, que son más o menos complejas, para empezar a jugar, de manera que cada uno de los juegos que aquí presentamos contribuirá a adquirir esa comprensión lectora. (Núria G. 2016 p. 10)



Figura 17. Juegos de mesa. Tomada de (Núria G. 2016)



APTITUD NUMÉRICA

Es la capacidad para razonar con números y utilizarlos de manera organizada, ágil y adecuada. Se relaciona con el manejo de conceptos matemáticos básicos, el razonamiento aritmético y la capacidad de resolver situaciones que exijan al alumnado el uso de los números en sus diferentes manifestaciones.

La mejor forma de consolidar conceptos es realizando prácticas asiduas de actividades manipulativas, relacionándolas con temáticas y contextos afines al alumnado; de nuevo, por este motivo, el juego de mesa es una de las herramientas más potentes para fortalecer esta aptitud, dado que permite aplicar los conceptos adquiridos de forma significativa, haciendo al alumnado protagonista y parte activa de su aprendizaje.

Algunos de los juegos que fomentan esta aptitud son:

Ajedrez: que proporciona estrategias de cálculo mental y aproximativo, así como seriación y planificación relacionadas con el razonamiento lógico.

Domino: muy relacionados con la capacidad de planificación, cálculo mental y consolidación de operaciones numéricas, y que fomentan también el desarrollo de la memoria de trabajo, imprescindible para una buena competencia matemática. (Núria G. 2016 p. 12)



Figura 18. Juegos de mesa. Tomada de (Núria G. 2016)

En todos estos juegos se prioriza el cálculo mental y el sentido numérico frente al cálculo escrito, por lo que se convierten en herramientas eficaces para el desarrollo de la aptitud numérica, sobre todo porque incorporan diferentes temáticas, contextos y experiencias que permiten hacer operaciones y resolver problemas con significado y utilidad práctica, y evitan la repetición mecánica.



APTITUD ESPACIAL Y RAZONAMIENTO LÓGICO

La aptitud espacial es la habilidad que permite representar mentalmente formas, dimensiones, coordenadas, mapas, proporciones... Permite imaginar objetos rotando en el espacio, desarrollando así una perspectiva tridimensional. Favorece el sentido de la orientación, la interpretación de mapas o la habilidad para colocar adecuadamente objetos dentro de un espacio delimitado. (Núria G. 2016 p. 14)

El razonamiento lógico, por su parte, nos permite establecer conexiones causales y lógicas, resolver problemas y extraer conclusiones, por lo que interviene en muchas de las funciones mentales. Ambas se relacionan con la capacidad visoperceptiva para construir representaciones visuales y pensar con imágenes y tiene una relación muy directa con la adquisición de la destreza en lectoescritura y en matemáticas. (Núria G. 2016 p. 14)

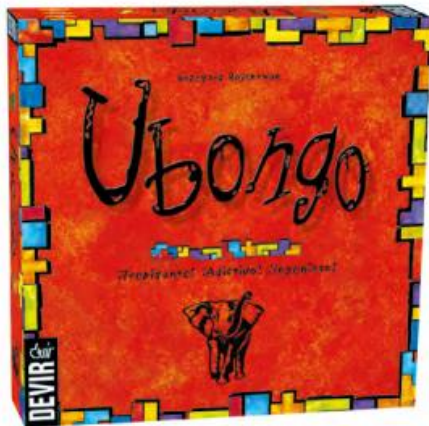


Figura 19. Juegos de mesa. Tomada de (Núria G. 2016)



ATENCIÓN Y MEMORIA

La atención es un proceso de focalización perceptiva que nos permite orientar la actividad a un estímulo determinado y controlarla. Requisito imprescindible para cualquier aprendizaje, es un proceso complejo cuya estimulación no puede desligarse de otras muchas funciones cerebrales, dado que otros procesos, como la memoria, la orientación o el funcionamiento ejecutivo son interdependientes de ella; por eso su estimulación favorecerá una mejoría en la eficiencia cognitiva de otras muchas funciones mentales. (Núria G. 2016 p. 15)

La interdependencia entre atención y memoria es evidente: para poder registrar la información se requiere de procesos atencionales; posteriormente hay un proceso de almacenamiento de la información y finalmente un proceso de recuperación. Todo ello requiere estrategias cognitivas en las que además de interpretar la información recibida, se realiza un análisis de esta, una categorización, asociación y relación con otros conocimientos ya adquiridos. (Núria G. 2016 p. 15)

La eficacia en el entrenamiento de la atención y la memoria se alcanza principalmente en un contexto ecológico, es decir, realizando actividades que tengan una relación directa con el entorno natural del alumnado, actividades que sean significativas y de gran interés para ellos. El juego de mesa permite la aproximación del niño a este entorno, pues las temáticas son afines a su interés. Además no están relacionadas con un programa de entrenamiento en atención y memoria, sino que se presentan más bien como un reto lúdico, lo cual, como hemos explicado anteriormente, desencadena diversos procesos de activación neuronal. (Núria G. 2016 p. 15)

Actividades

INTRUCCIONES: Indica cual es el valor de cada pieza del ajedrez en peones



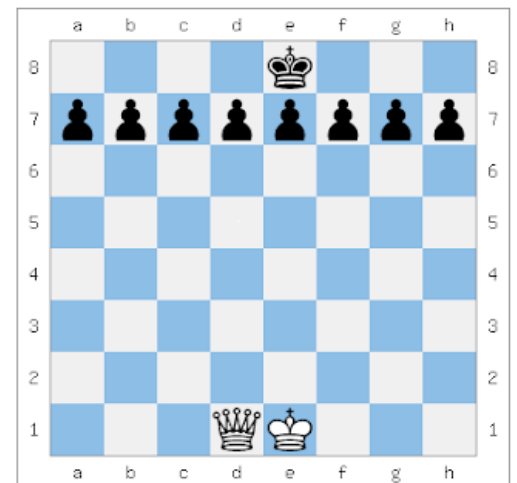
Practica la posición

La Dama contra los 8 Samurais

En la posición de la derecha las blancas, jugando bien, deben ganar la partida.

Para ello la Dama debe capturar rápidamente peones, intentando aislarlos y atacarlos por la base de la cadena mientras da jaques al rey negro para perjudicar su posición y mejorar la suya propia.

Si tienes problemas para ganar juega con negras y estudia como juega la máquina.



UNIDAD IV

Creación y reproducción de un juego
de mesa

CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA

La creación de un juego de mesa conlleva un proceso largo y lleno de complicaciones. Para su creación es imprescindible conocer esta afición y los elementos que componen un juego de mesa. Pero lo más importante es conocer el proceso de producción, ya que esto aumenta las posibilidades de crear un prototipo más válido para su aceptación por parte de un editor. Por ello es importante conocer detalles como que es más fácil publicar un juego con pocos componentes o que determinados formatos de carta son más baratos que otros, por poner un ejemplo. (Linaza, 2001 p. 61)

Componentes de un juego de mesa

Existen juegos de mesa con muy diversos componentes, desde juegos que solo contienen cartas, hasta juegos con tablero, miniaturas, cartas, dados, madera y cartón troquelado. A más elementos más costes de producción y de venta al público, mayor complejidad en su producción y más dificultad en encontrar un editor que apueste por nuestro diseño. En un juego se pueden encontrar los siguientes elementos: (Linaza, 2001 p. 61)

Tablero de juego.

Es el principal componente de un juego de tablero. Sobre él se desarrolla gran parte del mismo y sobre él se colocan el resto de elementos, madera, miniaturas, cartas etc. Para la fase de producción se debe tener en cuenta que no ha de superar un tamaño de 100x70 centímetros. Una de las cosas más importantes del tablero es que de su tamaño depende el formato de la caja del juego. El tablero se divide normalmente en cuatro partes para su plegado y almacenamiento, el tamaño de la caja del juego será el tamaño del tablero una vez plegado. En algunos juegos se utilizan, además del tablero principal, mini tableros auxiliares para cada uno de los jugadores, en donde por norma general colocaran los elementos que posean durante toda la partida. (Linaza, 2001 p. 61)



Figura 20. Tablero de juego. Tomada de (Linaza, 2001)

Marcadores de cartón.

Son piezas de cartón que varían de grosor, de forma y de tamaño según las necesidades de cada juego. Se utilizan para contabilizar y señalar diferentes elementos, como por ejemplo el dinero, el jugador inicial de una ronda, una zona determinada del tablero, puntos de victoria y un sin fin de diferentes usos que se amoldan a las necesidades de cada juego. (Linaza, 2001 p. 62)



Figura 21. Marcadores de cartón. Tomada de (Linaza, 2001)

Se fabrican sobre planchas de cartón troqueladas. El comprador las destroquetará cómodamente en su casa y retirará el cartón sobrante. La fase de producción de este elemento, su cantidad y forma es una de las decisiones del editor y productor, ya que es un elemento muy delicado a la hora de conseguir abaratar costes y amortizar bien el espacio. (Linaza, 2001 p. 62)

Madera.

