



Facultad de Ciencias de la Educación  
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

**Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la  
aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado,  
Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas,  
departamento de Huehuetenango**  
(Informe de Práctica Profesional Dirigida)

Stefanie Alejandra Reyes Martínez

Guatemala  
2020

**Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango**  
(Informe de Práctica Profesional Dirigida)

Stefanie Alejandra Reyes Martínez

Licenciado Oscar Antulio Agustín Zúñiga (**Asesor**)

Licenciada Brenda Yomara Hernández de Ibáñez (**Revisora**)

Guatemala

2020

## **Autoridades Universidad Panamericana**

**M.Th. Mynor Augusto Herrera Lemus**

Rector

**Dra. HC. Alba Aracely Rodríguez de González**

Vicerrectora Académica

**M.A. Cesar Augusto Custodio Cobar**

Vicerrector Administrativo

**EMBA. Adolfo Noguera Bosque**

Secretario General

## **Autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación**

**M.A. Sandy J. García Gaitán**

Decana

**M.A. Wendy Flores de Mejía**

Vicedecana

**DICTAMEN DE APROBACIÓN**  
**INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL DIRIGIDA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

**ASUNTO:** **Stefanie Alejandra Reyes Martínez**  
Estudiante de la carrera de Licenciatura en  
Pedagogía y Administración Educativa, de esta  
Facultad, solicita autorización para realizar Informe  
de Práctica Profesional Dirigida para completar  
requisitos de graduación.

**Dictamen No. 068 151019**

Después de haber estudiado el anteproyecto presentado a esta Decanatura para cumplir los requisitos para elaborar Informe de Práctica Profesional Dirigida, que es requerido para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa. Se resuelve:

1. El anteproyecto presentado con el nombre de: **Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango.** Está enmarcado dentro de los conceptos requeridos para la elaboración del Informe de Práctica Profesional Dirigida.
2. La temática se enfoca en temas sujetos al campo de investigación con el marco científico requerido.
3. Habiendo cumplido con lo descrito en el reglamento de egreso de la Universidad Panamericana en opciones de Egreso, artículo No. 5 del inciso a) al g).
4. Por lo antes expuesto, la estudiante, **Stefanie Alejandra Reyes Martínez**, recibe la aprobación de realizar Informe de Práctica Profesional Dirigida, solicitado como opción de Egreso con el tema indicado en el anteproyecto.

  
**M.A. Sandy Johana Garcia**  
Decana  
Facultad de Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
Guatemala, treinta de noviembre de dos mil diecinueve.-----

En virtud del *Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: "Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango."* de la Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa.

Presentado por la estudiante: **Stefanie Alejandra Reyes Martínez** con número de carné No. 000014123 previo a optar al grado Académico de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, el cual cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad. Por lo anterior se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.



Oscar Antulio Agustín Zuñiga  
Asesor

Licenciado en Trabajo Social y  
Desarrollo Comunitario  
Colegiado 14,629  
Magister en Innovación y  
Formación Universitaria.

 PANAMERICANA 

UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
Guatemala 27 de junio 2020.

En virtud de que el Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: **Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango.** Presentado por la estudiante: **Stefanie Alejandra Reyes Martínez.** Previo a optar al Grado Académico de: **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa,** cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

  
Revisora

**Brenda Yomara Hernández Orellana de Ibáñez**  
**Licda. en Psicología Clínica y Consejería Social**

UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. Guatemala, veinte de julio dos mil veinte.

En virtud del Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: **Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango**, presentado por la estudiante **Stefanie Alejandra Reyes Martínez**, previo a optar al grado académico de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de Dictamen de Asesor (a) y Revisor (a), se autoriza la **impresión** del Informe de Práctica Profesional Dirigida.

  
**M.A. Sandy Johana García Gaitán**  
Decana Facultad de Ciencias de la Educación



**Nota:** *Para efectos legales únicamente el sustentante es responsable del contenido del presente trabajo.*

## Contenido

<b>Resumen</b>	i
<b>Introducción</b>	ii
<b>Capítulo 1</b>	1
<b>Marco contextual</b>	1
1.1 Descripción de la institución	1
1.2 Reseña histórica de la institución	1
1.3 Visión y misión	3
1.4 Estructura organizativa	3
1.5 Ubicación geográfica	6
1.6 Fortalezas de la institución	7
1.7 Limitantes de la institución	7
1.8 Problemática inicial detectada	8
<b>Capítulo 2</b>	9
<b>Diagnóstico institucional</b>	9
2.1 Problemática	9
2.2 FODA sistémico	9
2.3 Árbol de problemas	15
2.4 Árbol de objetivos	16
2.5 Metodología	17
2.6 Técnicas	17
2.7 Instrumentos	19
2.8 Informantes	20
2.9 Resultados del diagnóstico institucional	20
<b>Capítulo 3</b>	22
<b>Marco teórico</b>	22
3.1 Manual	22
3.1.1 Tipos de manuales 3.1.1 Metodologías	22

	23
3.1.2 Técnicas	23
3.2 Estrategias	24
3.2.1 Métodos de enseñanza	24
3.2.2 Aprendizaje	25
3.2.3 Aprendizaje significativo	25
3.2.4 Motivación	26
3.3 Actividades lúdicas	27
3.3.1 Importancia del juego	27
<b>Capítulo 4</b>	29
<b>Propuesta</b>	29
4.1 Nombre de la propuesta	29
4.2 Introducción	29
4.3 Justificación	30
4.4 Planteamiento del problema de la propuesta	30
4.5 Objetivos	31
4.5.1 Objetivo general	31
4.5.2 Objetivos específicos	31
4.6 Estrategias	31
4.7 Resultados esperados	32
4.8 Actividades	32
4.9 Cronograma de actividades	32
4.10 Metodología	34
4.11 Implementación y sostenibilidad de la propuesta	35
4.12 Recursos	36
4.13 Presupuesto	36
<b>Capítulo 5</b>	38
<b>Sistematización de la propuesta</b>	38
5.1 Experiencia vivida	38

5.2 Reconstrucción histórica	38
5.3 Objeto de la sistematización de la propuesta	40
5.4 Ordenamiento de la información	41
5.5 Análisis e interpretación de la propuesta	41
5.6 Elaboración de conclusiones	42
5.7 Principales lecciones aprendidas	42
<b>Conclusiones</b>	44
<b>Referencias</b>	45
<b>Apéndice</b>	48
<b>Anexos</b>	76

## **Índice de tablas**

Tabla No. 1 FODA sistemático	9
Tabla No. 2 Cronograma de actividades	32
Tabla No. 3 Presupuesto	37

## **Índice de gráficas**

Gráfica No. 1 Organigrama	4
Gráfica No. 2 Ubicación geográfica	6
Gráfica No. 3 Árbol de problemas	15
Gráfica No. 4 Árbol de objetivos	16

## **Resumen**

El presente informe está organizado en cinco capítulos descritos a continuación: el primero denominado marco contextual, comprende características de la institución, su visión y misión, cómo está organizada y el problema inicial detectado.

El capítulo dos consiste en un diagnóstico del establecimiento, que incluye la problemática existente, la aplicación del FODA como técnica, el árbol de problemas y el de objetivos, asimismo la metodología, técnicas e instrumentos utilizados en dicho proceso, además, se da a conocer a los participantes que brindaron la información necesaria en relación a la institución educativa.

En el capítulo tres, se realizó el marco teórico, que presenta la fundamentación teórica de los temas relacionados con la propuesta, investigados en torno al manual de estilos de Universidad Panamericana, y de las normas APA; dando una sustentación científica al proyecto de investigación.

El capítulo cuatro constituye la propuesta, para lo cual fue importante plantear su justificación, determinar los objetivos y estrategias y metodología para llevarla a cabo. Se presenta una serie de actividades ejecutadas para el logro de este plan. Así mismo se estima el uso de recursos, materiales y económicos. Y por último, no menos importante, se proyectan los resultados esperados.

En el último capítulo, se clasifica la propuesta, se detalla cada paso de este ensayo mediante una reconstrucción histórica y los resultados obtenidos. Se da a conocer la esencia de la sistematización y de la experiencia adquirida durante todo el proceso.

## **Introducción**

La Práctica Profesional Dirigida, está orientada a lograr una preparación técnica del futuro pedagogo y administrador educativo. En el transcurso de este período se desarrollaron actividades que generaron nuevos conocimientos junto a la aplicación de diversas herramientas y metodologías de enseñanza.

Durante la praxis se adquirieron competencias para la carrera profesional de la educación que dieron a luz una postura crítica y reflexiva en todo lugar potencial para obtener una experiencia, con la finalidad de ser formado de manera integral.

Una fase importante en la práctica fue la investigación institucional que mediante técnicas e instrumentos facilitaron su análisis; ella dio lugar al diseño de una propuesta resolutive a la problemática detectada, en este caso, el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Para ejecutar la propuesta lo primero fue fijar los objetivos, el principal de ellos fue implementar la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de los contenidos, con ayuda de un manual que supliera la información suficiente en el uso adecuado de estas dinámicas y una capacitación al personal docente para aclarar cualquier duda que surgiera en el uso de esta nueva metodología en su proceso magistral.

# **Capítulo 1**

## **Marco contextual**

### **1.1 Descripción de la institución**

El Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor del municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango, fue creado en el año de 1998 con el propósito de ofrecer una educación de calidad. El área administrativa del establecimiento está integrada por el director, secretarías, un contador y docentes, encargados del cumplimiento de las actividades y programas educativos.

Este colegio ofrece a los estudiantes la oportunidad de desenvolverse por medio de laboratorios donde participan educandos de todas las carreras y niveles, con el propósito de mejorar las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo y aumentar sus competencias. Por otro lado, el colegio cuenta con la ayuda de entidades externas que brindan talleres de capacitación para contribuir con la educación.

El establecimiento presta los servicios educativos de preprimaria, primaria, ciclo básico plan diario y fin de semana; las carreras de perito en administración de empresas, en medio ambiente; secretariado bilingüe y comercial y perito contador ambos con orientación en computación. Ofrece los horarios plan diario jornada matutina de 7:30 a.m. a 12:30 p.m. y jornada vespertina de 1:00 a 6:00 p.m., plan fin de semana de 7:30 a.m. a 12:10 p.m. y de 1:00 a 4:15 p.m.

### **1.2 Reseña histórica de la institución**

El señor Edgar Noel Molina Sosa, con el afán de contribuir al desarrollo educativo del municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango, evaluó la condición educativa del área y concluyó que un 90% de la comunidad no contaba con otras alternativas de educación más que de magisterio; cuando optaban por estudiar otra carrera tenían que viajar fuera del municipio, por

ejemplo a la cabecera departamental, a Quetzaltenango o incluso a la ciudad capital, con gastos mayores a sus posibilidades.

Finalmente se consiguió gestionar el Colegio Santa Marta Villa Señor, siendo aprobado el 30 de octubre de 1998, según resolución 271-98, y bajo la dirección del profesor de enseñanza media Andrés Tomás León Andrés. El señor Molina le confirió parte del nombre del colegio en honor a su progenitora, y por otro lado Villa Señor, porque la educación puede ser una vía para encontrarse con Dios, al dejarse formar con principios y valores.

Al inicio solo autorizaron las carreras de perito en administración de empresas y secretariado bilingüe con orientación en computación. Fue duramente criticado por los establecimientos que operaban en el área por la escasa población estudiantil y por ende, la poca cantidad que ingresaba a sus arcas, tardó cinco años aproximadamente en prosperar.

Durante ese tiempo el señor Molina aportó cierta ayuda económica, ya que el cobro por colegiatura e inscripción era muy bajo. En la actualidad el número de estudiantes del Colegio Santa Marta es mucho mayor, y con el esfuerzo de los catedráticos, alumnos y padres de familia, han logrado estar entre los primeros del departamento; en el año 2007 estuvo entre los treinta centros educativos con excelente grado de investigación a nivel nacional y en el 2008 logró destacarse más alcanzando una posición entre los diez mejores seminarios de Huehuetenango.

En los últimos años se ha logrado aumentar las carreras de diversificado y las jornadas del ciclo básico, tales como secretariado comercial y oficinista, básicos plan diario regular, fin de semana, perito contador con orientación en computación, plan fin de semana. Al inicio eran siete colaboradores: cinco catedráticos, un director y una secretaria, Hoy en día cuenta con treinta y tres catedráticos, un director, tres secretarias y un conserje. Es así como el colegio ha sido fuente de trabajo y ha contribuido al desarrollo educativo de Barillas, Huehuetenango.

## **1.3 Visión y misión**

### 1.3.1 Visión

Ser un centro educativo líder en investigación con desarrollo social y productivo que cuente con una cantidad de alumnos que sean atendidos en su individualidad. Formar estudiantes con principios y valores, con conocimientos y experiencias que les permitan conseguir un buen empleo o tener una mayor preparación profesional. Disponer del mejor mobiliario y equipo de trabajo audiovisual, de computación y otros que se puedan implementar para la eficacia de la educación y poder darnos a conocer con el fin de alcanzar la participación activa de la comunidad en su mayoría.

### 1.3.2 Misión

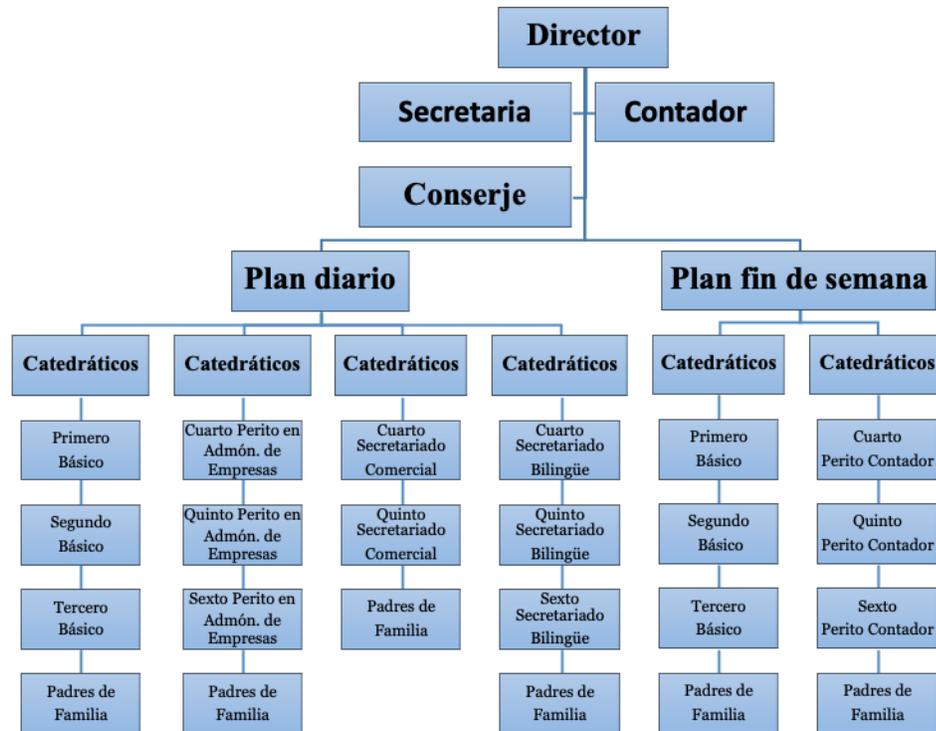
Somos una organización educativa que cuenta con personal capacitado, cuyos planes de trabajo están enfocados en aplicar métodos de enseñanza de acuerdo a la guía curricular establecida por la ley educativa y otros programas para el proceso formativo de los estudiantes.

