

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

"METODOLOGÍAS LÚDICAS EN LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA".
SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

MARÍA CAROLINA PUENTES MENDOZA
CARNET 21654-10

QUETZALTENANGO, ABRIL DE 2015
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

"METODOLOGÍAS LÚDICAS EN LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA".
SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR
MARÍA CAROLINA PUENTES MENDOZA

PREVIO A CONFERÍRSELE
EL TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

QUETZALTENANGO, ABRIL DE 2015
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLECCER, S. J.
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANA: MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO: MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA: MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. HILDA ELIZABETH DIAZ CASTILLO DE GODOY

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. HÉCTOR EDUARDO IXCAQUIC CHANCHAVAC

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. SANDY YOMARA ROSALES CASTILLO DE HERNÁNDEZ

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

DIRECTOR DE CAMPUS: P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J.

SUBDIRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JOSÉ MARÍA FERRERO MUÑIZ, S.J.

SUBDIRECTOR ACADÉMICO: ING. JORGE DERIK LIMA PAR

SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ

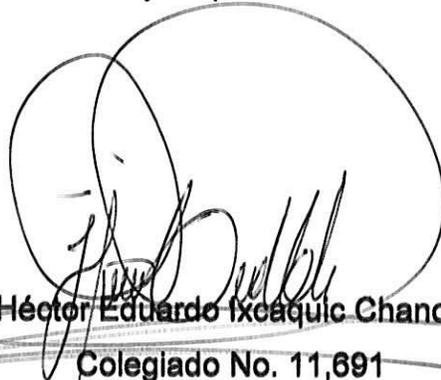
Quetzaltenango, 15 de Abril de 2015

Ingeniero
Jorge Derik Lima Par
Sub-Director Académico
Universidad Rafael Landívar
Campus Quetzaltenango.

Respetable Ingeniero:

Tengo el honor de informarle que en mi calidad de Asesor de la Práctica Profesional de las estudiantes de Licenciatura Inicial y Preprimaria, tuve a bien revisar el Informe Final de dicha práctica, de la estudiante María Carolina Puentes Mendoza, con número de Carné 2165410 y quien desarrolló el proyecto titulado "Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa", al respecto puedo hacer de su conocimiento que el trabajo ha sido terminado a satisfacción, conforme lineamientos establecidos en la Guía para Facultad de Humanidades, por lo que emito mi APROBACIÓN al informe aludido, y respetuosamente solicito nombrar Revisor del mismo para que se sirva emitir el dictamen respectivo.

Atenta y respetuosamente:



M.A. Héctor Eduardo Ixcáquic Chanchavac.

Colegiado No. 11,691



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
No. 05865-2015

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Sistematización de Práctica Profesional de la estudiante MARÍA CAROLINA PUENTES MENDOZA, Carnet 21654-10 en la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 05145-2015 de fecha 8 de abril de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"METODOLOGÍAS LÚDICAS EN LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA".

Previo a conferírsele el título y grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 8 días del mes de abril del año 2015.



Irene Ruiz Godoy

**MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar**

Agradecimiento

A Dios:

Por el don de la vida, la salud y el trabajo, por guiarme durante mi carrera y ayudarme a superar los momentos difíciles, permitiéndome culminar con éxito esta etapa de mi vida.

A la Universidad:

Rafael Landívar, por permitir mi formación académica, en valores, espiritual y principios éticos.

A mis Catedráticos

y Catedráticas:

Por su ejemplo y sabios consejos demostrado a lo largo de mi formación.

Dedicatoria

- A mis Padres:** Gaspar Puentes Mendoza, Francisca Mendoza Méndez por su amor, cariño y apoyo incondicional.
- A mi Esposo:** Juan Antonio Mendoza Velásquez por su amor, paciencia en todos estos años de estudio.
- A mis Hermanos:** Margarita Puentes Mendoza, German Puentes y en especial a Eduardo Puentes Mendoza por estar siempre en cualquier gestión de mi vida.
- A mis Sobrinos:** Por ser mi fuente de inspiración y darme palabras de aliento y amor.
- A mis Abuelos:** Por sus sabios consejos y ser fuente de inspiración.
- A mis Compañeras:** Michelle Fuentes, por su amistad, cariño y solidaridad como compañera, Ana Godínez, por su amistad, cariño y compañerismo, Marleny Castillo, por sus buenos consejos, apoyo y amistad. Carol Puentes, por su compañerismo y cariño.