Las piezas de madera se utilizan para diferentes funciones en un juego, pueden simbolizar el personaje del jugador, diversos recursos, emplazamientos etc., y pueden ser de muy diversas formas y colores. En ocasiones se utilizan dados de madera, aunque es más común que sean de plástico (ver más adelante). La cantidad de madera que se incluye con cada juego es cuidadosamente elegida, ya que es un elemento que conlleva costes adicionales, sobre todo si

se requieren formas especiales y menos comunes. La pieza de madera por excelencia utilizada en los eurogames es el cubo de madera. Su fabricación normalmente es encargada a empresas especializadas en ello. (Linaza, 2001 p. 63)



Figura 22. Tablero de madera. Tomada de (Linaza, 2001)

Plástico

Las piezas de plástico son muy utilizadas en los ameritrash. Generalmente tienen forma de personajes con todo lujo de detalles, otras veces son piedras preciosas, castillos, pueblos, caminos etc. Los hay de todas las formas tamaños y colores, y se pueden encontrar piezas de plástico duro y de plástico blando. Es otro de los elementos que hace más costosa la producción de un juego de mesa, y también suelen ser encargadas a empresas centradas en este tipo de material. (Linaza, 2001 p. 65)



Figura 23. Tablero de plástico. Tomada de (Linaza, 2001)

Cartas.

Uno de los elementos más utilizados en los juegos de mesa, además de ser el único elemento presente en los juegos exclusivamente de cartas. Su cantidad varía en cada juego, en los eurogames se encuentran en menor cantidad que en los ameritrash, en donde se pueden llegar a incluir cientos de cartas.

Los cuatro tamaños más utilizados son:

Estándar Americano, 56x87 milímetros.

Mini Americana, 41x63 milímetros.

Estándar Europea, 59x92 milímetros

Mini Europea, 44x68 milímetros. (Linaza, 2001 p. 65)



Figura 24. Cartas de juego. Tomada de (Linaza, 2001)

Diseño de un juego de mesa.

La creación de juegos de mesa se desarrolla a lo largo de 2 procesos, el primero es diseñar el juego, hacer que funcione, que no tenga errores y definir todos los componentes que lo conforman. Y el segundo es producirlo en masa, fabricarlo y distribuirlo. Nos centraremos en el primer proceso, diseñar un juego de mesa. Crear un juego de mesa no tiene una metodología específica, hay muchos diseñadores y tipos de juego, lo que hace que el planteamiento se pueda enfocar de muchas formas. Lo que si es cierto es que hay unos pasos comunes que todo diseñador de juegos debe cumplir y resolver. (Linaza, 2001 p. 66)

Idea inicial.

Lo primero que se debe pensar es sobre que quiero hacer el juego. La construcción de una ciudad, una guerra entre diferentes facciones, la exploración de nuevos planetas a través del espacio, desarrollar una civilización, pescar, buscar tesoros... el juego puede tratar cualquier tema y circunstancia. Aunque hacer que funcione y divierta es otra historia. Por esto, además de tener clara la temática del juego se debe pensar con qué tipo de mecánicas pueden funcionar mejor, mecánicas de eurogame, de ameritrash, de wargame, de juego abstracto, etc. No quiere decir que se copie literalmente la forma de jugar de un determinado juego y aplicarlo al nuestro. Se trata de decidir que mecánicas pensamos que pueden funcionar mejor para la temática utilizada, y de ahí ir desarrollando la manera en que se jugará nuestro diseño. Poniendo un ejemplo, no sería viable hacer un juego de gestión de recursos y aplicarle mecánicas de ameritrash, en donde el azar es muy común y por tanto probabilidades y estadísticas muy caóticas. Un juego de gestión de recursos requiere un equilibrio entre las opciones de victoria de los jugadores. (Linaza, 2001 p. 66)

Desarrollo de la idea inicial.

Esta fase es muy delicada, hay que tantear muchas opciones para ir descartándolas e ir definiendo las mecánicas a utilizar y los componentes del juego.

Se deben anotar todas las ideas posibles. Es muy importante empezar a definir la ronda del juego. Esto quiere decir, que se debe ir pensando las opciones que tendrán los jugadores durante su turno, tiraran dados, utilizaran cartas, podrán negociar entre ellos, etc. De este modo

comienzan a surgir los componentes que se necesitaran para el juego, cartas, dados, tablero, fichas, miniaturas, etc. Esta fase del diseño quizás sea la más dura de todas, ya que se comienza desde un esbozo que puede cambiar tanto que el propio juego mute en otro concepto diferente del que teníamos al principio, o que veamos que no funciona bien y haya que empezar desde cero. Comenzar el diseño de un juego es la parte más difícil. (Linaza, 2001 p. 67)

ACTIVIDADES

FICHA DE TRABAJO

1. Mencione 3 reglas de los diferentes juegos que se presentan a continuación

DOMINO	DAMA	AJEDREZ
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.

2. Describa el orden de la producción de un juego de mesa

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

UNIDAD V

Instrumentos de evaluación

Los siguientes instrumentos están dirigidos a los estudiantes del centro educativo, en donde se realizó el EPS. Instrumento de evaluación diagnóstica, que se entrega antes de implementar el modelo pedagógico.

Cuestionario

Cuestionario Instrumento de evaluación diagnóstica para aplicar a los estudiantes del centro educativo, donde se realizará el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- en el municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Reciba un cordial saludo, el presente cuestionario tiene la intención de establecer información relevante, sobre cómo pasa el receso, para ello se le solita su colaboración para responder el cuestionario, sus respuestas permitirán obtener datos valiosos.

Objetivo: presentar los datos generales, de la evaluación diagnóstica, a través de un instrumento de cuestionario, con la finalidad de analizar las respuestas y así poder verificar la situación real del contexto educativo.

I. Parte Informativa:

Nombre de la Institución Educativa: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

II. Preguntas:

Instrucciones: a continuación, se le presentará una serie de preguntas, lo cual deberá responder, escribiendo una X sobre la línea, de acuerdo a su criterio.

1. ¿Conoces juegos de mesa?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” describa brevemente, ¿Cuáles?

2. ¿Conoce las reglas de los juegos de mesa?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” escriba cuáles:

3. ¿Has participado en algún juego de mesa?

Si _____ No_____

4. ¿Puede retar a otro estudiante que juegue con ustedes?

Si _____ No_____

Si su respuesta fue “Si” escriba qué ha jugado en los últimos meses:

5. ¿En el momento de receso tienen diversidad de juegos de mesa?

Si _____ No_____

Si su respuesta fue “Si” describa cuáles ha utilizado:

6. Los maestros emplean juegos de mesa durante las clases

Si _____ No_____

Si su respuesta fue “Si” describa cuáles ha utilizado:

Instrumento de evaluación diagnóstica, que se entrega después del implementar el modelo pedagógico.

Cuestionario

Instrumento de evaluación diagnóstica para aplicar a los estudiantes del centro educativo, donde se realizará el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- en el municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Reciba un cordial saludo, el presente cuestionario tiene la intención de establecer información relevante, sobre cómo pasa el receso, para ello se le solita su colaboración para responder el cuestionario, sus respuestas permitirán obtener datos valiosos.

Objetivo: presentar los datos generales, de la evaluación diagnostica, a través de un instrumento de cuestionario, con la finalidad de analizar las respuestas y así poder verificar la situación real del contexto educativo.

I. Parte Informativa:

Nombre de la Institución Educativa: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

II. Preguntas:

Instrucciones: a continuación, se le presentará una serie de preguntas, lo cual deberá responder, escribiendo una X sobre la línea, de acuerdo a su criterio.

1. ¿Conoces juegos de mes?

Sí _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” describa brevemente, ¿Cuáles?

2. ¿Conoce las reglas de los juegos de mesa?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” escriba cuáles:

3. ¿Has participado en algún juego de mesa?

Si _____ No _____

4. ¿Puede retar a otro estudiante que juegue con ustedes?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” escriba qué ha jugado en los últimos meses:

5. ¿En el momento de receso tienen diversidad de juegos de mesa?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” describa cuáles ha utilizado:

6. Los maestros emplean juegos de mesa durante las clases

Sí _____ No _____

Si su respuesta fue “Si” describa cuáles ha utilizado:

Referencias

- CNB. (2011). Curriculun Nacional Base . Guatemala
- Globomedia, D. &. (2010). Juego de Tablero .
- King, D. (2006). Juegos. Del backgammon al blackjack: Aprenda los juegos favoritos del mundo. Editorial Blume .
- Maldonado, L. (2000). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona.
- Núria Guzmán Sanjaume. (2016). Neuroeducación y juego de mesa.
- T, A. (2012). El poder de la neurodiversidad. Ed. Paidós.
- Torrez, C. (2002). Juego como estrategia de aprendizaje en el aula. .
- William, A. (2005). Caylus. Edge Entertainment. .