## **1.4 Estructura organizativa**

### 1.4.1. Organigrama

El colegio dispone de los servicios de varios trabajadores que cumplen tareas para que el establecimiento funcione. Por otro lado el director es quien procura que las actividades programadas se lleven a cabo con puntualidad y que cada empleado respete sus asignaciones de la mejor manera posible. A continuación se detalla la función que desempeña cada trabajador.

**Figura No. 1**  
**Organigrama de la institución educativa**



Fuente: Dirección del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, 2019.

### 1.4.2. Autoridades

La autoridad es una facultad que se le otorga a una persona para que gobierne sobre otros que están subordinados. En algunos casos es un privilegio de talla meritoria; por lo tanto, se relaciona directamente con la posición del titular dentro de una institución por imposición o voluntad propia. Las autoridades del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor son las siguientes.

a) Director

Sus funciones son: planificar, organizar su ejecución, dirigir, supervisar y evaluar el servicio educativo, como del proyecto educativo institucional, plan anual de trabajo y reglamento interno, asimismo coordinar con los padres de familia el uso de fondos, de acuerdo a lo establecido en el estatuto general y delegar funciones a subdirectores y a otros miembros de la comunidad educativa.

b) Secretaria

Sus atribuciones son: analizar los asuntos confidenciales, orientar la correspondencia, atender llamadas telefónicas y visitas, archivar documentos, realizar operaciones propias del puesto, rendir cuentas a su jefe inmediato y tener actualizada su agenda y sus conocimientos respecto al protocolo de la institución.

c) Contador

Sus tareas son: verificar y contabilizar las facturas y comprobantes recibidos, tener al día las partidas de movimiento contable, entregar reportes financieros, revisar planillas, llevar un control mensual de ingresos y egresos, elaborar comprobantes y cumplir con todas las obligaciones legales.

d) Docentes

Su labor es: llevar a cabo el proceso enseñanza fomentando confianza en los educandos para que el aprendizaje sea significativo, establecer hábitos de estudio, promover la investigación, atender las diferencias individuales y formar a los estudiantes con principios y valores.

## 1.5 Ubicación geográfica

El colegio se encuentra ubicado en la 2ª. Calle 5-04, zona 4, del municipio de Santa Cruz Barillas, del departamento de Huehuetenango, a la salida de la aldea San Ramón, y para llegar se puede mediante cualquier tipo de transporte.

**Figura No. 2**  
**Ubicación geográfica de la institución educativa**



Fuente: google maps, 2019.

## **1.6 Fortalezas de la institución**

### 1.6.1 Área pedagógica

- Hay participación y compromiso docente en las actividades programadas por el establecimiento
- Se promueve la práctica de valores morales y éticos
- Los docentes pueden disponer en su trabajo para impartir clases innovadoras
- Hay participación activa de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje
- Disponen del manejo y desarrollo de la planificación escolar

### 1.6.2 Área administrativa

- El personal administrativo y docente recibe actualización y capacitación constante
- Hay manejo adecuado de los libros administrativos
- Se cumple el calendario y todas las actividades educativas
- Hay un control estricto de los estudiantes
- Las actividades que se realizan en el plantel se organizan adecuadamente

## **1.7 Limitantes de la institución**

### 1.7.1 Área pedagógica

- No hay suficiente motivación por parte de los docentes para mejorar el proceso educativo
- Algunos estudiantes tienen problemas de aprendizaje
- Hay deficiencia en la planificación de actividades curriculares
- Los docentes no tienen iniciativa para realizar dinámicas con los estudiantes
- Hace falta el uso de herramientas evaluativas para el desempeño escolar

### 1.7.2 Área administrativa

- El servicio profesional no se evalúa constantemente
- El director por motivos laborales no está siempre presente
- Algunos estudiantes se ausentan sin justificación
- No todos los docentes asisten a las reuniones convocadas
- Hay una mala organización y manejo del archivo escolar

## 1.8 Problemática inicial detectada

Se observa que hay poco interés en los docentes para realizar actividades dinámicas en el aula, y esto ha provocado inestabilidad en la aplicación de los procesos de enseñanza, que se ven reflejados en el bajo rendimiento académico.

## Capítulo 2

### Diagnóstico institucional

#### 2.1 Problemática

A través de la técnica de observación, entrevista y FODA se detectó que los docentes del nivel medio no aplican actividades apropiadas en el aula para motivar a sus alumnos. Este problema es de suma importancia ya que los contenidos deben impartirse con motivación mediante dinámicas que llamen su atención y concluyan en un aprendizaje significativo.

#### 2.2 FODA sistémico

**Tabla No. 1**  
**FODA sistémico del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor**

	Fortalezas	Oportunidades
<b>FODA</b> <b>Área</b> <b>Administrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El personal administrativo y docente se actualiza de manera constante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El personal docente tiene buena presentación ante la sociedad.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tienen capacitación permanente todo el personal del establecimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reciben asesorías de profesionales extranjeros. (México)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay manejo adecuado de los libros administrativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejor control de usuarios en pago de colegiaturas, conocimientos, etc.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se cumple el calendario y todas las actividades educativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evitan sanciones administrativas innecesarias.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay un control estricto de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los padres de familia apoyan en el buen comportamiento de sus hijos dentro y fuera del establecimiento.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las actividades que se realizan en el plantel se organizan adecuadamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El establecimiento ha ganado confianza y credibilidad en la población.</li> </ul>
Debilidades	Estrategias	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El servicio profesional no se evalúa constantemente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar instrumentos para evaluar el desempeño docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar al personal docente a través de un profesional.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El director generalmente viaja para atender asuntos labores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agendar todas las actividades administrativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar prioridad a las reuniones delegadas por el MINEDUC.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunos estudiantes se ausentan sin justificación.</li> <li>• No todos los docentes asisten a las reuniones convocadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover actividades que motiven la participación del educando.</li> <li>• Establecer las reuniones que requieren la presencia de los docentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informar a los padres las inasistencias de sus hijos para evitar problemas mayores.</li> <li>• Eficiente participación y apoyo de los padres de</li> </ul>

		familia en diversas actividades educativas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay una mala organización y manejo inadecuado del archivo escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindar una orientación para ordenar el archivo de manera apropiada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipar al personal con conocimientos generales para organizar la correspondencia.</li> </ul>
Amenazas	Estrategias	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El establecimiento puede llegar a tener desacreditación por las malas prácticas que se han cometido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llegar a un común acuerdo todos los empleados del centro educativo para publicar el reglamento interno, hasta dejar de quebrantar cualquiera de sus puntos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recibir la capacitación de un profesional sobre asuntos que requieran de intervención.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mala organización de actividades delegadas por el Ministerio de Educación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agendar todas las actividades estableciendo parámetros, para cumplir con todas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contratar docentes capacitados.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunos estudiantes tienen problemas personales o familiares que afectan su desempeño escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar a los estudiantes para no desistir de un futuro prometedor al culminar su carrera profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar actividades constantes con la ayuda de un guía espiritual o un psicólogo, que infundan esa determinación en los estudiantes de alcanzar sus metas aún en medio de situaciones difíciles.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La información que circula fuera del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llamar a la reflexión a los docentes de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar a los docentes a participar en las reuniones</li> </ul>

establecimiento por fuentes confiables no es la misma que se maneja adentro.	responsabilidad que conlleva su asistencia a las reuniones del personal.	dando sus puntos de vista que bien podrían servir para mejorar algunos procesos u otras situaciones.
• Hay documentos e información de suma importancia trasapelada.	• Dedicar un día cada mes al orden general de toda la correspondencia.	• Clasificar los documentos que están en tránsito mientras llegan al archivo final.
<b>FODA</b> <b>Área</b> <b>Pedagógica</b>	Fortalezas	Oportunidades
	• Hay participación y compromiso de los docentes en actividades curriculares programadas por el establecimiento.	• Contar con el apoyo inmediato del MINEDUC en la ejecución de proyectos educativos.
	• Se promueve la práctica de valores éticos y morales en el centro educativo.	• Alumnos capaces de convivir dentro de la sociedad en una forma pacífica.
	• Los docentes pueden disponer en su trabajo para impartir clases innovadoras.	• Se promueve la creatividad en el área pedagógica para no tener clases aburridas.
	• Hay participación activa de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	• Hay oportunidad de progreso y actualización constante de técnicas de estudio.

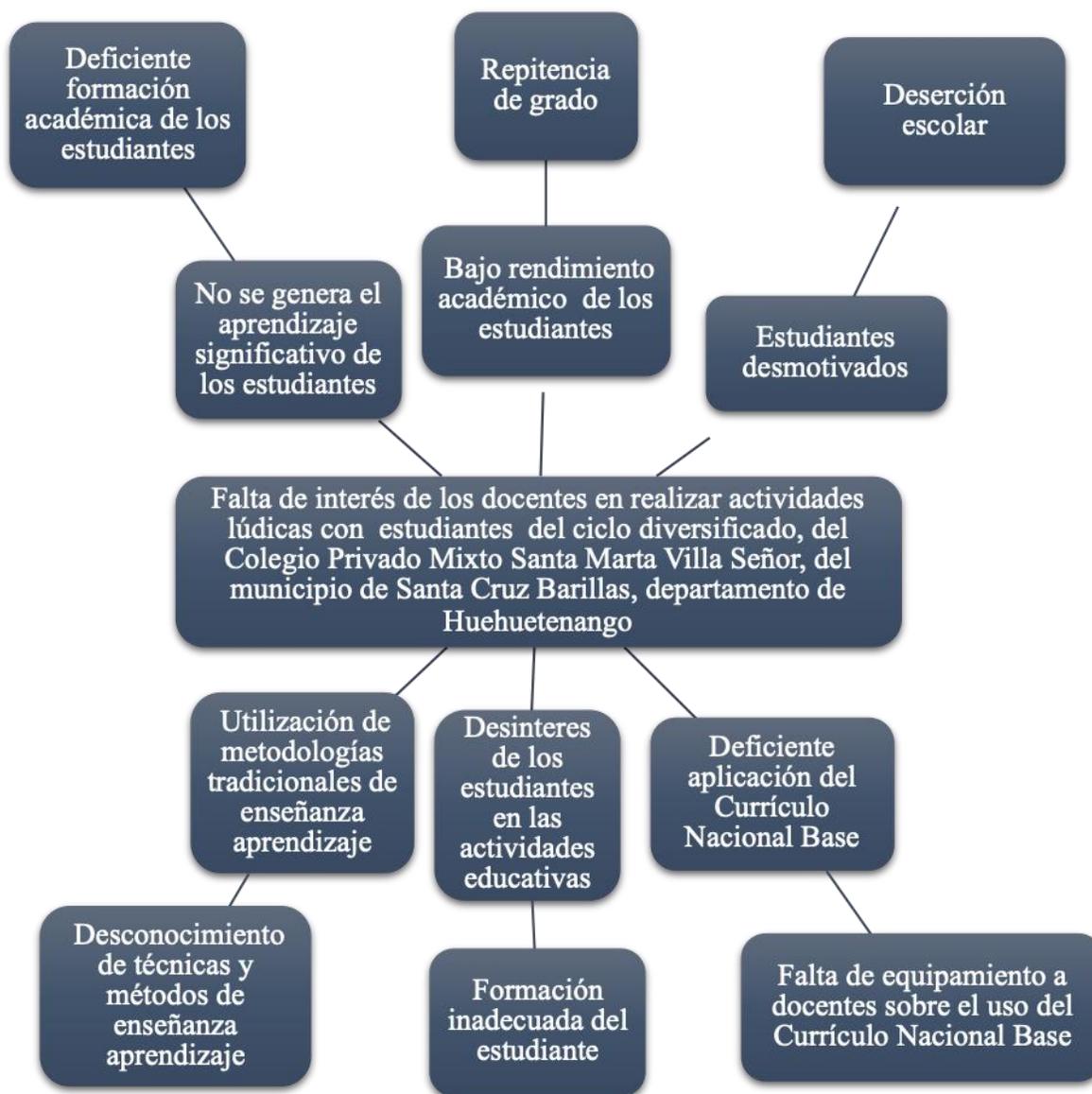
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponen del manejo y desarrollo de la planificación escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera un buen perfil de egreso de los estudiantes.</li> </ul>
Debilidades	Estrategias	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay suficiente motivación de los docentes para mejorar el proceso educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación y desarrollo de herramientas para facilitar el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitación estratégica sobre la enseñanza por parte de un experto.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunos estudiantes tienen problemas de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar el currículo nacional base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar herramientas que faciliten el aprendizaje.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay deficiencia en la planificación de actividades curriculares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer ver a los docentes la necesidad que tienen los estudiantes de contar con métodos actuales de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitar al personal docente sobre el uso adecuado de herramientas para la enseñanza dentro del aula.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes no tienen iniciativa de realizar actividades pedagógicas que motiven a los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la capacidad de comprender e interpretar representaciones gráficas de la realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación en el aula.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace falta el uso de herramientas de evaluación del desempeño escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instruir sobre los procedimientos que se utilizan en la evaluación del desempeño escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivar a los alumnos para mejorar su desempeño con el objeto de que sean competitivos.</li> </ul>

Amenazas	Estrategias	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deserción escolar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inspirar a los estudiantes a alcanzar el éxito a través de la educación con el testimonio de personas que hayan triunfado estudiando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer a los padres de familia de cómo ayudar a sus hijos a permanecer en el sistema educativo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poca intervención de los padres de familia en el proceso de enseñanza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los docentes dispongan de un repertorio de métodos y estrategias de enseñanza para evitar el aburrimiento en la enseñanza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizar a los padres de familia en cuanto al apoyo de sus hijos en el proceso educativo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo rendimiento de los estudiantes en la sociedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitar al personal docente en la planificación de contenidos y actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualizar los conocimientos del personal docente de manera constante.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes con escasas capacidades sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindar un entrenamiento continuo a los estudiantes de cómo utilizar las herramientas que han adquirido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empoderar a los estudiantes de la importancia que radica en su desempeño ante la sociedad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pérdida de escolaridad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer los vínculos que hay entre los estudiantes y su aprendizaje para que no desistan de su lucha hasta que alcancen sus metas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar actividades con los estudiantes para salir de la rutina y se sientan motivados.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2019.

## 2.3 Árbol de problemas

**Figura 3**  
**Árbol de problemas**



Fuente: elaboración propia, 2019.

## 2.4 Árbol de objetivos

**Figura 4**  
**Árbol de objetivos**



Fuente: elaboración propia, 2019.