4.3.1 Evidencias



Figura 5. Antes el espacio lo utilizaban para almacenar leña. Elaboración propia (2018) Figura



Figura 6. Se procedió a limpiar el lugar antes de iniciar a pintar. Elaboración propia (2018)

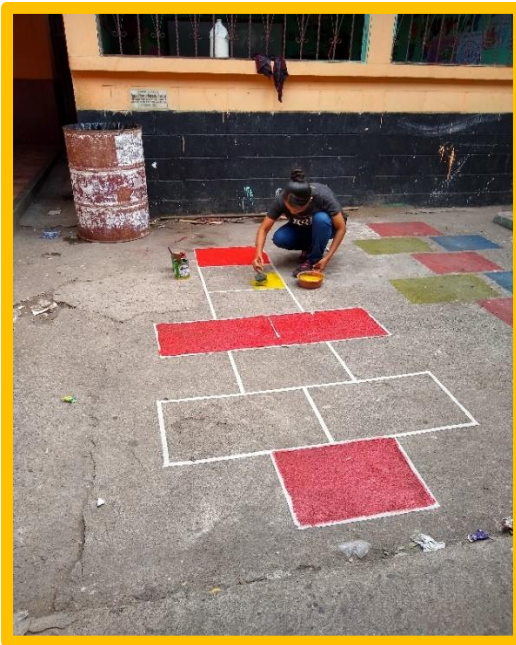


Figura 7. Pintando avioncito en el patio de juegos. Elaboración propia (2018)

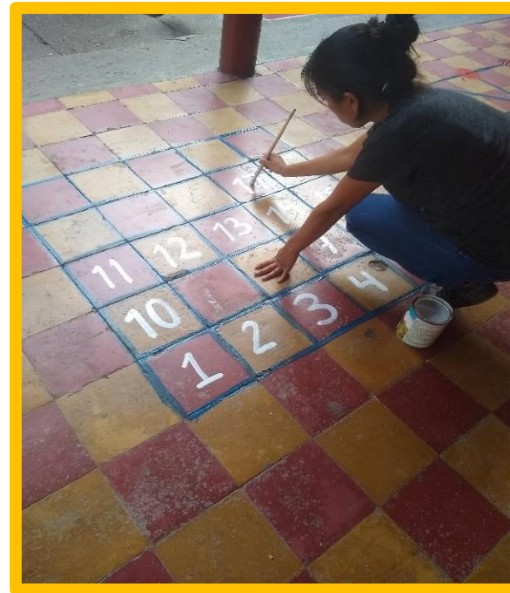


Figura 8. Pintando juego de escaleras y serpientes. Elaboración Propia (2018)



Figura 9. Construcción de las mesas para los juegos. Elaboración propia (2017)



Figura 10. Capacitación a docentes sobre el uso de los juegos de mesa. Elaboración Propia (2017)



Figura 11. Capacitación a estudiantes de quinto grado



Figura 12. Capacitación a estudiantes de cuarto Grado. (Elaboración propia (2018))



Figura 13. Construcción de mesitas de concreto. (2018)



Figura 14. Mesitas de concreto construidas para los juegos de mesa. (Elaboración propia (2018))



Figura 15. Utilización de mesitas por los estudiantes de sexto grado. Elaboración propia (2018)

4.3.2 Actores

Entre los actores del proyecto realizado en la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro” jornada vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, son los estudiantes, debido a que son los beneficiarios directos, serán los que den uso a los juegos de mesa, a su vez el docente de cada grado quien será encarado de velar el material, esto fue posible gracias a las gestiones necesarias con personas de buen corazón para la realización del proyecto.

4.3.3 Acciones

- Elaboración del plan de diagnóstico, para obtener información de la institución educativa a realizar el proyecto.
- Identificación de las carencias y problemas principales que presenta la institución educativa.
- Construcción de la fundamentación teórica, con el objetivo de definir los temas principales que den información del problema seleccionado y sus bases legales que lo fundamenten,
- Elaboración del plan de acción, con actividades y objetivos por realizar dentro de la institución educativa, con la finalidad de hacer entrega de juegos de mesa. Entre una de las actividades la redacción de solicitudes para la donación de juegos de mesa, pintura, estante, albañil.

4.3.4 Resultados

- Un área diferente en donde pueden jugar, descansar y utilizado por maestros para sus diferentes actividades planificadas.
- La participación y apoyo de la comunidad educativa (directora, docente y estudiantes), para poder realizar el proyecto.
- Diligencias realizadas, en virtud de gestionar y encontrar el apoyo económico necesario para efectuar el proyecto, capacitación a maestros y estudiantes enfocadas al uso de los juegos de mesa y los beneficios.

Tabla 16

Resultado interrogante uno

Aspecto	Cantidad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%
Total	66	100%

Nota. Elaboración propia.

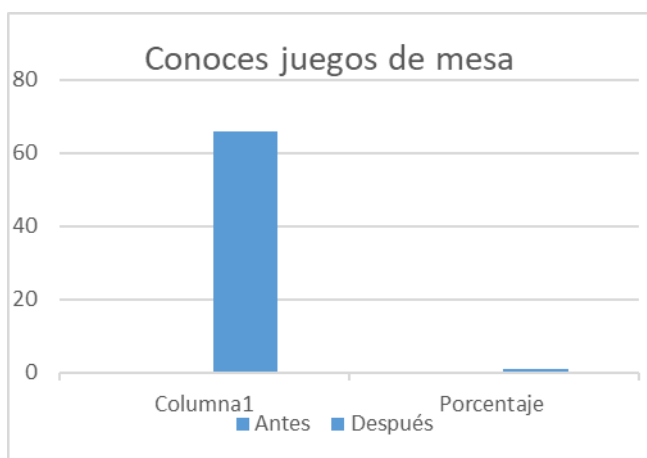


Figura 16. *Resultado Interrogante 1. Elaboración propia.*

Descripción

Al inicio los estudiantes dieron respuesta negativa a todo, 66 de los niños muestra después de trabajar la guía, dieron respuesta positiva a la pregunta con un total del 100%.

Tabla 17

Resultado de la interrogante dos

Aspecto	Canridad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%

Nota. Elaboración propia

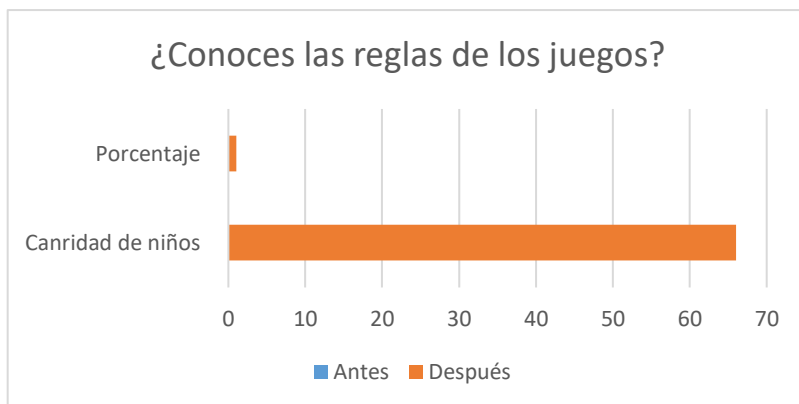


Figura 17 Resultado Interrogante 2. Elaboración propia.

Descripción

En el primer cuestionario que respondieron los 66 estudiantes no conocían las reglas de los juegos de mesa, luego de trabajar en la guía el 100% de los estudiantes saben las reglas de los juegos de mesa.

Tabla 18

Resultado interrogante número 3

Aspecto	Cantidad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%

Nota. Elaboración propia

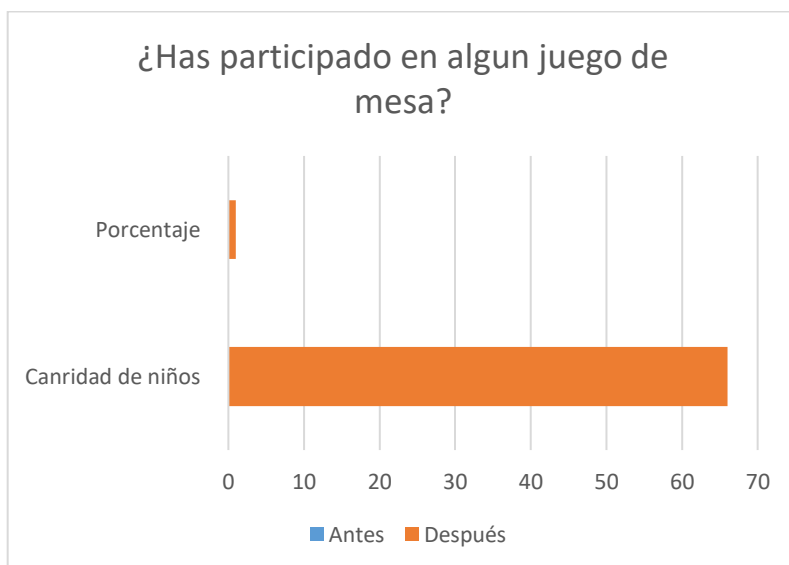


Figura 18. Resultado interrogante. Elaboración propia

Descripción

En el primer cuestionario que respondieron los estudiantes, el 100% no tenían la oportunidad de participar en algún juego de mesa, luego de trabajar en la guía el 100% de los estudiantes tuvieron la oportunidad de manipularlos.

Tabla 19

Resultado interrogante 4

Aspecto	Cantidad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%

Nota. Elaboración Propia

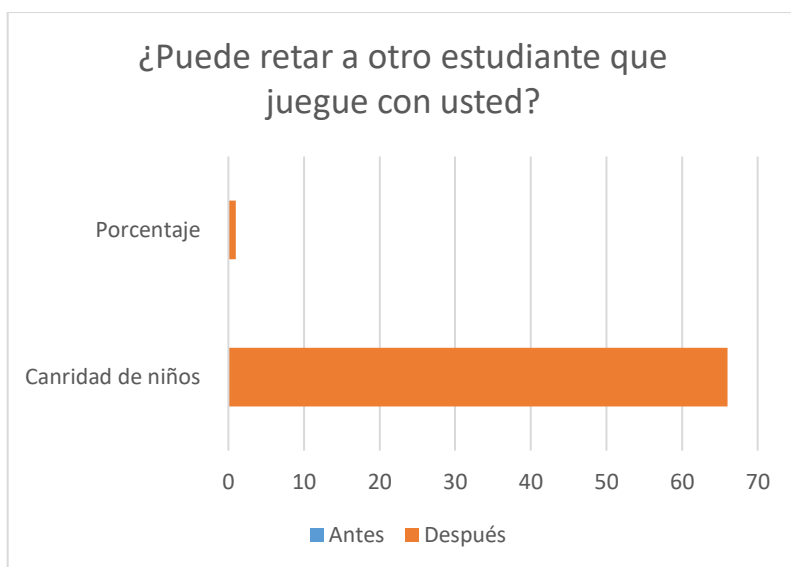


Figura 19. *Resultado interrogante 4. Elaboración propia*

Descripción

En el primer cuestionario de diagnóstico que respondieron los estudiantes, el 100% que no se sentían capaces de retar a ningún estudiante, luego de las capacitaciones dadas a los estudiantes el 100% de los estudiantes se sienten con la capacidad de retar a otros.