## **2.5 Metodología**

### **2.5.1 Investigación-acción**

Según, Vidal, M. y Rivera, N. (2010) el término investigación-acción fue definido por primera vez por Kurt Lewin, médico, biólogo, psicólogo y filósofo alemán. Reconocido como el fundador de la psicología social moderna, se comprometió por la investigación de la psicología de masas y las relaciones interpersonales. Coordinó a un equipo de investigadores que trabajó con grupos de diferentes clases y defendió la investigación básica presidiendo la aplicación práctica, bajo el principio de que es imposible entender el conocimiento humano fuera de su entorno y su ambiente.

En el Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, se recabó información selecta a través de la metodología de investigación-acción, herramienta que permite detectar situaciones que afectan al centro educativo; esta indagación se llevó a cabo con ayuda de las técnicas de observación y entrevista, con las que se pudo evidenciar las debilidades que estorban el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2.6 Técnicas**

### **2.6.1 La observación**

Díaz, L. (2010) define que la observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para lograr el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Según Álvarez, G. (2010) la observación es una de las principales herramientas que utiliza el ser humano para ponerse en contacto con el mundo exterior, cuando es diaria da lugar al sentido

común y al conocimiento cultural y al ser sistémica y positiva, tiene fines científicos. La observación implica análisis y asimilación, además del discernimiento y su interpretación.

La observación se utilizó para alcanzar los objetivos propuestos, esta técnica facilita las herramientas necesarias para llevar a cabo el estudio, y buscar soluciones inmediatas a las deficiencias que pudiera presentar el Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor.

### 2.6.2 La entrevista

Bravo, L. (2013) comenta que es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un objetivo específico, distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial.

Denzin y Lincoln (2012), citado por Jiménez, I. (2014) indican que la entrevista es “una conversación, el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. En esta técnica influye el entrevistador con sus características personales, y ha llegado a convertirse en una actividad cultural.

En el transcurso del proceso de investigación se aplicó la entrevista al personal docente para conocer a fondo las necesidades que pudiera presentar el Colegio Privado Santa Marta Villa Señor, esta técnica fue de suma importancia para realizar el FODA, el cual brinda los conocimientos necesarios para ayudar a la institución educativa a mejorar sus procesos.

### 2.6.3 FODA

Ramírez, J. (2014) comenta que la técnica FODA es un mecanismo que refuerza el proceso de análisis del objeto de investigación, por sus siglas fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, es una herramienta adaptada para conocer las condiciones reales, facilita un buen

diagnóstico y evaluación en el proceso de planeación estratégica y dada su importancia por su forma objetiva y de fácil aplicación para cualquier tipo de establecimiento.

Espinosa, R. (2013) revela que es una conocida herramienta estratégica de análisis sobre la situación de una empresa, el principal objetivo de aplicar esta matriz, es ofrecer un claro diagnóstico para tomar las mejores decisiones y modificar el futuro.

## **2.7 Instrumentos**

### **2.7.1 Guía de observación**

Becerra, O. (2012) explica que esta guía consiste en registrar una serie de acontecimientos o procesos a ser observados, su ocurrencia y características se asocia generalmente con las interrogantes u objetivos específicos del estudio.

Álvarez, G. (2010) refiere que la observación es la manera de investigar y participar en contextos de aprendizaje, ha dado a los participantes la posibilidad de evaluarse a sí mismo y a los demás de forma sistemática, prestando atención a situaciones confusas que protagonizan para entender los hechos y luego desarrollar destrezas ligadas a la observación, como el registro, análisis e interpretación de los datos examinados.

Se empleó la guía de observación en las instalaciones del colegio durante el proceso de diagnóstico, de manera minuciosa se evaluó cada detalle para recaudar información y a su vez facilitar la solución de los problemas encontrados.

### **2.7.2 Guía de entrevista**

Según Amaya, A. (2017) la entrevista se debe realizar en un ambiente de diálogo, aceptación y empatía, lo cual es grato para el sujeto de estudio y para el investigador, pues se convierte en un intercambio de vivencias, conocimientos y pensamientos de la persona entrevistada y no solo de conversación.

### 2.7.3 Matriz del FODA

Chapman, A. (2012) citando a Codina, A. (2010) indica que es un instrumento de ajuste importante que ayuda a los líderes a desarrollar cuatro tipos de estrategias, para observar los factores internos y externos, y poder desarrollar un plan para que la institución continúe funcionando.

## 2.8 Informantes

Para Osorio, E. (2010) Los informantes son personas que por sus vivencias y capacidad de relación, consiguen ayudar al investigador, convirtiéndose en una fuente significativa de información y a la vez permiten el acceso de otras personas y nuevos escenarios. Un elemento importante a considerar es la selección de los participantes es a quiénes y cuántos; en el momento en que se proyecta el estudio y se complementan durante el trabajo de campo.

Durante el diagnóstico se solicitó la ayuda de varias personas, entre ellas el personal administrativo y docente, quienes proporcionaron la información necesaria para tener el pleno conocimiento de la institución educativa, ellos juegan un papel importante en el proceso de toda la investigación, pues son empleados activos.

## 2.9 Resultados del diagnóstico institucional

El diagnóstico institucional se realiza con la finalidad de detectar los problemas y puntos fuertes o débiles que existan, su propósito fundamental es reflejar la realidad a través del análisis situacional del contexto, en un momento determinado para luego generar procesos de cambio.

Dentro de los principales hallazgos durante el diagnóstico institucional se describen los siguientes: en el área pedagógica, los docentes no tienen suficiente motivación para mejorar el proceso educativo en el colegio, no cuentan con metodologías que despierten el interés de sus

estudiantes. Por otro lado, hay estudiantes que por diversas razones presentan problemas de aprendizaje que afectan su rendimiento académico.

Hay deficiencia en la planificación de actividades educativas, el personal docente no plantea opciones metodológicas o criterios generales sobre el diseño curricular en pro de mejores relaciones docente-estudiante.

Así mismo, se observó que los docentes no tienen iniciativa para que los contenidos en el aula sean atractivos, como por ejemplo con el uso de actividades lúdicas, y esto ha desembocado en la falta de interés de los estudiantes por aprender. Por otro lado, no cuentan con herramientas para evaluar el rendimiento escolar, este es un problema ya que la evaluación viene a ser como un termómetro para saber qué tanto han aprendido y qué es lo que necesita reforzarse.

En el área administrativa: hay una inadecuada evaluación del desempeño laboral, en este caso la evaluación se utiliza para comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos a nivel individual, y es importante saber cómo ha sido el trabajo de cada empleado.

Otro inconveniente es que el señor director viaja de manera constante para cumplir tareas de su cargo por lo que no siempre se encuentra en las instalaciones, esto afecta en la toma de decisiones importantes o de carácter urgente. En plano separado, hay ausencia constante de algunos estudiantes sin que se les llame la atención, poniendo en riesgo su rendimiento académico que además retrasa el aprendizaje de sus demás compañeros.

Hay docentes que no participan de todas las reuniones, esto provoca el desconocimiento de algunas actividades y que malinterpreten la información expuesta. Hay desorden y manejo inadecuado del archivo escolar, esto aqueja tanto a docentes como al director, cuando necesitan un documento.

## **Capítulo 3**

### **Marco teórico**

#### **3.1 Manual**

Ortega, J. (2010) explica que los manuales constituyen una de las herramientas con que cuentan las organizaciones para facilitar el desarrollo de sus funciones administrativas y operativas. Son un instrumento de comunicación. Si bien existen diferentes tipos, que satisfacen múltiples necesidades; pueden clasificarse como un cuerpo que describe las actividades que deben desarrollar los miembros de una institución y los debidos procesos para cumplirlas.

##### **3.1.1 Tipos de manuales**

###### **a) Manuales administrativos**

Para Figueroa, J. (2012) los manuales administrativos son documentos que sirven como medios de comunicación y coordinación que permiten registrar y transmitir en forma ordenada y sistemática, la información de un establecimiento (sus antecedentes, estructura, objetivos, políticas, sistemas, procedimientos, entre otras), así como las instrucciones y lineamientos que se consideren necesarios para el mejor desempeño de sus tareas.

###### **b) Manual de organización**

Pérez, V. (2010) indica que el manual de organización es un instrumento de trabajo necesario para normar y precisar las funciones del personal que forma parte de una empresa, delimitando a su vez, sus responsabilidades y logrando mediante su adecuada implementación la correspondencia funcional entre puestos y estructura.

### c) Manual de procedimientos

Vergara, M. (2017) aporta que un manual de procedimientos se encarga de describir de forma detallada, y enfatiza cada paso de todas las actividades, por tanto, dicho documento adquiere relevancia para las personas que pertenezcan a dicha organización, para obtener la información integral de sus responsabilidades.

### 3.1.2 Metodologías

Según Forero, N. (2013) la metodología es entendida como un concepto global referido al estudio del o los métodos desde un proceso sistemático en el que se adquieren formas de conocimiento; es considerado como el camino para alcanzar un propósito de manera ordenada, desde un conjunto de reglas.

### 3.1.1 Técnicas

Técnica es el conjunto de procedimientos, reglas o protocolos que se disponen para alcanzar un resultado efectivo, en campos como la informática, las ciencias, el arte, el deporte, la educación o en cualquier otra actividad. Para este proyecto es necesario hablar de técnicas didácticas.

Velasco, R. (2014) comenta que las técnicas didácticas son actividades previstas por el docente, para apoyar el proceso de aprendizaje del alumno, a la vez de propiciar actitudes de innovación, discusión y evaluación. Algunos, para la participación del educando, prefieren hablar de técnicas de estudio, considerando las estrategias del autoaprendizaje, del aprendizaje interactivo y colaborativo.

Según Gonzales, J. (2017) son procedimientos sistematizados que sirven para organizar la actividad de un conjunto en base a la teoría de la dinámica de grupos. Las técnicas didácticas son recursos de los que se valen los docentes para que la enseñanza sea efectiva.

Las técnicas didácticas pueden clasificarse en a) Concretas son las que requieren de los sentidos y consideran la observación y la práctica como base de la enseñanza, por ejemplo las técnicas de laboratorio, de gabinete, de campo, entre otras. b) Mayéuticas son las que ayudan al estudiante a descubrir por el mismo lo que necesita, por ejemplo el sistema tutorial, elaboraciones monográficas, seminario y la técnica del estudio dirigido.

## **3.2 Estrategias**

Sáenz, F. (2010) señala que son un conjunto de tácticas estructuradas en función de un objetivo. Para llevar a cabo los procesos cognitivos se necesitan estrategias y estas a su vez requieren de ciertas técnicas. Las estrategias contribuyen de manera positiva al desarrollo de las competencias de los estudiantes.

### **3.2.1 Métodos de enseñanza**

Según Freixas, P. (2015) citando a Díaz, (2012) indica que las metodologías de enseñanza son utilizadas por los profesores para construir y transmitir conocimientos a los discentes y varía según el nivel educativo y el tema que se aborda en el aula. A nivel universitario, las maneras de organizar y llevar a cabo estos procesos reciben el nombre de modalidades, e incluyen: clases teóricas, seminarios o talleres, prácticas en clase y externas, tutorías, estudio y trabajo en grupo o individual.

Según Fuentes, J. (2011) el éxito del método de enseñanza - aprendizaje depende tanto de la correcta definición de sus contenidos, como de los métodos que se aplican para alcanzar los objetivos. En el lenguaje filosófico, es un sistema de reglas que señalan los posibles medios que, partiendo de ciertas condiciones, conducen a un objetivo determinado.

### 3.2.2 Aprendizaje

Domínguez, C. (2015) expone que el aprendizaje es un proceso cognitivo y se ubica físicamente como una función del cerebro. La labor del sistema nervioso es posible por medio de las biomoléculas llamadas neurotransmisores que se comunican por manifestaciones sinápticas y dan como resultado los conocimientos de una persona.

Según Piña, G. (2014) citando a Negrete, T. (2010) el aprendizaje es un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran a su acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo en torno de ellos. Aprender implica dejar una conducta y adquirir una nueva.

Zapata, M. (2012) expresa que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican ideas, habilidades o conductas. Conlleva un proceso dinámico dentro del que el mundo de la comprensión se extiende de manera constante, y llega a abarcar un universo interior.

### 3.2.3 Aprendizaje significativo

Abella, F. (2010) indica que el aprendizaje significativo ocurre cuando un conocimiento nuevo se incorpora a una estructura cognitiva previa, en tanto que se ancla en ella mediante los llamados inclusores, construyendo una nueva organización. De esta forma, los conceptos incluidos adquieren un significado personal para el aprendiz.

Continúa diciendo que los conocimientos así adquiridos permiten la aplicación y/o extrapolación a nuevas causas o situaciones, en tanto que se ha realizado una comprensión de lo aprendido. El conocimiento incluido permite la incorporación de nuevos conceptos y proposiciones a la estructura cognitiva, la cual sufre una reestructuración continua en este tipo de aprendizaje creando un proceso dinámico.

Calderón, N. (2014) refiere que el aprendizaje significativo es un proceso de construcción consciente de la estructura cognitiva por parte del aprendiz, de quien dependerá establecer racionalidad y una discriminación sustantiva con los elementos existentes, de manera que la combinación sea coherente.

### 3.2.4 Motivación

Según Mendoza, G. (2014) citando a Ormrod, E. (2012) la motivación afecta al aprendizaje y al rendimiento al menos en cuatro formas:

- Aumenta el nivel de energía y acción del individuo, es decir, que cuando se involucra en una actividad puede hacerlo de forma ágil o con desgano.
- Dirige al individuo hacia ciertas metas, ya que debe haber motivos que lo impulsen a tomar decisiones.
- Ayuda a concluir las actividades que inicia.

Los educadores saben que el tiempo en las tareas es un factor importante en la educación y por ende en el rendimiento académico. Cuanto más tiempo le dediquen los alumnos a una actividad de aprendizaje, mejor será su formación profesional.

Según Cueva, J. (2014) citando a Robbins, S. & Coulter, M. (2010) refiere que la motivación es un proceso que comienza con una necesidad, la cual crea una tendencia que estimula internamente al individuo, logrando cambios en su comportamiento. Es natural que las personas quieran llevar a cabo sus objetivos con el fin de alcanzar el éxito y suplir esa necesidad inicial.

### **3.3 Actividades lúdicas**

Rodríguez, T. (2015) indica que estas acciones favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad de los niños, convirtiéndose en procesos recreativos y a la vez educativos esenciales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Fomenta el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Según Hernández, G. (2014) las actividades lúdicas son instrumentos que potencian el aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea estas estrategias, se modifica la estructura de los materiales, con el único fin de facilitar la comprensión en los niños. Por medio de estos géneros educativos se promueve la exploración e investigación en torno a los objetivos del contenido, además genera un ambiente propicio para que los alumnos se sientan motivados y tengan interés de lo que están aprendiendo.

#### **3.3.1 Importancia del juego**

Según Maldonado, J. (2015) citando a Rivadeneira, P. (2010) el juego es una actividad que puede ayudar a los alumnos a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos de la escuela; adquieren soluciones e ideas y experimentan el sentido del poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por si solos; mientras juegan pueden resolver todo tipo de problema que les resulte confuso y perturbador.

Torres, C. (2017) indica que el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando sea planificado, con reglas que permitan el fortalecimiento de valores como tolerancia, responsabilidad y autoconfianza. Todo ello facilita el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabación.

Según Vázquez, M. y Rodríguez, C. (2018) las actividades lúdicas son estrategias metodológicas importantes en el nivel inicial, con ellas se puede crear un ambiente agradable entre los estudiantes. Con ellas se genera la adquisición de nuevos conocimientos que ayuden a potenciar sus sentidos y a mejorar las diferentes áreas del desarrollo, dando como resultado la capacidad de expresarse y de percibir e interpretar el mundo que les rodea.

Calderón, N. (2014) indica que la lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. Esta actividad permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, por lo tanto, desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de resolver problemas.

Sigue manifestando que esta estrategia educativa propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo y lo cognitivo, de manera que procesa mejor la información que va adquiriendo, prescindiendo del aprendizaje memorístico y repetitivo.

Domínguez, C. (2015) comenta que el juego es una actividad necesaria para la evolución cognitiva, comunicativa y afectiva del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración interior. El estado emocional de la persona se considera un factor importante para la toma de decisiones adecuadas.

## **Capítulo 4**

### **Propuesta**

#### **4.1 Nombre de la propuesta**

Elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para la aplicación en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado, Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango.

#### **4.2 Introducción**

La propuesta planteada deja ver la importancia de las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, siendo éste un proceso de apropiación de conocimientos en sus diferentes dimensiones, en donde intervienen los hábitos y las actividades educativas en el aula. El juego es necesario no solo para la salud física de los estudiantes sino que además para su desarrollo integral en la sociedad.

Se realizó un diagnóstico en el colegio mediante algunas técnicas, entre ellas la observación y se detectó la falta de interés de los docentes en realizar acciones que complementen los contenidos y sean interesantes; es obvio que esto afecta el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se planteó una propuesta para dar solución a este problema, la cual consiste en la elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para llevar a cabo en el aula, que tiene como propósito brindar una enseñanza constructivista, significativa e innovadora, donde los estudiantes desarrollen sus capacidades y conocimientos.

Sucede con frecuencia que en medio de la clase, algunos estudiantes muestran dificultad de interacción que se evidencia con la falta de atención, concentración y mal comportamiento. Con el uso de juegos y dinámicas, es posible mejorar estos procesos, esta metodología en el aula de crear y aprender, orienta un proceso en donde todos se involucran para construir.

### **4.3 Justificación**

Aplicar metodologías tradicionales sin incorporar estrategias activas en el desarrollo de los contenidos tiende a ser monótono, así como van cambiando las generaciones, así deben ir evolucionando las estrategias de enseñanza, y se ha descubierto que las actividades lúdicas son una excelente herramienta para estimular el proceso integral de los estudiantes.

Los enfoques tradicionales de formación se consideran obsoletos, mientras que el aprendizaje a través de actividades lúdicas, permiten que el estudiante desarrolle sus habilidades motoras y otras competencias, además de propiciar en el aula un ambiente adecuado para la educación integral.

La propuesta planteada, contiene además un instructivo para que los docentes dominen el uso de estas actividades que además de ser un complemento durante su enseñanza, hará que la educación sea más efectiva y promoverá una mejor comunicación.

### **4.4 Planteamiento del problema de la propuesta**

De acuerdo con el FODA realizado, se hizo un análisis que indica la falta de implementación de actividades lúdicas en las aulas, lo que da como resultado el deficiente proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Todas las clases se llevan a cabo de manera tradicional, y no se ha procurado la innovación de estos recursos para despertar el interés de los estudiantes por aprender; y si no hay cambios inmediatos va a continuar perjudicando el desarrollo profesional de esa comunidad. Es importante que el cuerpo docente se actualice constantemente ya que las tendencias educativas se van reformando cada cierto tiempo.

## **4.5 Objetivos**

### **4.5.1 Objetivo general**

Facilitar la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de contenidos del Colegio Privado “Santa Marta Villa Señor” del municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango.

### **4.5.2 Objetivos específicos**

- Diseñar actividades lúdicas que se ajusten a las necesidades de las diferentes áreas de aprendizaje.
- Compartir la importancia de poseer un manual de juegos educativos.
- Capacitar a los docentes sobre cómo aplicar estas actividades en las áreas de aprendizaje.

## **4.6 Estrategias**

Para mejorar los procesos de evaluación en el aula es necesario implementar estrategias como las que se presentan a continuación:

- Intercambiar las actividades en las diferentes áreas de aprendizaje para no caer en la monotonía.
- Enriquecer los conocimientos pedagógicos de los docentes en relación a su creatividad.
- Mejorar el aprendizaje del educando a través del dinamismo y la interacción.

## 4.7 Resultados esperados

- Clases más interesantes y participativas.
- Estudiantes motivados en el proceso educativo.
- Que estas herramientas sean portadoras de un nuevo ambiente en las aulas y no solo un pasatiempo.

## 4.8 Actividades

Las actividades que se desarrollaron durante la implementación de la propuesta, son las siguientes:

- Determinar los cambios que generan los juegos dentro del aula.
- Enseñar a los docentes el uso adecuado del manual actividades lúdicas.
- Contratar a un experto para dar a conocer los pormenores de dicho manual y aclarar cualquier duda que se presente.

## 4.9 Cronograma de actividades

**Tabla No. 2**  
**Cronograma de actividades**

Estrategias	Resultados esperados	Actividades	Sep	Oct	Nov	Observaciones
• Intercambiar las actividades en las	• Clases más interesantes y participativas.	• Determinar los cambios que genera el juego dentro del aula.	X			

<p>diferentes áreas de aprendizaje para no caer en la monotonía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enriquecer los conocimientos pedagógicos de los docentes en relación a su creatividad.</li> <li>• Mejorar el aprendizaje del educando a través del dinamismo y la interacción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes motivados en el proceso educativo.</li> <li>• Que estas herramientas sean portadoras de un nuevo ambiente en las aulas y no solo un pasatiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñar a los docentes el uso adecuado del manual actividades lúdicas.</li> <li>• Contratar a un experto para dar a conocer los pormenores de dicho manual y aclarar cualquier duda que se presente.</li> </ul>		<p style="text-align: center;">X</p>	<p style="text-align: center;">X</p>	
---	---	--	--	--------------------------------------	--------------------------------------	--

Fuente: elaboración propia, 2019.

## **4.10 Metodología**

### **4.10.1 Método audiovisual**

Según Paredes, L. (2010) los medios audiovisuales constituyen para la enseñanza, recursos tecnológicos que ayudan a presentar información, antes solía ser el docente el único en utilizarlos, sin embargo, ahora también los estudiantes para sus exposiciones. Estos métodos representan nuevas tendencias educativas no escritas que se transmiten a partir del tipo de material que se desee, una película, un video pregrabado, un mensaje específico entre otras formas. Su objetivo es presentar la realidad de una manera indirecta.

Durante el desarrollo del equipamiento, el capacitador utilizó este método para facilitar el contenido que debía ser compartido con los docentes, esto ayudó a que los concurrentes se sintieran motivados y que el mensaje fuera comprensible.

### **4.10.2 Método inductivo**

Rodríguez, A. (2017) indica que es una forma estratégica de alcanzar un objetivo, cuando se refiere a la organización de una actividad. Este método se basa en la inducción, que es una forma de razonamiento e inicia en el conocimiento de casos particulares para inferir a una conclusión general.

Este fue el método que manejó el profesional en la capacitación, organizó a los docentes de manera que participaran en la ejecución de la propuesta. Hizo una serie de actividades, cada una tenía instrucciones diferentes y objetivos para alcanzar. Esta fue la manera más apropiada de enseñar cómo aplicar estas actividades en el aula, participando ellos como si fueran alumnos.

#### 4.10.3 Método activo

Gómez, J. (2016) argumenta que el método activo se basa en una de sus características, la motivación con relación al aprendizaje. El pensamiento crítico se construye, por medio de una serie de procesos intelectuales y motrices que implican realizar asociaciones, fórmulas, análisis y conclusiones de forma activa y consciente.

Con este método se propició un ambiente participativo con los docentes, se ampliaron sus conocimientos y habilidades pedagógicas; además demostraron compañerismo y unidad. Al principio fue difícil la colaboración de los educadores, ya que era una nueva práctica que los sacaba de su zona de confort, pero mientras transcurría el tiempo se iban integrando hasta lograr una experiencia enriquecedora la cual se comprometieron replicar con sus alumnos.

#### **4.11 Implementación y sostenibilidad de la propuesta**

La ejecución del proyecto presentado por la estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de Universidad Panamericana con sede en Barillas, Huehuetenango, Stefanie Alejandra Reyes Martínez, fue posible con la ayuda del director Edgar Noel Molina Sosa quien abrió las puertas de Colegio Santa Marta Villa Señor para llevar a cabo la práctica. Con ella se aportó un manual de actividades lúdicas para aplicar en el aula; y fue compartido por el Licenciado Israel Leonardo Galindo, maestro de educación primaria bilingüe, profesor de segunda enseñanza con orientación en bilingüismo e interculturalidad, licenciado en ciencias de la educación con especialidad en proyectos educativos y magister en innovación y docencia superior.

La propuesta se llevó a cabo en el mes de septiembre del año 2019, en las instalaciones del colegio con docentes del nivel medio, ciclo diversificado, en un período de seis horas. En este período se desarrolló un proceso de intercambio de experiencias con relación a la temática pertinente al progreso de las estrategias pedagógicas.

La propuesta se socializó con el director del establecimiento y con todo el personal docente para una aplicación continua en el aula, con el entendido de hacerla parte de la enseñanza habitual con el propósito de motivar a los estudiantes en su formación académica.

## **4.12 Recursos**

### 4.12.1 Humanos

- Servicios de un profesional
- Alumna practicante
- Personal docente
- Director

### 4.12.2 Materiales

- Manual de actividades lúdicas en el aula
- Computadora
- Cañonera
- Bocinas
- Papelógrafos
- Marcadores

## **4.13 Presupuesto**

Se planteó la elaboración y socialización de un manual de actividades lúdicas para aplicar en el aula, dirigida a docentes de nivel medio, ciclo diversificado del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor del municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango, y fue necesario realizar los siguientes gastos.

**Tabla No. 3**  
**Presupuesto**

<b>LISTA DE INSUMOS</b>				
<b>Recursos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>	<b>Costo total</b>
<b>Materiales</b>	Informe	01	Q. 50.00	Q.50.00
	Manual de actividades lúdicas	30	Q.50.00	Q.1,500.00
	Marcadores	10	Q. 5.00	Q.50.00
	Material	15	Q. 5.00	Q.75.00
	Premios	8	Q.3.00	Q.24.00
<b>Humanos</b>	Servicios del profesional	01	Q1,000.00	Q 1,000.00
<b>Servicios</b>	Refacción	30	Q. 8.00	Q240.00
			<b>TOTAL</b>	<b>Q. 2,939.00</b>

Fuente: elaboración propia, 2019.

## **Capítulo 5**

### **Sistematización de la propuesta**

#### **5.1 Experiencia vivida**

La Práctica Profesional Dirigida en el Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango, fue una experiencia que favoreció el crecimiento profesional y personal del cual no se puede percatar de su efectividad hasta el momento de hacer un ensayo como el presente.

Con el uso de técnicas, herramientas y otros recursos se determinó una serie de necesidades en el establecimiento de las cuales se prestó la mayor atención a la que según el orden de prioridad lo ameritaba, el aprendizaje de los estudiantes.

Es importante reconocer las limitaciones que se tienen, por esa razón se puede buscar el asesoramiento o apoyo de un profesional para acentuar un proceso educativo con sus conocimientos y experiencia, de los cuales también se obtuvo una gama de competencias.

El día de la capacitación fue un día magistral, ya que todo se realizó en un plano profesional y a la vez académico, que además fue inspirador de ideas a considerar para el planteamiento de posibles casos en un marco pedagógico.

#### **5.2 Reconstrucción histórica**

En la primera semana del 13 al 17 de mayo, el coordinador de Universidad Panamericana entregó al director del establecimiento una solicitud por escrito para llevar a cabo el proceso de práctica profesional en dichas instalaciones, la cual fue aceptada sin ningún inconveniente. El director procedió a registrar en el libro de actas correspondiente el inicio de la misma, indicando su

duración para llegar a un total de doscientas horas de lunes a viernes. El director presentó a la practicante ante el personal docente y le asignó sus tareas.

En la semana del 20 al 24 de mayo se realizó el primer capítulo o marco contextual, que presenta el proceso de recolección de datos. El director brindó la información básica del colegio como la descripción, visión y misión, la ubicación geográfica, y el organigrama. Luego se realizó un diagnóstico general con una entrevista dirigida a todo el personal docente y administrativo donde se verificó si la existencia de limitantes o debilidades que necesitaran intervención inmediata, el resultado fue la falta de estrategias para el desarrollo de los contenidos en clase.

Del 27 al 31 de mayo se elaboró el capítulo dos que contiene el diagnóstico institucional; para ello se realizó un FODA sistémico que abarcó las áreas pedagógica y administrativa, por medio del cual se pudo determinar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del establecimiento para proseguir con un plan resolutivo.

En la semana del 03 al 07 de junio se trabajó la técnica del árbol, con problemas y objetivos; en donde se tomaron los aspectos más relevantes en virtud del FODA, ambos describiendo causas y efectos del tema principal.

Del 10 al 14 de junio se elaboró la conceptualización de la metodología, técnicas e instrumentos utilizados en el proyecto, se presentó a los informantes y los resultados del diagnóstico institucional, en donde se estudió cada tema citando el criterio de algunos autores para dar validez a la información.

En el término del 24 al 28 de junio se comenzó el capítulo tres que constituye el marco teórico, dando prioridad a la temática de mayor relevancia de la cual surgieron once temas, que luego se investigaron y se apoyaron con la perspectiva de autores reconocidos.

Del 01 al 5 de julio se comenzó a trabajar la propuesta contenida en el capítulo cuatro, se diseñó el nombre del proyecto que sería un aporte para el establecimiento y así dar paso a su ejecución, en esta división se presentan los objetivos, se dejan ver las estrategias utilizadas en el plan, los

resultados esperados, y las actividades llevadas a cabo. Por otro lado se plantea la inversión total detallada en un presupuesto. Con la aprobación del coordinador y la autorización del director del colegio quedó confirmada la fecha y hora para la implementación de la propuesta.

En la semana del 08 al 12 de julio se organizó la ejecución de la propuesta con las disposiciones respectivas, quedó establecido un lugar adecuado y quedaron listos los recursos materiales necesarios para dicho evento.

En el lapso del 19 al 23 de agosto se contrató al experto para compartir la propuesta en la capacitación, con el fin de aclarar dudas y llegar a sustituir la educación tradicional por una vanguardista. En dicha semana quedó impreso el manual de actividades lúdicas y se presentó al asesor para su respectivo visto bueno.

El 06 de septiembre del año en curso, se socializó el manual, que contenía más de una decena de juegos educativos para utilizar en el desarrollo de la enseñanza y basados en los contenidos. Se enfatizó la importancia de utilizar esta metodología en el proceso magistral y los beneficios que se obtienen de ella. Se evaluaron los resultados verificando que se hayan alcanzado los objetivos. Esta actividad causó cambios en el desarrollo de habilidades de los participantes.