Tabla 20

Resultado pregunta número 5

Aspecto	Cantidad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%

Nota. Elaboración propia

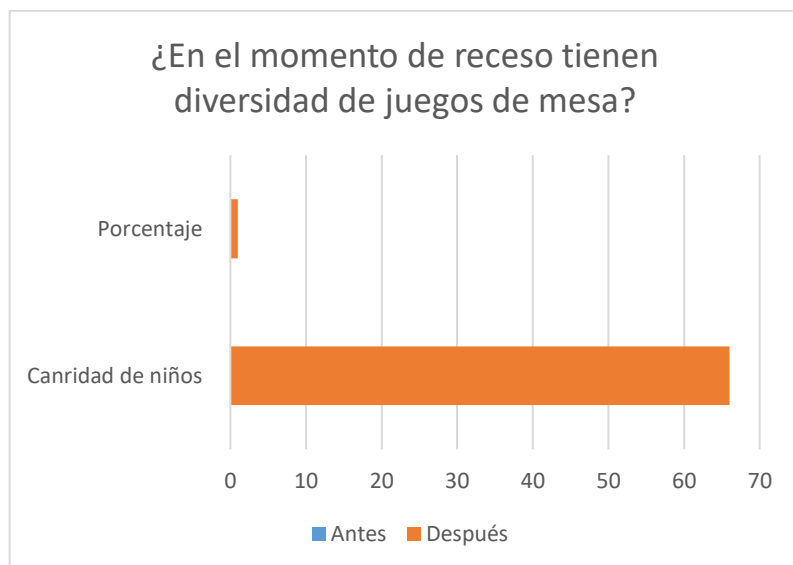


Figura 20. Resultado interrogante 5. Elaboración propia

Descripción

En el cuestionario de diagnóstico que respondieron los estudiantes de los grados de cuarto, quinto y sexto primaria, no tienen diversidad de juegos para el momento de receso, entonces con el proyecto vino a beneficiar y satisfacer a los estudiantes en el pasatiempo y al mismo tiempo aprendiendo mientras juegan.

Tabla 21

Resultado interrogante 6

Aspecto	Cantidad de niños	Porcentaje
Antes	0	0%
Después	66	100%

Nota. Elaboración propia

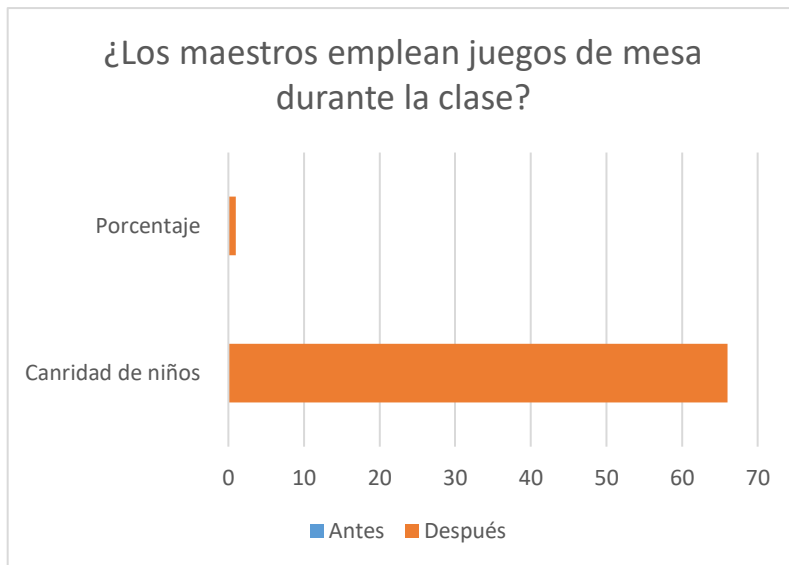


Figura 21. Resultado interrogante 6. Elaboración propia

Descripción

Los maestros con anterioridad no contaban con dicho recurso, en cuanto se inició a implementar los juegos, con la genialidad de los maestros también fueron útiles para ellos.

4.3.5 Implicaciones

Los albañiles que trabajaron las mesas no siguieron indicaciones dadas para el trabajo a realizar tal consecuencia fue de volver a construir las mesitas y bancas de concreto.

4.3.6 Lecciones aprendidas

Como epesista de la carrea de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, se tuvo que establecer en práctica la teoría aprendida durante los años de estudio, en no confiar en ninguna persona y supervisar siempre las actividades a realizar, y por último por más difíciles que sean las situaciones se puede lograr lo que uno quiere.

Capítulo V

5. Evaluación del proceso

5.1 Diagnóstico

Como resultado de la evaluación del diagnóstico, dio satisfactorio, se realizaron cada una de las actividades en el tiempo planificado un 80%. Las técnicas y herramientas realizadas fueron utilizadas satisfactoriamente para recabar información. Se utilizó una entrevista a la directora del centro educativo por medio de un cuestionario, respondiendo positivamente a las interrogantes, y la observación minuciosa se realizó por medio de lista de cotejos, FODA, encuestas a docentes y padres de familia del centro educativo, que sirvieron de base para listar las carencias del centro educativo y así poder seleccionar el problema a trabajar, realizarle hipótesis, la priorización y el estudio de factibilidad y viabilidad.

Tabla 22

Evaluación del Diagnóstico

Actividad/aspecto/elemento	Sí	No	Comentario
¿se presentó el plan de diagnóstico?	X		
¿los objetivos del plan fueron pertinentes?	X		
¿Las actividades programadas para realizar el diagnóstico fueron suficientes?	X		
¿Las técnicas de investigación previstas fueron apropiadas para efectuar el diagnóstico?	X		
¿Los instrumentos diseñados y utilizados fueron apropiados a las técnicas de investigación?	X		
¿El tiempo calculado para realizar el diagnóstico fue suficiente?		X	
¿Se obtuvo colaboración de personas de la institución/comunidad para la realización del diagnóstico?	X		
¿Las fuentes consultadas fueron suficientes para elaborar el diagnóstico?		X	
¿Se obtuvo la caracterización del contexto en que se encuentra la institución/comunidad?	X		

¿Se tiene la descripción del estado y funcionalidad de la institución/comunidad?	X		
¿Se determinó el listado de carencias, deficiencias, debilidades de la institución/comunidad?	X		
¿Fue correcta la problematización de las carencias, deficiencias y debilidades?	X		
¿Fue adecuada la priorización del problema a intervenir?	X		
¿La hipótesis acción es pertinente al problema a intervenir?	X		
¿Se presentó el listado de las fuentes consultadas?		X	

Nota: Adaptado de Méndez (2017)

5.2 Fundamentación Teórica

El resultado de la fase de la fundamentación teórica fue satisfactorio, se citaron varias definiciones relacionadas al problema a trabajar en el centro educativo, siguiendo las normas APA, al igual fundamentos legales que apoya el proyecto

Tabla 23

Evaluación de la fundamentación teórica

Actividades/aspectos/elementos	Sí	No	Comentarios
¿La teoría presentada corresponde al tema contenido en el problema?	X		
¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?		X	Aún falta completar algunos temas legales.
¿Las fuentes consultadas son suficientes para caracterizar el tema?		X	Falta más investigación en documentos legales.
¿Se hacen citas correctamente dentro de las normas de un sistema específico?	X		

¿Las referencias bibliográficas contienen todos los elementos requeridos como fuente?	X		
¿Se evidencia aporte del epesista en el desarrollo de la teoría presentada?	X		

Nota: Adaptado de Méndez (2017)

5.3 Plan de acción

Como resultado de la evaluación del plan de intervención, fue satisfactorio, se redactó objetivos para la solución del problema planteado, las metas que se deseaban alcanzar, los recursos son favorables para la realización del proyecto y el presupuesto se gastó lo planeado.