Del 23 de septiembre al 11 de octubre se trabajó el último capítulo que constituye la sistematización de la propuesta posterior a su presentación, siendo un producto terminado. En este mismo lapso se procede a redactar el objeto y análisis del proyecto, las conclusiones, y para terminar las principales lecciones aprendidas.

### **5.3 Objeto de la sistematización de la propuesta**

Estas experiencias son tan enriquecedoras que es necesario dejarlas grabadas para la consolidación de algunas competencias. Como lo dijo Plinio el joven “la práctica hace al maestro”, esa es la finalidad de esta herramienta, que los ensayos que quedaron registrados con

tinta y papel, con el paso del tiempo y con mejores y más actualizados métodos se perfeccionen para que la educación en esta comunidad vaya de la mano con la actualización.

Que este proyecto sea la inspiración de futuros educadores que trabajan para el mejoramiento de los procesos pedagógicos con el fin de facilitar estos recursos a todas las personas que procuran el éxito por la vía profesional.

#### **5.4 Ordenamiento de la información**

El proceso de investigación acción fue útil para llevar a cabo la Práctica Profesional Dirigida, en primer lugar se realizó un FODA que brindó los datos necesarios para un diagnóstico institucional, que facilitó el desarrollo de dicho proceso administrativo.

En este proceso de selección de datos, se realizó una entrevista al director y personal docente, con el fin de verificar la problemática y darle una solución inmediata. En base a esta información se realizaron dos árboles, el primero señala el motivo y la consecuencia de esos inconvenientes; y el segundo plantea cómo corregirlos.

En ese momento surgió la propuesta que daría fin a la problemática, luego de ser aprobada por el asesor de práctica, se contrató a un especialista y se dispuso el lugar adecuado para su presentación, que fue en uno de los salones del instituto, se prepararon los materiales y recursos y se detallaron los gastos de este proyecto.

Finalmente se pudieron ver los resultados después de la capacitación, los docentes adquirieron una nueva competencia y se pudo observar su interés y armonía.

#### **5.5 Análisis e interpretación de la propuesta**

La propuesta en los docentes tuvo un gran impacto, ellos demostraron gran capacidad en el tema y la utilizaron de forma práctica en la capacitación, ese día tomaron el papel de estudiantes y observaron desde la otra perspectiva como ayudan estas dinámicas a hacer las clases más interesantes e innovadoras.

Los resultados de la presentación de la propuesta fueron favorables, la preparación de los docentes será más provechosa para los estudiantes, en el ejercicio y dominio de metodologías didácticas. Durante la socialización del manual, el especialista facilitó suficiente material de apoyo con el fin de equipar a los educadores.

## **5.6 Elaboración de conclusiones**

Para el planteamiento y elaboración de una propuesta resolutive dirigida a una institución, se debe tomar en cuenta la dedicación y esfuerzo que requiere por parte de todas las personas involucradas en la causa.

Finalizado este proyecto se observa la posibilidad de diseñar y aplicar un aprendizaje basado en disciplina, competencias, coordinación, responsabilidad y colaboración para llevar adelante el plan hasta culminarlo con éxito.

La propuesta reveló que las herramientas y técnicas estudiadas, entre otros recursos científicos, son útiles para mejorar los procedimientos de manera significativa, sea la temática que sea, en este caso la educación teniendo como principal objetivo, el aprendizaje de los estudiantes.

## **5.7 Principales lecciones aprendidas**

En este proceso se manifestaron diversas circunstancias, que dejaron una enseñanza a lo largo de la práctica, algunas de ellas buenas y otras desfavorables, sin embargo, todas estas experiencias aportan un conocimiento necesario para determinado momento del camino profesional.

Una de las lecciones adquiridas fue que para conocer a un grupo específico, se necesita pensar y actuar como ellos, en otras palabras tomar su lugar, tal fue el caso de los docentes el día de la capacitación, quienes cambiaron su rol al de estudiantes, y lo hicieron muy bien.

Por otro lado, aunque cada persona tiene su forma particular de aprender, ninguna puede prescindir de un componente importante para este proceso, es la motivación. Hay parámetros generales que influyen de manera extrínseca esta acción, por lo cual depende en gran parte del docente o expositor con sus estrategias y formas de trasladar un mensaje y la contraparte es el estudiante o receptor quien de alguna manera debe hacer fluir ese medio interno para saciar su necesidad de conocimiento.

Un punto aprendido es el respeto, esta virtud es la mejor carta de presentación, ya que a pesar de los privilegios que adquiriera una persona sobre otras, debe tener presente que para recibir el beneficio de este valor, primero debe ejercerlo, y esto en general provoca el acercamiento de los demás, que con el tiempo se gana su confianza.

Hay una serie de asuntos en el área administrativa que se constituyen parte del conocimiento adquirido en esta práctica, pero uno de los más importantes es el compromiso que se llega a tener al formar parte de un proceso tan serio como es la educación. La experiencia en el establecimiento no solo fue un ejercicio, sino más bien, el cimiento de una estructura profesional que fortaleció los conocimientos recibidos en clase.

## **Conclusiones**

Se facilitó la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de contenidos al Colegio Privado Santa Marta Villa Señor del municipio de Barillas, departamento de Huehuetenango.

Se diseñaron actividades de juego que se ajustan a las necesidades de las diferentes áreas de aprendizaje.

Se compartió la importancia de poseer un manual de juegos educativos.

Se capacitó a los docentes sobre cómo aplicar estas actividades en las áreas de aprendizaje.

## Referencias

- Abella, F. (2010). *Aprendizaje significativo del alumno*. Colombia.
- Álvarez, G. (2010). *Guía de Observación*. Lima, Perú.
- Amaya, A. (2017). *Guía de entrevista*. México.
- Becerra, O. (2012). *Guía de observación*. Guatemala.
- Calderón, N. (2014). *El aprendizaje en el área de personal social*. Perú.
- Cueva, J. (2014). *La motivación y su relación con el aprendizaje*. Perú.
- Chapman, A. (2012). *Matriz FODA*. Venezuela.
- Díaz, L. (2010). *Observación*. Costa Rica.
- Domínguez, C. (2015). *Juegos lúdicos*. Chile.
- Espinosa, R. (2013). *La matriz del análisis foda*. Chile.
- Figueroa, J. (2012). *Tipos de manuales*. España.
- Fuentes, J. (2011). *Metodologías de enseñanza*. Nicaragua.
- Forero, N. (2013). *Metodología, método y propuestas metodológicas*. Bogotá, Colombia.
- Freixas, P. (2015). *Metodologías de Enseñanza-Aprendizaje*. Guatemala.

- Gómez, J. (2016). *Método audiovisuales*. El Salvador.
- Hernández, G. (2014). *Actividades lúdicas en el aula*. Nicaragua.
- Jiménez, I. (2014). *La entrevista*. Costa Rica.
- Maldonado, J. (2015). *La lúdica una estrategia didáctica*. Colombia.
- Mendoza, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico*. México.
- Ortega, J. (2010). *Guía de manuales*. San José Costa Rica.
- Osorio, E. (2010). *Informantes claves*. Venezuela.
- Piña, G. (2014). *Estilos de aprendizaje en alumnos*. México.
- Paredes, L. (2010). *Metodología audiovisual*. Libia.
- Pérez, V. (2010). *Tipos de manuales*. Zambia.
- Rodríguez, A. (2017). *Método audiovisual*. Guatemala.
- Rodríguez, T. (2015). *Actividades lúdicas y juegos motivacionales*. Chile.
- Ramírez, J. (2014). *FODA*. España.
- Sáenz, F. (2010). *Enseñanza de estrategias*. Valladolid, España.
- Torres, C. (2017). *El juego: una estrategia importante*. Venezuela.

Vázquez, M. y Rodríguez, C. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias*. Ecuador.

Velasco, R. (2014). *Las técnicas didácticas y el aprendizaje*. Alemania.

Vidal, M. y Rivera, N. (2010). *Investigación Acción*. Habana, Cuba.

Vergara, M. (2017). *Tipos de manuales administrativos*. México.

Zapata, M. (2012). *Aprendizaje*. Guatemala.

## **Apéndice**

**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa



## **Manual de actividades lúdicas**

(Práctica Profesional Dirigida)

Stefanie Alejandra Reyes Martínez

Guatemala, junio 2020

## **Manual de actividades lúdicas**

(Práctica Profesional Dirigida)

Stefanie Alejandra Reyes Martínez (estudiante)

Lic. Oscar Antulio Agustín Zúñiga (asesor)

Guatemala, junio 2020

## Contenido

Introducción	51
1. Luche	51
2. Tres en raya	54
3. Twister	55
4. La serpiente y escalera	56
5. El espejo	60
6. Stop	61
7. Carrera de líneas	62
8. Pasar la zona caliente	63
9. El oso hormiguero	65
10. Pases coordinados	66
11. El zorro, los pollitos y su mamá protectora	68
12. Los remangados	69
13. Hormigas saltarinas	70
14. De aro en aro	71
15. ¿Quién ha dicho?	72
Conclusiones	73
Recomendaciones	74
Bibliografía	75

## **Introducción**

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen vínculos entre personas y objetos creando incontables posibilidades de aprendizaje. El presente manual es el producto de un trabajo de investigación, que va dirigido a los docentes del Colegio Santa Marta Villa Señor; contiene actividades lúdicas con el objetivo de contribuir al desarrollo educativo de los estudiantes.

Al poner en marcha los juegos se fortalecerán los valores del estudiante facilitando la integración, inclusión, efectiva relación interpersonal, manteniendo la disciplina. En cada juego se dan las pautas de organización, espacio, normas de convivencia, material a utilizarse y tiempo de desarrollo.

El disponer de este manual constituye una herramienta complementaria para los docentes, considerando esencial la práctica del juego y el desarrollo académico del estudiante como base del aprendizaje en las áreas de lectura, escritura, matemática, ciencias sociales, educación física, entre otras.

### **1. Luche**

Según Córdova, J. (2011) es un juego recreativo para todos los niños que tienden a seguir un patrón, en donde cada participante intenta por habilidad o suerte lograr determinado objetivo de acuerdo a las reglas del juego. Hay competidores que al perseguir la meta procuran impedir que sus oponentes la alcancen.

¿Cómo jugar?

Para jugar solo se necesita tiza y un espacio en el suelo donde se traza un esquema de cuadros enumerados, el juego consiste en que cada jugador va tirando en orden numérico un tejo u objeto,

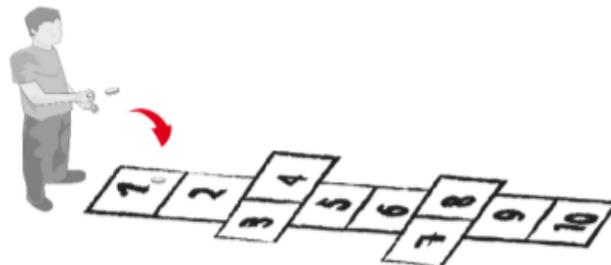
el cual se recupera al regreso luego de saltar todos los cuadros con un solo pie. Se puede jugar solo, en pareja o en competencia con varios participantes.

Reglas:

- Se debe contar con un tejo u objeto para lanzar como una piedra plana por ejemplo.
- Cada cuadro deben ser de 40 cms. de diámetro aproximadamente.
- No se pueden pisar las líneas con los pies ni con el tejo.
- No se debe pasar el número donde está el tejo.
- Se juega saltando en un solo pie.
- Cualquier infracción a las reglas, se castigará con un turno menos.

Pasos a seguir

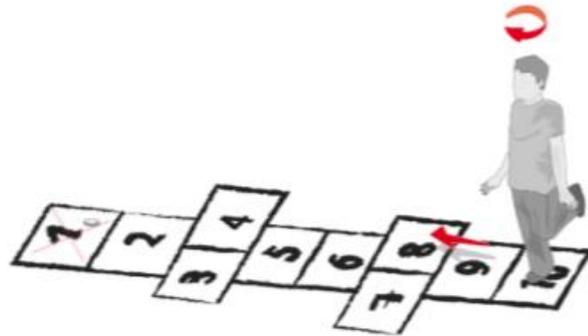
- Para empezar, se lanza el tejo al primer número.



- Con el pie escogido para jugar, se debe saltar sin tocar el número donde cayó el tejo.



- Al llegar al último número se gira para hacer el camino de regreso. Al llegar al casillero anterior donde está el tejo, en este caso se para en el número 2 para recoger el tejo.



- Y salir saltando sin tocar el número donde estaba el tejo.



- Ahora le toca el turno a un nuevo jugador y se repiten las acciones anteriores.

Esta es una muestra del mismo juego para crear competencias.



## 2. Tres en raya

Paredes, P. (2016) argumenta que el tres en raya es un juego simple y fácil de jugar, de manera que es una buena base para iniciarse en esta corriente de juegos, convirtiéndose en una auténtica estrategia.

Se juega entre dos equipos de 3 niños cada uno, que se irán colocando en los espacios del tablero de 3×3 alternadamente. El equipo gana si consigue tener una línea horizontal, vertical o diagonal.

- Primero se necesitan dos equipos de tres integrantes cada uno.
- Es necesario identificar cada equipo con un color.
- Si no saben qué grupo inicia lo pueden hacer con una moneda al aire y que gane quien escogió el lado que quede arriba.
- Cada equipo se organiza y se pone de acuerdo de la posición que tendrá cada integrante.
- Es un turno por equipo, hasta que todos hayan entrado o haya un equipo ganador.
- Gana el equipo que logre quedarse en una línea sea vertical, horizontal o inclinada.



### 3. Twister

Paredes, P. (2016) indica que este es uno de los juegos más populares que existen y es apropiado para cualquier edad. Este juego requiere destreza física así como coordinación motora. Es ideal para aprender a distinguir la derecha de la izquierda, por ello se considera un juego educativo.

#### Pasos para jugar

- Es imprescindible que todos los participantes estén descalzos.
- Debe haber una persona encargada de manejar el seleccionador, que no juegue en ese momento ya que será árbitro.
- Los dos oponentes deben colocarse en extremos opuestos y comenzar poniendo un pie en el círculo amarillo más cercano y el otro en el círculo azul más cercano.
- Si son 3 jugadores, el tercero que se queda en el lado de los círculos rojos debe poner un pie en cada uno. Para 4 jugadores debe haber dos equipos de 2 jugadores que se coloquen en extremos opuestos y ponen cada pie en los círculos que tengan más cerca.
- El árbitro hace el primer giro y dice el color y la parte del cuerpo que debe poner en él. Todos los jugadores deben moverse hacia un círculo vacío con ese color y poner el pie o la mano según se haya dicho. Si todos los círculos de ese color están ocupados, debe girarse el seleccionador de nuevo.
- Si la parte del cuerpo mencionada ya está en un círculo de ese color, debe moverse a otro, también de ese color.
- Cada círculo puede ocuparlo una persona, a menos que hayan cuatro jugadores donde podrán haber hasta dos.

- Las manos y los pies no pueden levantarse una vez que se asignan a un círculo, solo cuando es para cambiarse a otro o bien para dejar pasar a otro jugador que está en movimiento.
- Los jugadores que se caigan o toquen la estera con cualquier otra parte del cuerpo que no sea los pies o las manos estarán eliminados. Cuando es un juego de cuatro personas, queda eliminado el equipo, no solo el jugador afectado.
- Si solo son dos personas y quieren jugar sin árbitro, los giros se alternan y un jugador dice el color y otro la parte del cuerpo.