Tabla 24

Evaluación Plan de Acción

Elemento del plan	Sí	No	Comentarios
¿Es completa la identificación institucional de la epesista?	X		
¿El problema es el priorizado en el diagnóstico?	X		
¿La hipótesis acción es la que corresponde al problema priorizado?	X		
¿La ubicación de la intervención es precisa?	X		
¿La justificación es válida ante el problema a intervenir?	X		
¿El objeto general expresa claramente el impacto que se espera provocar con la intervención?	X		

¿Los objetivos específicos son pertinentes para contribuir al logro del objetivo general?	X		
¿Las metas son cuantificaciones verificables de los objetivos específicos?	X		
¿Las actividades propuestas están orientadas al logro de los objetivos específicos?	X		
¿Los beneficiarios están bien identificados?	X		
¿Las técnicas utilizar son las apropiadas para las actividades a realizar?	X		
¿El tiempo asignado a cada actividad es apropiado para su realización?	X		
¿Están claramente determinados los responsables de cada acción?	X		
¿El presupuesto abarca todos los costos de la intervención?		X	En parte abarcó todos los costos, pero como hubo un inconveniente con la construcción para las mesitas tuve que utilizar aún más presupuesto para volver a construirlas.
¿Se determinó en el presupuesto el renglón de imprevistos?	X		
¿Están bien identificadas las fuentes de financiamiento que posibilitaran la ejecución del presupuesto?	X		

Nota: Adaptado de Méndez (2017)

Conclusiones

- Para realizar la indagación de la guía pedagógica, fue necesario la implementación de instrumentos de cuestionarios dirigidos al docente y estudiantes del establecimiento educativo, donde fue evidente al inicio cierto grado de dificultad al momento de saber las reglas del juego y cómo jugar, pero con el paso de los días se evidencio la contribución al mejoramiento del receso y la habilidad de los estudiantes con los juegos, Contribuyendo así, al aprendizaje de los estudiantes en la práctica y adquisición de nuevas habilidades cognitivas.
- Los juegos de mesa son un deporte que ayudan al desarrollo cognitivo de los estudiantes, a pensar antes de actuar y sin desesperarse. Al tener un espacio para los juegos de mesa se ven más motivados, y realizan otras actividades diferentes, además pueden utilizarlos en las clases ordinarias.
- La ejecución del proyecto, fue de gran éxito, habilitando así un espacio dentro del establecimiento educativo, para la recreación, donde se evidencia el aporte físico del proyecto.
- Realización de capacitación dirigida a docentes sobre las reglas de los juegos de mesa, la utilización de los mismo, donde también se impartió el tema sobre la importancia del uso y cuidado de los juegos de mesa, para estudiantes y docentes del establecimiento educativo, recomendando a los estudiantes el buen uso del material para que duren muchos años.

Plan de sostenibilidad

Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, jornada vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Identificación

Lugar

Aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso.

Responsables

- Directora
- Docentes

Justificación

Debido a la ejecución del plan de diagnóstico en el centro educativo, se detectó carencias de las cuales una fue la seleccionada con base a todas las matrices que se implementaron, según el libro de proyectos de Bidel Méndez, de ello se realiza el proyecto, Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, jornada vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, con lo cual fue necesario efectuar diversas actividades y diligencias para concretar dicho proyecto, con ello surge la necesidad de realizar un plan de sostenibilidad para que estos aportes funcionen durante varios años más, es necesario dicho plan para hacer efectiva la continuidad y aplicación de la Guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria. El aporte físico fue de: varios juegos de mesa, esto deberá ser cuidado y protegido, para que se puedan utilizar por varios años más. Este compromiso lo adquiere principalmente la directora del establecimiento educativo, teniendo en

consideración que son aportes que se puede utilizar como herramientas para facilitar la enseñanza.

Objetivo general

Establecer plan de sostenibilidad, para el compromiso de cuidar y mantener en óptimas condiciones los juegos de mesa y la aplicación de la Guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria, que sirva para muchos años más.

Objetivos Específicos

Desarrollar un plan de sostenibilidad, con base a las características necesarias del cuidado de los aportes, a través de actividades y compromiso adquirido por la directora del establecimiento educativa.

Establecer los cuidados que deben de tener con los juegos de mesa.

Descripción

El proyecto Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del ciclo II del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”, jornada vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso, fue un proyecto efectuado con éxito gracias a las personas de buen corazón que respondieron a las gestiones que la epesista realizó, dando como resultado el aporte físico con la habilitación de juegos de mesa. Con ello nace la visión de realizar un plan de sostenibilidad para la continuidad del proyecto, a través del compromiso que la directora del centro educativo adquiere con darle continuidad al proyecto, porque esto les ayudara a que sus estudiantes puedan alcanzar mejores aprendizajes.

Sostenibilidad financiera

Esta sostenibilidad quedara a cargo de la directora del establecimiento educativo, debido a que adquiere el compromiso de mantener en buenas condiciones los juegos de mesa para futuros años.

Sostenibilidad ambiental

Reutilizar todo material didáctico que puede ser de mucha importancia para la enseñanza, por ejemplo, reutilizar hojas, carteles u otros insumos que se encuentren en buen estado, tomando conciencia de lo importante que es proteger el ambiente, también con ello se puede elaborar nuevos juegos de mesa, utilizando marcadores, temperas u otros materiales necesarios.

Sostenibilidad social

Esto se realizará gracias al compromiso que adquiere la directora, difundiendo el aporte con los estudiantes, así mismo fomentar habilidades cognitivas.

Actividades

- Compartir Guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria.
- Capacitar una vez al año a los docentes el uso y cuidado de los juegos de mesa.
- Aplicar la guía sobre el área recreativa dentro del salón de clase.
- Verificar la implementación de la guía por parte de la directora.

Recursos para fortalecer las propuestas

Humanos

Estudiantes

Directora

Docentes

Colaboradores

Epesista

Materiales

Guía sobre el área recreativa implementado

Juegos de mesa habilitado con 50 juegos, dentro de la instalación educativa.

Financiero

La epesista, realizó gestiones necesarias económicas, para dejar diversos juegos de mesa, para que los estudiantes puedan utilizar este recurso por varios años, es indispensable dejarlo en físico, para ello se solicitó apoyo para el mismo. Es importante mencionar que el centro educativo adquiere el compromiso de continuar y mejorar el proyecto, con aporte de la comunidad educativa. La directora del establecimiento educativo realizará los trámites de papelería, para que todo lo del aporte físico del proyecto, pase a formar parte del inventario.

Procesos y sus fortalecimientos

Producto

- Guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria.

Actividades

- Asesorías para el uso de la guía sobre el área recreativa.
- Implementación de la guía, para futuros años.

- Visualización de la aplicación de la guía pedagógica.
- Entrega de la guía sobre el área recreativa para el desarrollo de habilidades cognitivas dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto primaria.

Justificación del fortalecimiento de los procesos a considerarse como estrategia de sostenibilidad

Es indispensable la aplicación de la guía sobre el área recreativa, dentro o fuera del salón de clase, debido que se visualizó durante el tiempo de receso, no contaban con diferentes recursos para seguir aprendiendo. Con lo cual este proyecto le permitirá efectuar estrategias didácticas y definir una metodología. Esta causa se da por el poco presupuesto por parte del Ministerio de Educación y del docente, para implementar áreas recreativas en los centros educativos, es por ello la necesidad de la implementación y divulgación del mismo y que sirva durante muchos años más, así mismo una educación de calidad.

Tiempo de ejecución

Ciclo lectivo de futuros años.

**Escuela Oficial Rural Mixta
“Mario Méndez Montenegro”
jornada vespertina, aldea Tulumaje.**



Aldea Tulumaje, octubre 2018

Yo Maestra de Educación Primaria y Profesora de Enseñanza Media, Sandra Seleny Bran Paíz, en calidad de directora de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro” jornada vespertina, aldea Tulumaje, municipio de San Agustín Acasaguastlán, departamento de El Progreso. Me comprometo a darle continuidad y a mejorar el proyecto, “Implementación de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del Ciclo II del nivel primario. Que fue entregado el día martes 9 de octubre del año 2018.

Es por ello la importancia de dar fe del compromiso que adquiero, para continuar con la implementación de juegos de mesa y dar uso a la guía pedagógica. Por lo cual hace constar el uso de los juegos de mesa, en los grados descritos y avalando su continuidad para que duren por más tiempo los juegos de mesa.

Sin más que agregar

Atentamente


PEM. Sandra Seleny Bran Paíz



Directora de la Escuela Oficial Rural Mixta “Mario Méndez Montenegro”
jornada vespertina, aldea Tulumaje

Referencias

- Alfredo. J. (26/08/2020) *Definición de Recreación*. Recuperado de:
<http://conceptodefinicion.de/recreación/>.
- Drummond, (18 de julio del 2019). *Concepto definición de, Redacción*.
- Ethel M. (1969) en su obra "*Juegos de Recreación*"
- González N. (2018), *Psicología educativa y del desarrollo, Psicología educativa*.
Recuperado <https://lamenteesmaravillosa.com/psicologia-educativa-autores-a-considerar/>
- Guiainfantil, (2018), *para niños y padres*. Recuperado de:
www.pinterest.com/guiainfantilcom.
- Leal Z. (2008). *Estrategia creativa para promover el deporte squash en Guatemala*. (Tesis de la Universidad Rafael Landívar facultad de ciencias económicas y empresariales departamento de mercadotecnia y publicidad) Recuperado de
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2004/01/04/Juan-Leal.pdf>
- Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Decreto Número 27- 2003
- Martínez A, (2017) *Legislación Educativa*. Leyes Educativas. Guatemala: CIMBRA.
- Méndez. J. B. (2017), *Proyectos*, Guatemala, C.A.,
- Meza. *Definición de Recreación*. Recuperado
<http://www.conceptodefinicion.de/recreacion/>.
- Ministerio de Educación de Guatemala. (2009). *Curriculum Nacional Base* del nivel primario, de tercer grado, malla Curricular Guatemala, C.A.: Guatemala.
- Ponce M. (2012). *Fundamentos psicopedagógicos*. Red tercer milenio
- Ramírez, J. A. (2009). *Revista digital*. Recuperado <http://www.efdeportes.com/>

UNESCO(2013)_*Escuelas_promotoras_de_salud_e_interculturalidad_en_la_Comunidad_Valenciana_y_Comunidad_de_Madrid*_Recuperado de

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/multimedia/field/Santiago/images/ticssp.pdf>

Loughlin, A. J. (1971). "*Recreo dinámica del adolescente (Motivación y tiempo libre)*"

Buenos Aires. Librería del Colegio

Waichman, (2004) *Congreso Nacional de Recreación*. Recuperado

<http://wwwblog.utp.edu.com>

APÉNDICE

Apéndice A

Plan Diagnóstico

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

Epesista Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

Carné: 201340912

Plan Diagnóstico de la escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro jornada vespertina.

Ubicación: aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán, El Progreso.

Objetivo general

Identificar y listar las carencias, fallas y deficiencias que presenta la escuela oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro de la aldea Tulumaje jornada vespertina.

Objetivos específicos

- Listar las carencias del establecimiento.
- Análisis de los datos a obtener.
- Plantear hipótesis acción
- Verificar la viabilidad y factibilidad de la hipótesis acción

Justificación

El diagnóstico se realizará con el fin de identificar los principales problemas educativos y poder efectuar planes de trabajo y mejorar la situación actual de los estudiantes y así poder contribuir con la sociedad.

Actividades

- Entrega de carta de solicitud
- Entrega carta de aceptación
- Entrevista a directora
- Observación
- Encuesta a los docentes
- Visita a la municipalidad de San Agustín Acasaguastlán
- Encuesta a los habitantes de la comunidad
- Elaboración del plan diagnóstico
- Entrega de informe de diagnóstico

Tiempo:

23 de febrero al 10 de abril

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Centro Universitario de El Progreso
 Departamento de Pedagogía
 Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
 Epesista: Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

No.	Actividad	Responsable	Febrero							Marzo															
			J	V	S	L	M	M	J	V	L	M	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	
			22	23	24	26	27	28	1	2	5	6	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30	2	3	
1	Entrega de carta de solicitud	epesista																							
2	Entrega de carta de aceptación	epesista																							
3	Elaboración plan diagnóstico	epesista																							
4	Entrega plan de diagnóstico	epesista																							
5	Entrevista directora	epesista - directora																							
6	Observación del establecimiento	epesista																							
7	Encuesta con docentes	epesista docentes																							
8	Visita a la municipalidad	epesista																							
9	Encuesta a los habitantes de la comunidad	epesista																							
11	Elaboración de Informe Diagnóstico	Epesista																							
12	Entrega de informe de diagnóstico	Epesista																							

Técnicas e instrumentos:

- Listas de cotejo -- cuestionario
- Entrevista -- guía de preguntas
- Observación -- lista de cotejo y FODA

Recursos:

Material

- Copias
- Celular
- Computadora
- impresora.
- Tinta para impresora
- Hojas bond
- Cuaderno
- Lapiceros
- Libro de Proyectos de Bidel Méndez
- Tiempo

Humano

- Epesista
- Director
- Docentes
- Miembros de la comunidad

Responsable

- Epesista
- Docentes
- Director

Evaluación

Actividad/aspecto/elemento	Sí	No	Comentario
¿se presentó el plan de diagnóstico?			
¿los objetivos del plan fueron pertinentes?			
¿Las actividades programadas para realizar el diagnóstico fueron suficientes?			
¿Las técnicas de investigación previstas fueron apropiadas para efectuar el diagnóstico?			
¿Los instrumentos diseñados y utilizados fueron apropiados a las técnicas de investigación?			
¿El tiempo calculado para realizar el diagnóstico fue suficiente?			
¿Se obtuvo colaboración de personas de la institución/comunidad para la realización del diagnóstico?			
¿Las fuentes consultadas fueron suficientes para elaborar el diagnóstico?			
¿Se obtuvo la caracterización del contexto en que se encuentra la institución/comunidad?			
¿Se tiene la descripción del estado y funcionalidad de la institución/comunidad?			

¿Se determinó el listado de carencias, deficiencias, debilidades de la institución/comunidad?			
¿Fue correcta la problematización de las carencias, deficiencias y debilidades?			
¿Fue adecuada la priorización del problema a intervenir?			
¿La hipótesis acción es pertinente al problema a intervenir?			
¿Se presentó el listado de las fuentes consultadas?			

Nota: Adaptado de Méndez (2017)

Apéndice B

Universidad de San Carlos de Guatemala

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

Lista de cotejo para observación del establecimiento

Cómo epesista del centro universitario de El Progreso, la información obtenida servirá para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado.

Instrucciones: A continuación, se le presenta una serie de premisas, que deberá colocar una x donde corresponde

No.	Premisas	Sí	No	Observaciones
	Áreas públicas			
1.	Cuenta con cancha deportiva			
2.	Espacio de recreación para estudiantes			
3.	Cuenta con muro perimetral			
4.	Tiene áreas verdes			
5.	Tienen área de descanso			
6.	Cuentan con un comedor			
	Área específicas	Sí	No	Observaciones
7	Cuenta con biblioteca			
8	Cuentan con cocina			
9	Tienen salón de maestros			
10	Las aulas son apropiadas para el número de estudiantes			
11	Los salones de clases cuentan con iluminación natural			
12	Tienen salón para bodega			
13	La directora cuenta con su propia oficina			
14	Área de primeros auxilios			
15	Áreas de espera para el personal			
16	Área específica para eventos			
	Mobiliario	Sí	No	Observaciones
17	Cuentan con computadora			
18	Cada docente tiene su propi			

19	Cuenta con impresora			
20	Cuentan con archivo			
21	Tienen mobiliario para cada uno de los estudiantes			
22	Cada salón de clase tiene pizarrón			
23	Cada salón de clase cuenta con librería			
24	Cuentan con libros de lectura en los salones			
	Carácter higiénico	Sí	No	Observaciones
25	Cuentan con servicios sanitarios			
26	Los docentes tienen su propio servicio sanitario			
27	Tienen recipientes para basura			
28	Tienen implementos de limpieza en cada salón			
29	Las paredes del establecimiento se encuentran limpias			
30	Hay personal para realizar la limpieza			
31	Cuentan con pila o lavamanos			
	Servicios básicos	Sí	No	Observaciones
32	Cuentan con teléfono			
33	Tienen servicio de agua potable			
34	Tienen servicio de electricidad			
35	Cuentan con servicio de fax			
36	Tienen servicio de internet			
37	El establecimiento tiene drenajes			
38	Cuentan con buena instalación eléctrica			

Nota. Elaboración propia

Apéndice C

Universidad de San Carlos de Guatemala

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

Entrevista dirigida a la directora del establecimiento.

Cómo epesista del centro universitario de El Progreso, la información obtenida servirá para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado.

Instrucciones: a continuación, se le presenta una serie de ítems que deberá responder en el espacio en blanco.

1. El establecimiento cuenta con edificio propio

Sí _____ No. _____

2. En el establecimiento cada año realizan el Proyecto Educativo Institucional -PEI-

Sí _____ No _____

3. En el establecimiento realizan memoria de labores cada año

Sí _____ No _____

4. En el establecimiento cada año realizan el -POA-

Sí _____ No _____

5. El establecimiento cuenta con visión y misión

Sí _____ No _____

Si la respuesta es sí ¿cuál?

6. ¿Cuál es el objetivo de la institución?

7. En la institución que valores ponen en práctica

8. En el establecimiento cuentan con un organigrama

Sí _____ No _____

9. El establecimiento presta algún servicio a la comunidad

Sí _____ No _____

Si la respuesta es sí ¿Cuáles?

10. Los docentes les dan ejecución a los programas del ministerio de educación:

Sí _____ No _____

Si la respuesta es sí ¿Cuáles?

11. En el establecimiento cuentan con libros de lectura

Sí _____ No _____

12. En el establecimiento se ha realizado algún proyecto educativo

Sí _____ No. _____

13. El establecimiento cuenta con gobierno escolar

Sí _____ No _____

Si la respuesta es negativa responder ¿Por qué?

14. ¿Con cuántos maestros cuenta el establecimiento?

15. ¿Cuántos de los maestros son presupuestados, contrato y municipal?

Presupuestados _____ Contrato _____ Municipal _____

16. Los maestros están organizados por comisiones

Sí _____ No _____

¿Cuáles?

17. Conoce la historia de cómo fue fundada la escuela

Si _____ No- _____

18. Conoce algún momento relevante

Sí _____ No _____

¿Cuáles? _____

19. Conoce algún personaje sobresaliente en el establecimiento

Sí _____ No _____

¿Quiénes?

20. Conoce algunas anécdotas del establecimiento

Sí _____ No _____

¿Quiénes?

21. Los docentes en sus planificaciones integran los programas del MINEDUC

Si _____ No. _____

¿Cuáles?

22. Cuantos estudiantes son en total en el establecimiento

23. Los padres de familia asisten a las reuniones programadas

Sí _____ No _____

24. Los padres de familia como se movilizan para dejar a los estudiantes a la escuela.

25.Cuál es el tipo de nivel social es el que prevalece en la institución

26. Cuentas familias atienden en el establecimiento.

27. En el establecimiento ha sucedido algún incidente durante el recreo

Sí _____ No _____

Si la respuesta es sí ¿Cuáles? _____

28. Hay lugares con mayor riesgo para los estudiantes en el establecimiento

Si _____ No. _____

¿Cuáles? _____

29. Al momento de tomar alguna decisión para el establecimiento, toma la opinión de los demás docentes

Si _____ No. _____

30. Los estudiantes reciben algún tipo de becas

Si _____ No. _____

¿Cuáles? _____

31. El establecimiento se presta para otra casa de estudio

Si _____ No. _____

¿Cuáles? _____

Apéndice D

Universidad de San Carlos de Guatemala

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

Encuesta dirigida a los habitantes de la comunidad

Cómo epesista del centro universitario de El Progreso, la información obtenida servirá para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado.