#### 4. La serpiente y escalera

Según Ayala, P. (2014) este es un juego que se conoce en casi todos los países del mundo y que para muchos adultos evoca memorias de la infancia, pero pocos conocen su historia. Serpientes y escaleras, es una versión occidental de un juego creado en la India en el siglo XVI, que llevaba el nombre de Gyan chauper. Se le conocía como el juego del conocimiento que impartía enseñanzas filosóficas de la cultura en la que había sido creado.

El objetivo de cada jugador debe ser llegar primero hasta el final moviéndose a través del tablero desde el cuadro inicial hasta el último.

Pasos para jugar

- Para empezar cada jugador debe tirar un dado y quién obtiene el número más alto tendrá el primer turno, después le corresponde a la persona que está a la izquierda y así sucesivamente hasta completar el círculo.



- Cuando es turno de un jugador, tira el dado y verifica el número que cayó, toma su ficha y se mueve por el tablero la cantidad de espacios que señala el dado. Por ejemplo, si cayó un 2, y está empezando mueve su ficha hacia el cuadro 2, y en su próximo turno, si le cae un 5, mueve su ficha 5 espacios hacia adelante, terminando en la posición 7.



- Las escaleras en el tablero permiten subir para avanzar con más rapidez. Si cae en un cuadro que muestra la imagen del inicio de la escalera, entonces se puede mover la pieza por toda la escalera hasta donde termina.

- Ahora bien, si cae en la parte superior o en un cuadro a la mitad de la escalera, se tiene que quedar en ese mismo lugar, no se puede mover hacia ninguna dirección.



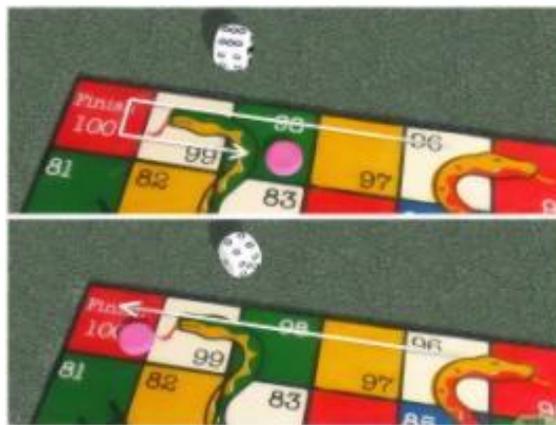
- Algunas versiones del juego tienen serpientes mientras que otras resbaladeros; estas hacen que se mueva hacia atrás en el tablero ya que se tiene que deslizar por ellas. Si cae en un cuadro donde está la cola de la serpiente o el inicio del resbaladero, tiene que deslizar la ficha hasta la cabeza de la serpiente o el final del resbaladero.
- Si la ficha cae en un cuadro que se encuentra a mitad o cabeza de la serpiente o a mitad o final del resbaladero, no pasa nada, se queda en ese lugar.



- Si al tirar el dado, cae el número 6, tiene un turno extra, recorre 6 espacios y vuelve a tirar el dado, si cae en una escalera o serpiente, se siguen las instrucciones anteriores y lanza el dado de nuevo, si vuelve a caer 6 puede seguir avanzando.



- La primera persona en llegar al último cuadro del tablero gana. Pero hay una regla que dice que, si el dado cae en un número muy alto, la ficha llega al último cuadro y luego regresa, es decir, que solo puede ganar si cae el número exacto que necesita para llegar a la posición 100.
- Por ejemplo, si está en el cuadro 99 y le toca un 4, debe mover su ficha al número 100 y luego retrocede 3 espacios hasta el 97, si ese cuadro es la base de una escalera o la cola de una serpiente, debe subir o bajar dependiendo de lo que corresponda.





Juego plasmado en el piso

## 5. El espejo

Según Clavel, T. (2014) es un juego educativo utilizado para conocer el autoconcepto que tienen los niños, muchas veces la formación de su autoestima se ve condicionada por variables que, a menudo, no se toman en cuenta.

- Se sitúan dos niños, uno frente a otro, cada uno en el interior de un círculo, mirándose a la cara.
- Uno de ellos hace movimientos o gestos y el de enfrente debe imitar todo.
- Pasado un tiempo, se intercambian los papeles.
- Igual se puede hacer por parejas, cada uno en un círculo, siempre contrapuestos.



## 6. Stop

Hoyos, B. (2008) expone que este juego tiene como finalidad la cooperación de los estudiantes mediante grupos. Tiene la ventaja de poderse aplicar a cualquier edad y/o asignatura. Es el tipo de dinámica que permite introducir de una forma natural el juego como un arma eficaz para enseñar y reforzar los contenidos que se imparten en clase.

Reglas: debe jugar un mínimo de siete personas; se escoge a alguien que inicie el juego diciendo una frase. El segundo que dirá la frase será el compañero que más lejos quedo en la partida anterior.

Como jugar: este juego es muy divertido, se dibuja un círculo en el suelo con un yeso y se divide en el número de personas que van a jugar; cada quien escribe un nombre de un país, animal, fruta, etc. que les guste sin que se repita alguno, luego ponen su pie derecho todos y uno va gritar la frase "Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es ... (dice el nombre del país, animal, fruta, etc. de un compañero) y todos salen corriendo menos al que escogieron con el nombre de su país, animal, fruta, etc., poniéndose lo más rápido en el centro del círculo gritando stop y todos

sus compañeros se quedan inmóviles, solo pueden girar en su mismo eje para ver al que está en el centro.

El compañero del centro escoge alguno de sus amigos para tratar de adivinar el número de pasos que los separa, si adivina le dará una X al amigo que le acertó y si no adivina el amigo del centro se auto pondrá una X. Se van eliminando las personas que junten 3 o 5X y gana el que menos X tiene, cuando ya quedan solo tres personas, la tercera será eliminada.

Tips: es más divertido cuando hay más personas jugando, ya que hay opciones a escoger. El compañero cerca es más fácil de adivinar su distancia, que el que se encuentra más lejos.



## 7. Carrera de líneas

Navarro, A. (2011) admite que las clasificaciones construidas siempre han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas con la educación física. El juego en líneas debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan en su organización, el grado de implicación que exija de los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.

¿Cómo hacerla?

- Trazar líneas horizontales, verticales, oblicuas y curvas.
- Se pintan las líneas en el piso.

Por cada línea trazada se hace una actividad física como: saltar con un pie, hacer sapitos, arrastrarse, gatear, entre otras según la línea.

Objetivo del juego

Este juego se enfoca en la enseñanza de las líneas, los colores, la posición, motricidad fina, motricidad gruesa y equilibrio.

Instrucciones: se escoge un líder para realizar los movimientos de las líneas y los demás participantes deberán seguir su trazo hasta que todos culminen los trazos.



## 8. Pasar la zona caliente

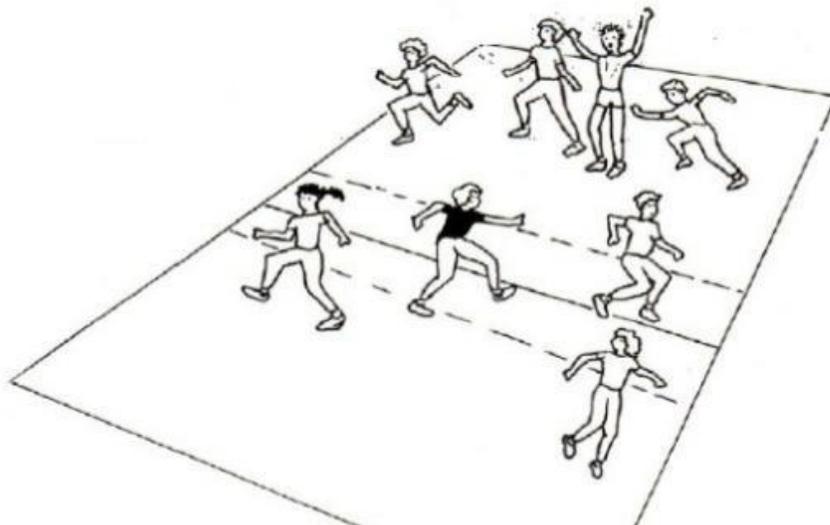
Según Ruelas, A. (2014) además del clásico calentamiento que incluye la carrera, estiramientos y ejercicios generales y específicos, también es interesante utilizar juegos al comienzo de la sesión para activar a los alumnos y entrar en calor. Este juego expresa la contribución al desarrollo

integral de los adolescentes en materia de educación física se orienta a la estimulación de los elementos motrices, cognoscitivos y psicosociales.

- Clásico juego de desplazamiento en carrera. Un alumno se sitúa en la línea central del campo de fútbol sala, y sus compañeros a un lado del campo.
- El profesor comienza a contar en voz alta "10, 9, 8, 7, 6...".
- Antes de que acabe, todos los alumnos deben pasar a la otra mitad del campo sin ser tocados por el compañero que está en el medio. Éste debe tener siempre al menos un pie en contacto con la línea central.

Anotaciones y consejos

- El que “se la queda” tiene vida. - Quien gana el juego, es decir, el compañero que al final no ha sido sorprendido, se la quedará en la siguiente partida.



## 9. El oso hormiguero

Esteban, B. (2015) señala que es un juego cooperativo y muy intenso para quemar energías rápidamente. Identifica el liderazgo y trabajo en equipo donde intervienen sus ideas y emociones a la vez, para lograr armonía entre ellos.

Materiales:

- 1 bandera para identificar el hormiguero
- Patio amplio

Pasos:

- Se elige un lugar donde será el hormiguero identificándolo con una bandera.
- Se escoge a un participante que tendrá el rol de oso hormiguero.
- El resto de participantes serán las hormigas que corren en todo el patio las cuales deben evitar ser tocadas por el oso hormiguero.
- Cuando el oso hormiguero logre tocar a una de la hormigas, caerá como muerta con los brazos abiertos en el patio.
- Entonces tres participantes llevan a la hormiga muerta al hormiguero para revivirla.
- Cuando la hormiga revive puede incorporarse al juego.



## 10. Pases coordinados

Patricia, M. (2014) indica que el objetivo de este juego es que los estudiantes desarrollen competencias cognitivas, de actitud y de crecimiento personal, mientras tienen momentos de recreación y mejoran su resistencia física.

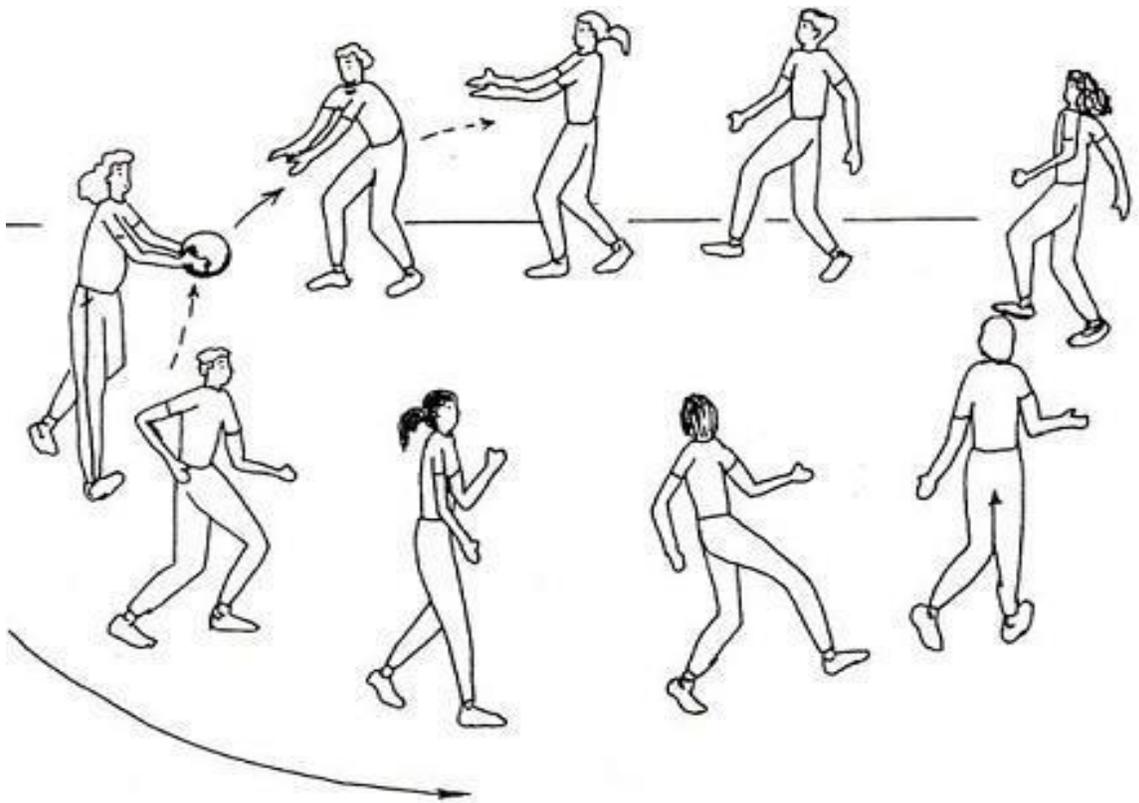
Instrucciones del juego:

- Todos los alumnos, formando un círculo y separados con la misma distancia, se desplazan en rueda pasándose de uno a otro el balón.
- Comienzan caminado y pasándose el balón en sentido contrario a la dirección de desplazamiento. Luego de un rato, cambian de dirección. Después, sin dejar de caminar, cambiará sólo la dirección de los pasos.
- Se continúa igual, pero con pasos más rápidos.

- Luego, corriendo más rápido, pero con dos balones en el grupo, en seguida con tres y según anuncie el profesor, moviéndose y pasando los balones en una u otra dirección.

#### Anotaciones y consejos

- Si el grupo en clase es numeroso, se aconseja hacer dos grupos pequeños.
- Cuando los alumnos ya están corriendo, es interesante anunciarlo como juego de eliminación: “si paso el balón a mi compañero y se le cae por no haberlo lanzado bien, seré eliminado”. De esta manera, previo a hacer un pase cada alumno esperará a que el compañero esté preparado para recibir y así se establece un trabajo de colaboración.