Instrucciones: a continuación, se le presenta una serie de ítems que deberá responder en el espacio en blanco.

1. Con que recursos naturales cuenta la comunidad

2. ¿Qué tipo de transporte utilizan en la comunidad?

3. En la comunidad cuenta con centro de salud

Sí _____ No _____

4. Los pobladores de la comunidad de que están construidas las casas

5. Cuáles son las costumbres de la comunidad

6. Conoce los nombres de los primeros pobladores de la comunidad

7. Qué sucesos importantes han ocurrido en la comunidad

8. Conoce personalidades que han destaco en la aldea

9. La comunidad cuenta con algún lugar de orgullo local.

10. Cuáles son las fuentes laborales de los habitantes de la comunidad

11. Qué actividad económica sobresale en la comunidad

12. En la comunidad cuenta con un COCODE

Sí _____ No _____

¿Nombre de los miembros del COCODE?

13. En la comunidad que tipo de religiones practican

14. Mencione 2 hábitos para una convivencia sana

15. En la comunidad cuentan con una estación de policía nacional civil

Sí _____ No _____

Apéndice E

Universidad de San Carlos de Guatemala

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

El FODA dirigida para el establecimiento

Cómo epesista del centro universitario de El Progreso, la información obtenida servirá para realizar el Ejercicio Profesional Supervisado.

Instrucciones: llenar los espacios en blanco con lo que se solicita

FODA

Fortalezas	Oportunidades
Debilidades	Amenazas

Apéndice F

Universidad de San Carlos de Guatemala

CUNPROGRESO

Departamento de Pedagogía

Encuesta dirigida para docentes

Cómo epesista del centro universitario de El Progreso, la información obtenida servirá para realizar el ejercicio Profesional y supervisados.

Instrucciones: responder en el espacio en blanco las preguntas siguientes.

1. Llevan a cabo los programas del MINEDUC

Sí _____ No _____

¿Cuáles?

2. Realizan alguna actividad durante el receso con los estudiantes

Sí _____ No _____

3. Mencione alguna anécdota vivida en el establecimiento

4. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en el establecimiento?

5. Conoce la historia de cómo fue fundada la escuela

Sí _____ No _____

6. ¿ha ocurrido algún incidente durante el receso con los estudiantes?

Sí _____ No _____

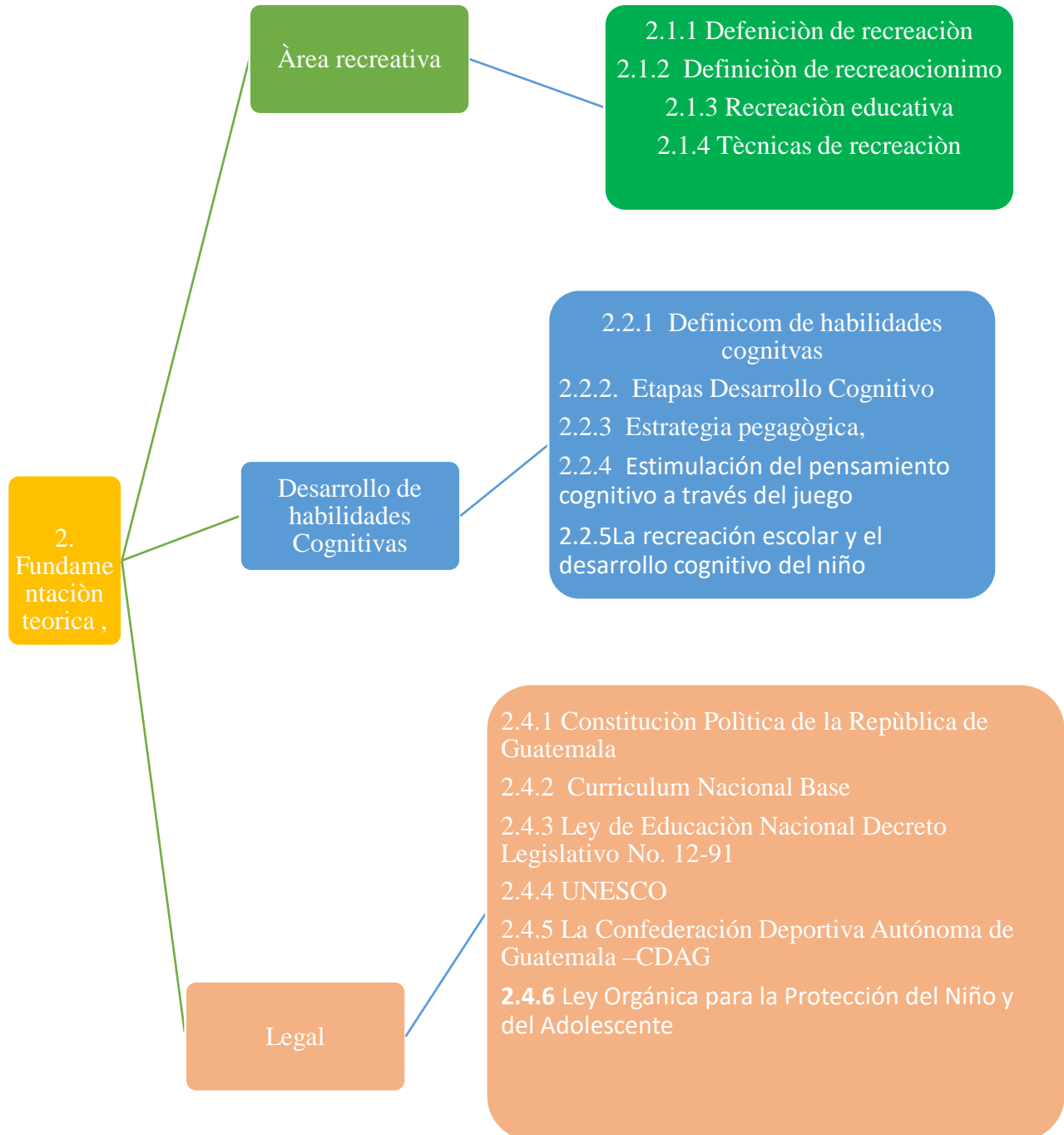
7. Adentro del salón de clases cuenta con libros de lectura para los estudiantes

Sí _____ No _____

8. Cuanto tiempo lee con los estudiantes

Apéndice G

Vertebración de los temas de la Fundamentación Teórica



Apéndice H

Planificación de capacitación dirigida a estudiantes

Nombre de la institución Educativa: Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro jornada vespertina

Grado: Ciclo II de primaria Tema: Capacitación

Nombre de la directora: Sandra Seleny Bran Paiz

Nombre del Epesista: Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

Objetivo específico: Que los estudiantes del ciclo II de primaria del centro educativo conozca los beneficios de los juegos de mesa para el desarrollo cognitivo.

Competencia	Contenido		Actividades	Tiempo	Indicador de logro	Evaluación
	Declarativo	Actitudinal				
Utiliza los juegos de mesa para adquirir habilidades y desarrollar el pensamiento cognitivo para la vida cotidiana.	Definición Socialización de los juegos Diferencia	Apreciación y utilización de los juegos de mesa como herramienta para el desarrollo cognitivo.	Bienvenida Lluvia de ideas Explicación del tema Instrucciones de uso de los juegos Practica de los diferentes juegos Reflexión	2 min. 3 min. 15 min. 5 min. 30 min. 5 min.	Utilizar adecuadamente los juegos de mesa para el desarrollo cognitivo.	Utilización de los juegos, con una lista de cotejo.


 Firma de la directora


 Firma de la epesista

Vo. Bo. Asesora de Ejercicio Profesional
 Supervisado -EPS-



Apéndice I

Planificación de capacitación dirigida a docente y directora

Nombre de la institución Educativa: Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro jornada vespertina

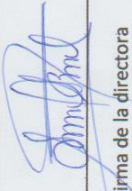
Grado: Docentes Tema: Capacitación

Nombre de la directora: Sandra Seleny Bran Paiz


Nombre del Epesista: Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja

Objetivo específico: Que los docentes del centro educativo conozca los beneficios de los juegos de mesa para el desarrollo de los estudiantes

Competencia	Contenido		Actividades	Tiempo	Indicador de logro	Evaluación
	Declarativo	Procedimental				
Utiliza los juegos de mesa para adquirir habilidades y desarrollar el pensamiento cognitivo para la vida cotidiana.	Desarrollo Cognitivo	Definición División Socialización Diferencia	Actitudinal Apreciación de los juegos de mesa como herramienta para el desarrollo cognitivo.	2 min. 3 min. 20 min. 30 min. 5 min.	Determina la veracidad, relevancia y utilidad de la mesa para el desarrollo cognitivo.	Utilización de los juegos, con una lista de cotejo.