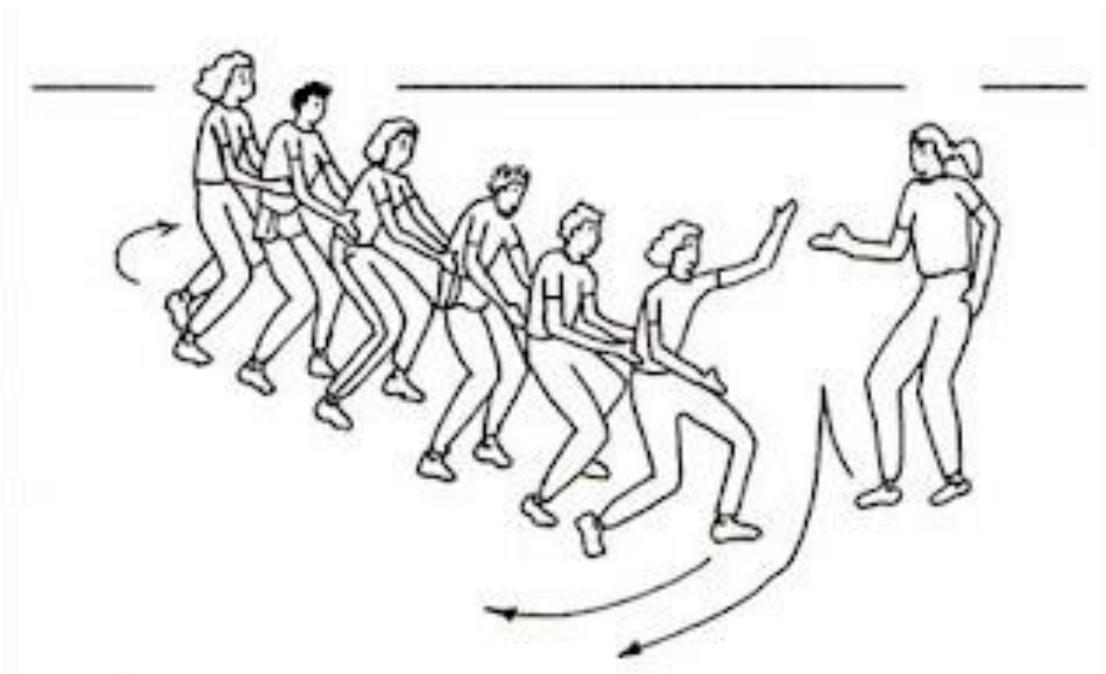


## 11. El zorro, los pollitos y su mamá protectora

Según García, S. (2013) este juego ayuda a trabajar en equipo y con liderazgo. Realizar la habilidad básica de desplazamientos hacia todas las direcciones. Desarrollar los cambios de dirección y la velocidad. Trabajar ligeramente la fuerza. Atrapar al jugador que se encuentra en la última posición de la fila. Pillar al jugador en el menor tiempo posible.

Instrucciones:

- Cinco o más alumnos forman una fila y se toman por la cintura (son los pollitos).
- Un compañero queda fuera (el zorro) y trata de tocar al último de la fila, quien sin soltarse procura evitarlo.
- El primero de la fila (la mamá) también trata de impedirlo estorbando el paso al zorro.
- Cuando el zorro consigue tocarlo, se incorpora a la fila y pasa a ser último pollito de la fila, y quien tenía el rol de mamá se suelta y se convierte en zorro.



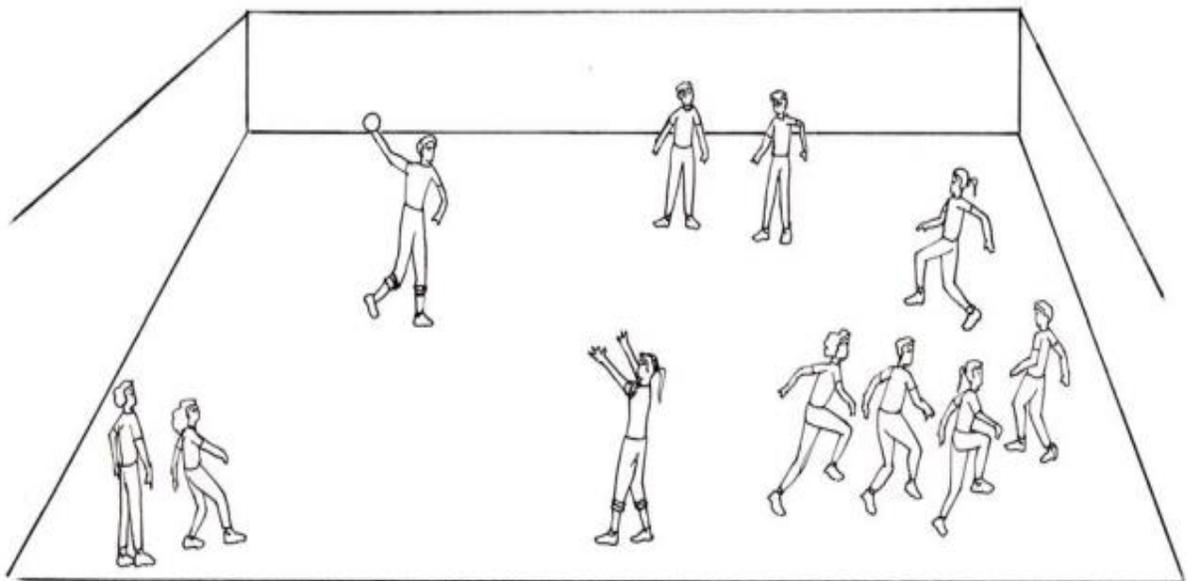
## 12. Los remangados

Esteve, C. (2015) indica que este juego es muy divertido y motivador, se juega al aire libre y brinda a los estudiantes la oportunidad para desenvolverse. Lo más relevante del juego es el trabajo en equipo y la atención.

Objetivo: escuchar las instrucciones del juego y trabajar la participación.

Instrucciones:

- Se juega mejor en un campo de fútbol-sala o balonmano delimitado y con paredes. Se escoge a dos alumnos que tendrán el balón y para diferenciarse de los demás, se enrollan bien las mangas del pantalón, a esto se debe el nombre del juego.
- La meta principal es dar con la pelota a los demás, que huirán corriendo por el campo. Los remangados no pueden caminar. Por lo tanto, sólo pueden hacerlo los demás.
- Conforme se vayan tocando con la pelota a los jugadores, éstos se convierten en remangados también (deben remangarse el pantalón), y pueden participar en el juego pasándose el balón o lanzándolo a los que escapan.

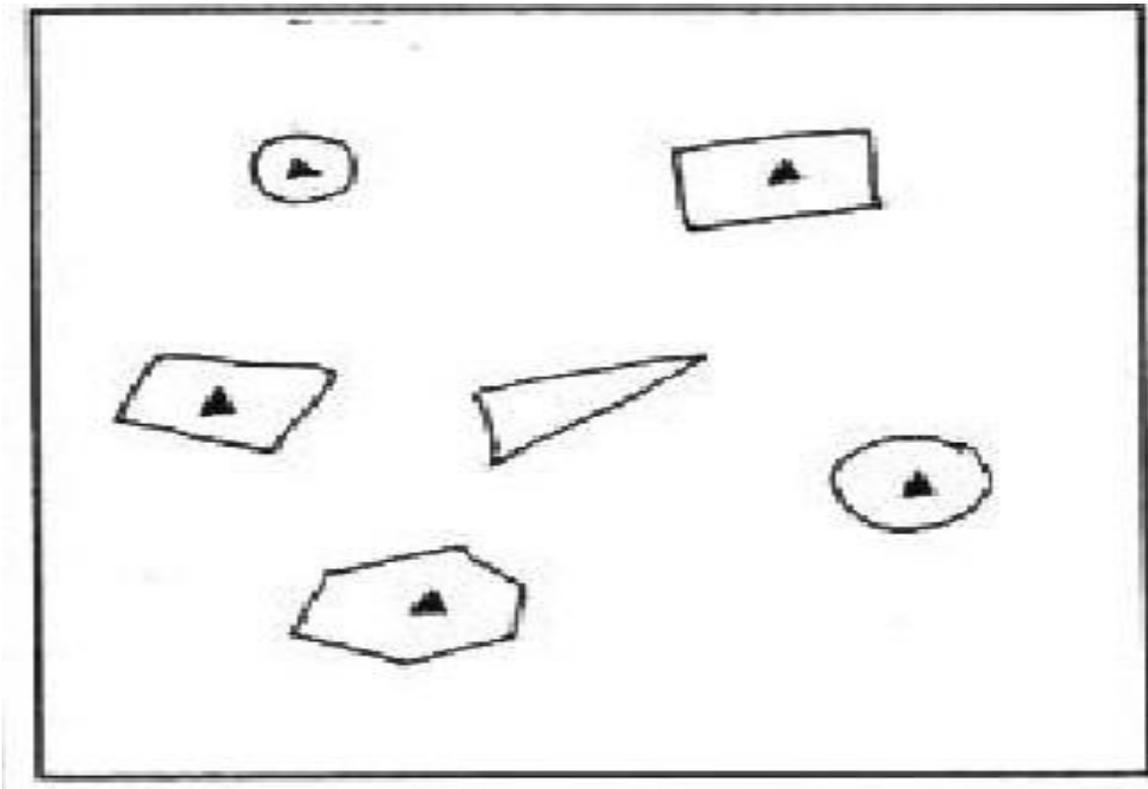


### 13. Hormigas saltarinas

Rodríguez, F. (2015) expresa que este juego permitirá conseguir los fines planteamos, ofreciéndole a los niños estos personajes, las hormigas, que les motivarán durante todo el curso y les ayudarán a desarrollar su pensamiento científico.

Objetivo: fomentar el juego limpio y trabajar la velocidad de piernas.

Cada hormiga tiene un círculo marcado en el suelo, excepto una. Saltan una a una dentro de su zona delimitada. Cuando la hormiga que no tiene lugar grita ¡cuidado!, todas las demás deben cambiar de lugar saltando. Ese momento lo aprovechará para ocupar un sitio que por descuido haya quedado libre y la que se quede sin lugar pasa a vigilar y a buscar un lugar como la anterior.



#### 14. De aro en aro

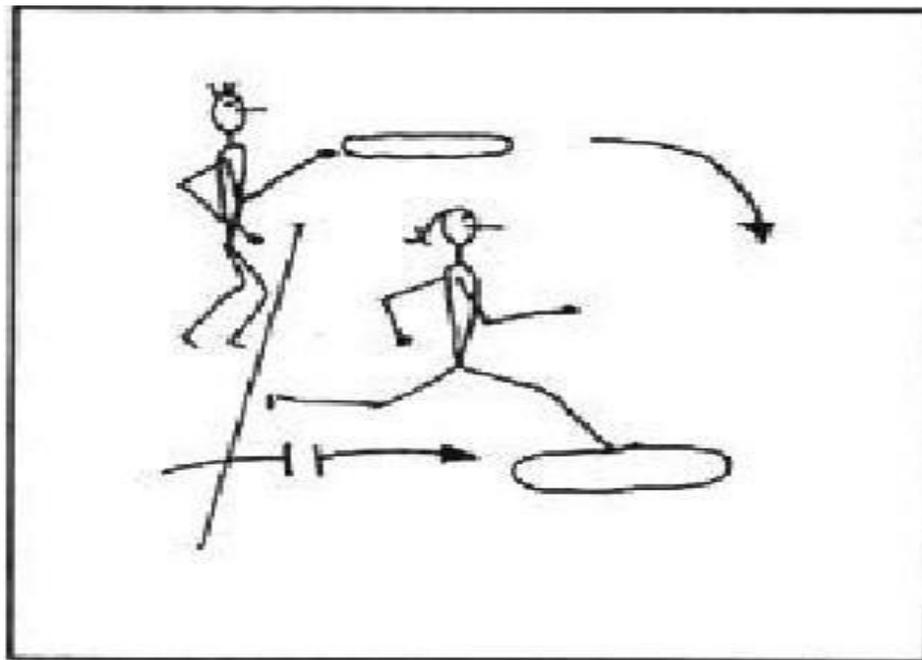
Según Analuiz, E. (2015) jugar con aros sirve para desarrollar y afinar destrezas motrices, coordinación, elasticidad, equilibrio además ayuda a tonificar los músculos, del abdomen por ejemplo, permite reforzar el conocimiento del esquema corporal y en general ayuda a fortalecer la motricidad gruesa.

Objetivo: potenciar el salto con pies juntos y mejorar la percepción.

Material: aros

Variantes: Hacerlo con un balón entre las piernas.

Se forman grupos con la misma cantidad de integrantes y se ubican en filas, los primeros de cada equipo tendrán un aro que va a servir de testigo para el relevo que van a realizar. Cada uno de los participantes tendrá que ir hasta a la señal marcada saltando siempre al interior del aro. Así tendrá que lanzarlos a una distancia que le permita alcanzarlo de un salto y sacárselo por encima de la cabeza para poder seguir avanzando. Ganará el equipo que termine antes el recorrido.

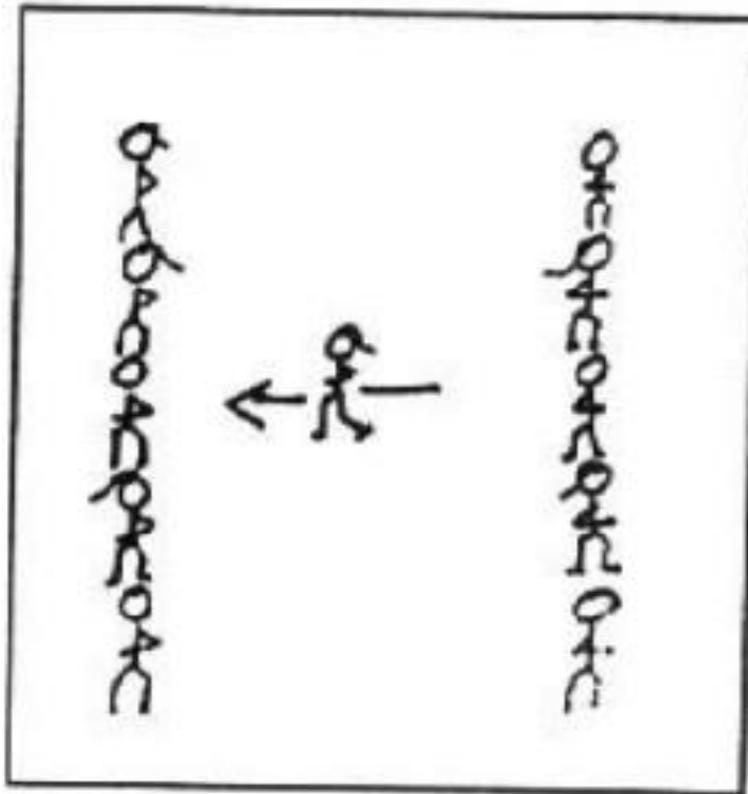


15. ¿Quién ha dicho?

Barrientos, J. (2017) indica que este juego ayuda a que los estudiantes usen su imaginación y su inteligencia, donde puedan desarrollar una buena relación entre sus compañeros durante la actividad. Se hace uso del constructivismo.

Objetivo: conseguir la relajación del grupo.

Instrucciones: se divide la clase en dos grupos, separados unos diez metros, de espaldas y con los ojos cerrados. El alumno que el profesor indique, se dirige a un compañero de otro grupo, diciéndole algo al oído con la voz cambiada, volviendo a su sitio, se vuelven los dos grupos y el alumno deberá adivinar quién lo dijo, por cada acierto el grupo recibirá un punto, alcanzando los diez finaliza el juego.



## **Conclusiones**

El juego lúdico permite fortalecer el pensamiento lógico.

Las habilidades psicomotoras se adquieren a través del juego lúdico.

El juego lúdico permite que el participante mejore sus habilidades y destrezas reforzando la escritura, lectura, habilidades matemáticas, relación con el contexto y movimiento físico.

Para realizar actividades lúdicas se necesita del recurso humano, objetos o materiales, espacio amplio y tiempo disponible.

Las actividades lúdicas refuerzan la disciplina a través de la práctica de normas de juego.

El liderazgo y el trabajo colaborativo son habilidades de desempeño que se adquieren a través del juego lúdico.

## **Recomendaciones**

Las actividades lúdicas son una herramienta útil para la adquisición de competencias, ya que actúa como una experiencia importante de aprendizaje y no como un juego nada más.

Estas actividades son vitales para facilitar la comunicación entre los niños e incluso con adultos.

Motivar a los jóvenes a usar su creatividad para inventar cosas a través de este tipo de actividades.

El juego educativo permite que los jóvenes exterioricen sus necesidades y/o deseos que reprimen dentro de su entorno familiar.

La lúdica debería ser utilizada por el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que ha llegado a ser una importante vía de comunicación.

Que se motive al personal docente a utilizar los juegos educativos, para que sus clases sean más interesantes y motivadoras, esto provocará la participación de los estudiantes, y que asimilen mejor los temas de estudio.

## Referencias

- Analuiz, E., Rodríguez, F. & Cáceres, C. (2015). *Jugar cantando*. Universidad Nacional de la Plata, Argentina.
- Ayala, P., Carranza, A.& Nicolini, D. (2014). *Serpientes y escaleras*. México.
- Barrientos, J. (2017). *Penitencias y retos*. Colombia.
- Clavel, T. (2014). *Juegos de espejos*. España.
- Cordova, J. (2011). *El lucho*. Chile.
- Esteban, B. (2015). *Oso hormiguero intenso*. Lima.
- Esteve, C. (2015). *Los remangados*. España.
- García, S. (2013). *El zorro, los pollitos y su mamá*. Barcelona.
- Hoyos, B. (2008). *Educación Física*. Argentina.
- Navarro, A. (2011). *El libro de los juegos*. Guatemala.
- Paredes, P. (2016). *Las pinturas del patio*. Madrid.
- Patricia, M. (2014). *Juego de construcción*. Argentina
- Ruelas, A. (2014). *Juegos Tradicionales*. México.

## **Anexos**

**Anexo No. 1**  
**Solicitud de práctica**



Santa Cruz Barillas, mayo de 2019.

A:  
**Lic. Edgar Noel Molina Sosa**  
**Director Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor**  
**Barillas, Huehuetenango**

Estimado Director:

Universidad Panamericana, Sede Barillas, Huehuetenango, envía a usted un respetuoso saludo.

El motivo de la presente, es para hacer de su conocimiento que, **STEFANIE ALEJANDRA REYES MARTÍNEZ**, estudiante del Sexto Trimestre de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de Universidad Panamericana, Sede Barillas, Huehuetenango; tiene como opción de egreso realizar una Práctica Profesional Dirigida en una institución educativa, por lo cual como Coordinador de esta casa de estudios, me permito, **SOLICITAR**, pueda brindarle la oportunidad para que la realice a partir del mes de Mayo del presente año en la institución educativa que está bajo su digno cargo, en donde debe cubrir un período de 200 horas; con un mínimo de 10 horas por semana; cumpliendo las funciones de asistente de su persona; así mismo debe realizar un diagnóstico institucional y con base a éste debe ejecutar una propuesta educativa. El Licenciado Oscar Antulio Agustín Zufiga ASESOR de la referida estudiante tendrá bajo su responsabilidad la supervisión del proceso de práctica.

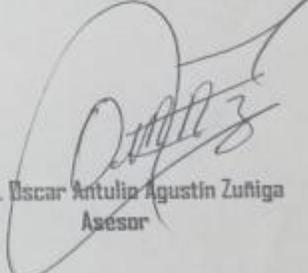
La estudiante practicante, debe sujetarse a la filosofía y políticas que rigen a la institución o centro educativo; por lo cual solicito que por su medio se suscriba y se le pueda extender Actas de inicio y cierre de práctica, además una constancia en donde se haga referencia al cumplimiento de las 200 horas que se piden como requisito.

Agradeciendo sus buenos oficios y en espera de su incondicional apoyo, me es grato suscribirme con toda consideración.

Atentamente,

 UNIVERSIDAD PANAMERICANA  
Coordinador Sede Barillas

  
**Lic. Juan Carlos Mérida Reyes**  
**Coordinador Universidad Panamericana**  
**Sede Barillas, Huehuetenango**

  
**Lic. Oscar Antulio Agustín Zufiga**  
**Asesor**





**Anexo No. 3**  
**Hojas de asistencia**



**Universidad Panamericana**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Licenciatura en Administración Educativa**  
**Barillas, Huehuetenango**

Nombre de la institución educativa: Colegio Privado Mixto "Santa Marta Villa Señor"

Nombre del alumno practicante: Stefanie Alejandra Reyes Martínez

Nombre del jefe inmediato: Edgar Noel Molina Sosa

**Control de asistencia**

No	Fecha	Hora de entrada	Hora de salida	Horas por día	Firma del jefe inmediato	Sello	Observaciones
<b>Semana No.1</b>							
1.	13/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	14/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	15/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	16/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	17/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
<b>Semana No.2</b>							
1.	20/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	21/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	22/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	23/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	24/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			

Nombre del asesor de práctica:

Oscar Antulio Agustín Zúñiga

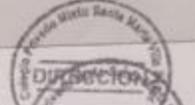
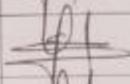
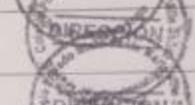
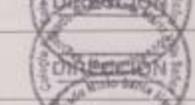
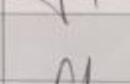
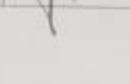
(f)

Nombre de la institución educativa: Colegio Privado Mixto "Santa Marta Villa Señor"

Nombre del alumno practicante: Stefanie Alejandra Reyes Martinez

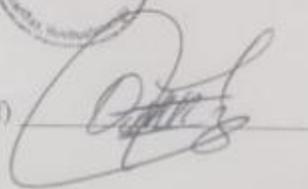
Nombre del jefe inmediato: Edgar Noel Molina Sosa

**Control de asistencia**

No	Fecha	Hora de entrada	Hora de salida	Horas por día	Firma del jefe inmediato	Sello	Observaciones
<b>Semana No.3</b>							
1.	27/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	28/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	29/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	30/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	31/05/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
<b>Semana No.4</b>							
1.	03/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	04/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	05/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	06/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	07/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			

Nombre del asesor de práctica:

Oscar Antulio Agustin Zúñiga

(f) 

Sello



**Universidad Panamericana**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Licenciatura en Administración Educativa**  
**Barillas, Huehuetenango**

Nombre de la institución educativa: Colegio Privado Mixto "Santa Marta Villa Señor"  
 Nombre del alumno practicante: Stefanie Alejandra Reyes Martínez  
 Nombre del jefe inmediato: Edgar Noel Molina Sosa

**Control de asistencia**

No	Fecha	Hora de entrada	Hora de salida	Horas por día	Firma del jefe inmediato	Sello	Observaciones
<b>Semana No.5</b>							
1.	10/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	11/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	12/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	13/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	14/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
<b>Semana No.6</b>							
1.	24/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	25/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	26/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	27/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	28/06/19	1:00pm	6:00pm	5horas			

Nombre del asesor de práctica:  
 Oscar Antulio Agustín Zúñiga

(1)

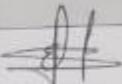
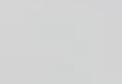
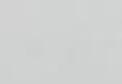
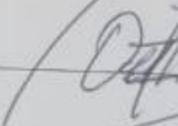
*Sello*

Nombre de la institución educativa: Colegio Privado Mixto "Santa Marta Villa Señor"

Nombre del alumno practicante: Stefanie Alejandra Reyes Martínez

Nombre del jefe inmediato: Edgar Noel Molina Sosa

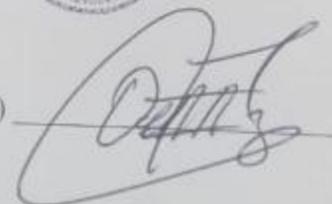
**Control de asistencia**

No	Fecha	Hora de entrada	Hora de salida	Horas por día	Firma del jefe inmediato	Sello	Observaciones
<b>Semana No.7</b>							
1.	01/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	02/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	03/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	04/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	05/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
<b>Semana No.8</b>							
1.	08/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
2.	09/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
3.	10/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
4.	11/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			
5.	12/07/19	1:00pm	6:00pm	5horas			

Nombre del asesor de práctica:

Oscar Antulio Agustín Zúñiga

(f)

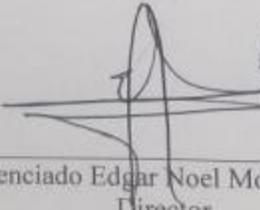


**Anexo No. 4**  
**Constancia de práctica**

EL INFRASCRITO DIRECTOR EDUCATIVO DEL COLEGIO PRIVADO MIXTO SANTA MARTA VILLA SEÑOR, UBICADO EN LA SEGUNDA CALLE CINCO GUION CERO CUATRO DE LA ZONA CUATRO SANTA CRUZ BARILLAS HUEHUETENANGO.

La Profesora **Stefanie Alejandra Reyes Martínez**, estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad Panamericana de Guatemala, con sede en este municipio de Barillas, FINALIZÓ: Satisfactoriamente el proceso de la práctica profesional dirigida en ésta institución, semejante a una mínima de 200 horas, comprendido del 13 de mayo al 12 de julio del año 2019.

Y PARA REMITIR EL USO QUE A LA INTERESADA CONVenga, EXTIENDO FIRMO Y SELLO LA PRESENTE EN UNA HOJA DE PEPEL BOND TAMAÑO CARTA A LOS DOCE DIAS DEL MES DE JULIO DEL AÑO DOS MIL DIECINUEVE.

  
F. \_\_\_\_\_  
Licenciado Edgar Noel Molina Sosa  
Director



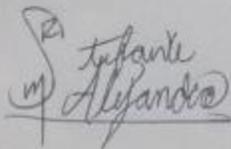
**Anexo No. 5**  
**Certificación de acta de inicio**

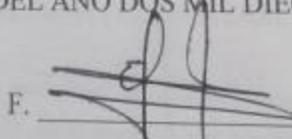
EL INFRASCrito DIRECTOR EDUCATIVO DEL COLEGIO PRIVADO MIXTO SANTA MARTA VILLA SEÑOR UBICADO EN LA SEGUNDA CALLE CINCO GUION CERÓ CUATRO DE LA ZONA CUATRO DE SANTA CRUZ BARILLAS EL LICENCIADO EDGAR NOEL MOLINA SOSA CERTIFICA TENER A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS NUMERO CINCUENTA GUION DOS MIL DIECINUEVE (50-2019) LA QUE COPIADA LITERALMENTE DICE.....

Acta No.50-2019

En el municipio de Santa Cruz Barillas, Departamento de Huehuetenango, siendo las trece horas del día lunes trece de mayo del año dos mil diecinueve, reunidos en la dirección del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, el Lic. Edgar Noel Molina Sosa, y la estudiante Stefanie Alejandra Reyes Martínez de la Universidad Panamericana, de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, sede Barillas Huehuetenango, para dejar constancia de lo siguiente, PRIMERO: el Licenciado Edgar Noel Molina Sosa, da la cordial bienvenida a la practicante, SEGUNDO: el día de hoy dará inicio a su práctica profesional dirigida en dicho establecimiento, TERCERO: la practicante Stefanie Alejandra Reyes Martínez realizara la Práctica Profesional Dirigida en la dirección y secretaria del establecimiento en horario de una a seis de la tarde empunto de lunes a viernes, en la cantidad de horas establecidas para este periodo es de doscientas horas, dando inicio el trece de mayo y culmina el doce del mes de julio del presente año, CUARTO : no habiendo más que constar, finaliza el presente en el mismo lugar y fecha media hora después de su inicio, para dejar constancia de los que en ella intervenimos damos fe.....

Y PARA REMITIR EL USO QUE AL INTERESADO CONVenga, EXTIENDO FIRMO Y SELLO LA PRESENTE EN UNA HOJA DE PAPEL BOND, TAMAÑO CARTA A LOS TRECE DIAS DEL MES DE MAYO DEL AÑO DOS MIL DIECINUEVE.



F.   
Lic. Edgar Noel Molina Sosa.



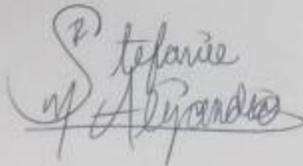
**Anexo No. 6**  
**Certificación de acta de cierre**

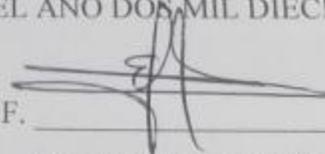
EL INFRASCRITO DIRECTOR EDUCATIVO DEL COLEGIO PRIVADO MIXTO SANTA MARTA VILLA SEÑOR UBICADO EN LA SEGUNDA CALLE CINCO GUION CERO CUATRO DE LA ZONA CUATRO DE SANTA CRUZ BARILLAS EL LICENCIADO EDGAR NOEL MOLINA SOSA CERTIFICA TENER A LA VISTA EL LIBRO DE ACTAS NUMERO CINCUENTA Y DOS GUION DOS MIL DIECINUEVE (52-2019) LA QUE COPIADA LITERALMENTE DICE.....

Acta No. 52-2019

En el municipio de Santa Cruz Barillas, Departamento de Huehuetenango, siendo las trece horas del día viernes doce de julio del año dos mil diecinueve, reunidos en la dirección del Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, estando presentes las siguientes personas, el Lic. Edgar Noel Molina Sosa y la estudiante Stefanie Alejandra Reyes Martínez de la Universidad Panamericana, de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, sede Barillas Huehuetenango, para dejar constancia de lo siguiente, PRIMERO: el Licenciado Edgar Noel Molina Sosa, les da la cordial bienvenida a los presentes e informa el motivo de la reunión, la cual es para el cierre de práctica de la estudiante Stefanie Alejandra Reyes Martínez, la cual se realizó en el Colegio antes mencionado la cual finaliza en la fecha mencionada, en el Colegio Privado Mixto Santa Marta Villa Señor, la misma ha demostrado responsabilidad, puntualidad, respeto durante el proceso de Práctica Profesional Dirigida. SEGUNDO: no habiendo más que constar, finaliza el presente en el mismo lugar y fecha media hora después de su inicio, para dejar constancia de los que en ella intervenimos damos fe.....

Y PARA REMITIR EL USO QUE AL INTERESADO CONVenga, EXTIENDO FIRMO Y SELLO LA PRESENTE EN UNA HOJA DE PAPEL BOND, TAMAÑO CARTA A LOS DOCE DIAS DEL MES DE JULIO DEL AÑO DOS MIL DIECINUEVE.



F.   
Lic. Edgar Noel Molina Sosa.



**Anexo No. 7**  
**Galería fotográfica**



Entrega del manual de actividades lúdicas al establecimiento



Reconocimiento a la practicante por su labor en el colegio



Participación docente durante la capacitación



Uso de una actividad lúdica con los docentes