Firma de la directora




Firma de la epesista

Vo. Bo. Asesora de Ejercicio Profesional
Supervisado -EPS-



Apéndice J

Listado de las personas que ayudaron a realizar el proyecto

NOMBRES	CONTRIBUCIÓN
Topacio Izaguirre	Con la donación de 6 Jengas y 5 totitos
Susy Paoa	Con la donacion de 6 juegos de ajedres
Chino Vargas	Donación de juegos escaleras y serpientes
Liseth Leonardo de Aguilar	Donación de 6 juegos de ¿quien eres?
Greysi Cruz de Izaguirre	Donación de 6 dominó
Isa Alvarado de Osorio	Donación de 3 rompecabezas 3 memorias 3 peleas de robot
Abraham Ramires	Donación de un estante de madera 1 parchis game
Fladelfo Cano	Elaboración de mesas, y prestó las tablas.
Escuela ADENTRO	Prestar cañonera para la capacitacion de docentes

Apéndice K

Solicitud de uso de cañonera

Aldea Tulumaje, agosto de 2018

A: Héctor Antonio Cermeño
Director de Escuela ADENTRO
Nohemí Morales de Arjona

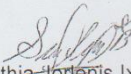
Respetable Director


Reciba un saludo respetuoso, con el deseo porque sus actividades obtengan el éxito esperado.

En esta ocasión me es grato dirigirme a usted a efecto de solicitar en forma de préstamo el proyector digital con la que cuenta el centro educativo el día martes 21 de agosto del año en curso en jornada vespertina, para utilizarla en una capacitación para maestros de la escuela ubicada en aldea Tulumaje como parte de mi proyecto del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Agradeciendo su apoyo y en espera de una respuesta positiva.


Atentamente,


Sinthia Jorjénis Ixtecoc Borja
Epesista


No se
AUTORIZADO
procurar el uso
del equipo ya se
porque no se
pueda ningún
componente.

Apéndice L

Formato de asistencia al centro educativo


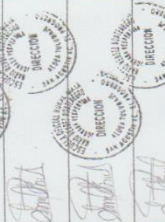







**CUN
PROGRESO**
PROFESIONALES EN PEDAGOGIA

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA
ASISTENCIA AL EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO DE EPS. SEGUNDO SEMESTRE 2018

EPESISTA: Synthia Jaelenis Ixteloc Barja CARNE: 2013 40912
 INSTITUCIÓN: Escuela Oficial Rural Mixta "Miguel Méndez Montenegro" JORNADA Vespertina

FASE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

No.	Fecha	Hora Ingreso	Hora salida	Nombre del Director	Firma y sello del director
1	15/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
2	16/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
3	17/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
4	20/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
5	21/08/2018	14:30	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
6	22/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	



Licda. Teima Patricia Fuentes Umanzor
 Coordinadora-asesora EPS
 CUNPROGRESO



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA
ASISTENCIA AL EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO DE EPS. SEGUNDO SEMESTRE 2018

EPESISTA: Sandra Seleny Ixtoc Borja CARNÉ: 2013 40912
INSTITUCIÓN: Escuela Oficial Rural Mixta "Maid Mendez Montenegro" JORNADA: Vespertina

FASE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

No.	Fecha	Hora Ingreso	Hora salida	Nombre del Director	Firma y sello del director
1	06/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Borja Paiz	
2	08/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Borja Paiz	
3	09/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Borja Paiz	
4	10/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Borja Paiz	
5	13/08/2018	16:00	17:00	Sandra Seleny Borja Paiz	
6	14/08/2018	14:30	17:00	Sandra Seleny Borja Paiz	

[Handwritten signature]



Licda. Telma Patricia Fuentes Umanzor
Coordinadora-asesora EPS
CUNPROGRESO



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
 LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y ADMINISTRACION EDUCATIVA
 ASISTENCIA AL EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO DE EPS. SEGUNDO SEMESTRE 2018

EPESISTA: Synthia Jaslenis Ixtecoc Basga CARNÉ: 2013 40912

INSTITUCIÓN: Escuela Oficial Rural Mixta "Mario Mendez Montenegro" JORNADA: Vespertina
 FASE DE LA EJECUCION DEL PROYECTO

No.	Fecha	Hora Ingreso	Hora salida	Nombre del Director	Firma y sello del director
1	23/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
2	24/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
3	27/08/2018	16:00	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
4	28/08/2018	14:30	18:00	Sandra seleny Bran Paiz	
5	4/09/2018	14:30	18:00	Sandra Seleny Bran Paiz	
6					



Licda. Telma Patricia Fuentes Umanzor
 Coordinadora-asesora EPS
 CUNPROGRESO

Apéndice M

Fotografías del proyecto

Proceso de ejecución



Figura 15. Inicialmente se muestra un espacio con escombros de concreto y ladrillos, listo para ser preparado para la construcción de mesitas



Figura 16. Avioncito en proceso



Figura 17. Capacitación a docente y directora



Figura 18. Capacitación a estudiantes sobre uso de los juegos



Figura 19. Capacitación a estudiantes sobre el uso de los juegos



Figura 20. Estante con los juegos de mesa



Figura 21. Juegos de mesa



Figura 22. Juegos de mesa

ANEXOS

Anexo A

Solicitud de asignación de institución para el EPS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE EL PROGRESO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



Guastatoya, 13 de febrero de 2018

Profesora de Enseñanza Media
Sandra Seleny Bran Paiz
EORM "Mario Méndez Montenegro",
Aldea Tulumaje, San Agustín Acasaguastlán
Presente

Respetable Directora Bran

Atentamente le saludo y a la vez le informo que el Centro Universitario de El Progreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel departamental, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Por lo anterior, solicito autorice a la estudiante **Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja** carné No. **201340912** realizar el Ejercicio Profesional Supervisado en la institución que usted dirige.

El supervisor asignado, Licenciado Byron Paredes Mayén, realizará visitas constantes, durante el desarrollo de las fases de diagnóstico, perfil, ejecución y evaluación del proyecto.



Deferentemente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licda. Telma Patricia Fuentes
Coordinadora asesora de EPS
Centro Universitario de El Progreso

Vo.Bo. Lic. Marvin Leonidas Medina
Coordinador carrera de Pedagogía
Centro Universitario de El Progreso

Handwritten signature
Recibido 22-02-18



Anexo B
Solicitud de aceptación por parte de la institución

**ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA
"MARIO MENDEZ MONTENEGRO"
ALDEA TULUMAJE
JORNADA VESPERTINA**



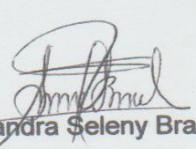
Aldea Tulumaje, 23 de febrero de 2018

Licda. Telma Patricia Fuentes
Coordinadora asesora de EPS
Centro Universitario de El Progreso

Respetable Licenciada Fuentes

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de hacer de su conocimiento que la señorita Sinthia Jorlenis Ixtecoc Borja, estudiante de la carrera de licenciatura en pedagogía y técnico en administración educativa en el Centro Universitario de El Progreso de la universidad de San Carlos de Guatemala, con carné No. 2013 40912, ha sido aceptada para realizar el Ejercicio Profesional Supervisada –EPS- en el establecimiento.

Atentamente


PEM. Sandra Seleny Bran Paiz
Directora del Establecimiento



*Recibido 24/02/18
11:40 horas*

Anexo C

Acta entrega de proyecto

~~Maída Ramírez~~
Maída Ramírez
Rosa Cruz
Maribel Padilla
Tina Esmeralda Padilla
~~Maída Ramírez~~
Mina Flores
~~Maída Ramírez~~
Emilia Larios
~~Maída Ramírez~~
~~Maída Ramírez~~
Aideolarios
~~Maída Ramírez~~

Rosa Cruz
Rosa Cruz
Amaral M.
Doris Vasquez M.
Calendy Peras.
Olga Marina Larios
Silvia Aracely Picon Hernandez
~~Maída Ramírez~~
~~Maída Ramírez~~
Rosa Cruz

Acta No. 25-2018.
En la aldea Tulumaje municipio de San Agustín Acasaguastlan departamento de El Progreso, a las quince horas con treinta minutos, el día nueve de octubre del año dos mil dieciocho, reunidos en el despacho de la dirección de la Escuela Oficial Rural Mixta Mario Méndez Montenegro jornada vespertina, las siguientes personas: Subdirectora Vivian Lisseth Salvatierra y Smithia Jorlenis Ixtecoc Borja epequista de de la carrera licenciatura en pedagogía y administración educativa. Para dejar constancia de lo

Siguiente: PRIMERO: La epesista Synthia Ixtecoc se acerca a la institución el veintidos de febrero a solicitar autorización para realizar el ejercicio profesional supervisado -EPS-, para lo cual se le da respuesta positiva aceptando la en la institución; dando inicio el cinco de marzo con la fase de diagnóstico la cual culmina el el veintiseis del mismo mes. SEGUNDO: La epesista vuelve a la institución el dos de agosto para iniciar la fase de ejecución y culminando el nueve de octubre del año dos mil dieciocho dejando en la institución educativa los siguientes juegos de mesa: seis Hedbanz, seis, tictactoe, seis Ajedrez, seis Yengas, seis dominó, seis rompecabezas, tres memorias, loterías, tres guerra de robots, y un tablero Parchis, también la construcción de dos mesas con sus bancas de concreto y un patio pintado de juegos; como parte del proyecto se brindó capacitaciones a docentes y estudiantes. TERCERO: Para culminar la fase de ejecución la epesista agradece al personal el haber abierto las puertas de la escuela para realizar para realizar el proyecto y entregar una guía pedagógica como parte del mismo; a la profesora Vivian Lisseth Salvatierra; quien agradece a la epesista por el interés mostrado hacia la comunidad educativa durante el tiempo que duró su ejercicio profesional, felicitando le e instándola a seguir apoyando el proceso de aprendizaje de los educandos. Sin nada más que hacer constar, se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha de su inicio a las dieciseis horas firmando

230

la misma.