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Aspectos Generales Sobre la Situación de la Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala, Avances y Desafíos en la Implementación de las Políticas Públicas.....	8
1.2 Descripción de las Líneas de Acción de las Instituciones y Organizaciones que Trabajan los Programas que Atienden la Primera Infancia.....	11
1.3 Contexto donde se Realizó la Propuesta.....	16
II. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL.....	18
2.1 Descripción de la Institución.....	18
2.2 Misión.....	19
2.3 Visión.....	19
2.4 FODA de la Institución.....	19
2.5 Organigrama de la Institución.....	21
2.6 Programa que Ejecuta la Institución.....	22
III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	26
3.1 Justificación.....	26
3.2 Fundamentación Teórica.....	27
3.2.1 Metodología Lúdica.....	27
3.2.1.1 Definición.....	27
3.2.1.2 Rol del Juego Dentro de la Metodología.....	27
3.2.1.3 Características del Método Lúdico.....	28
3.2.1.4 Tipos de Actividades Lúdicas.....	28
3.2.1.5 La Lúdica como Herramienta o Juego.....	30
3.2.1.6 La Metodología Lúdica Creativa.....	31
3.2.1.7 Ludoteca en el Nivel Inicial.....	32
3.2.1.8 Rol del Educador en las Actividades Lúdicas.....	33

3.2.2	Planificación Educativa.....	34
3.2.2.1	Definición.....	34
3.2.2.2	Importancia de la Planificación.....	35
3.2.2.3	Principios de la Planificación Educativa.....	36
3.2.2.4	Clasificación de la Planificación.....	37
3.2.2.5	Planificación Estratégica.....	39
3.2.2.6	Planificación como Herramienta	39
3.2.2.7	Características de la Planificación de los Aprendizajes.....	40
3.3	Objetivos.....	40
3.3.1	Objetivo General.....	40
3.3.2	Objetivos Específicos.....	41
3.4	Descripción del Proyecto.....	41
3.4.1	Nombre del Proyecto.....	41
3.4.2	¿En qué Consiste el Proyecto?.....	41
3.4.3	Líneas de Acción del Proyecto.....	42
3.4.4	Cronograma de Actividades.....	43
3.4.5	Perfil de los Participantes.....	44
3.5	Metodología.....	44
3.5.1	Sujetos.....	44
3.5.2	Instrumentos.....	44
3.6	Procedimientos.....	45
3.7	Evaluación.....	45
3.8	Producto.....	46
3.9	Validación.....	46
	CONCLUSIONES.....	50
	RECOMENDACIONES.....	51
	BIBLIOGRAFÍA.....	52
	ANEXOS.....	55

Resumen

El sistema educativo guatemalteco pretende lograr una formación integral de la persona humana primordialmente en el nivel inicial y preprimario. Este se caracteriza en desarrollar en los educandos la estimulación en el ámbito sociocultural, valores, habilidades y destrezas en las primeras edades que le serán útiles para toda su vida.

Esta propuesta pedagógica es una alternativa que afianza el aprendizaje de los infantes al aprender a ser, hacer, y convivir integralmente. Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, creatividad y socialización como parte esencial en estas edades. Sin embargo los docentes debemos lograr incluir experiencias lúdicas dentro de la planificación educativa, con ello ser los primeros en comenzar y practicar las actividades para que el contenido a ejecutar logre un aprendizaje significativo en el estudiante, el cual genere motivación, participación, inclusión y satisfacción.

Sin embargo podemos decir que la utilización de esta guía sea una herramienta de aprendizaje en forma divertida y motivadora. Con esto, todos estaremos contribuyendo a que los estudiantes transformen su realidad y que esto ayude al alcance de una sociedad próspera y equitativa.

I. INTRODUCCIÓN

En nuestro País Guatemala ha tenido un largo recorrido en el ámbito educativo, ya que desde los logros de la Reforma Educativa ha venido a mejorar el sistema educativo especialmente en los niveles inicial, preprimario, primario y diversificando, por tanto podemos decir que la educación actual es de activa, participativa, cooperativa, socialista, constructiva y formativa.

Sin embargo la educación pública es un elemento que proporciona el Estado en forma Gratuita como uno de los deberes y obligaciones con la ciudadanía, tanto que tiene como finalidad difundir y generar una educación de calidad mediante la formación del docente y la planificación educativa de las actividades escolares para lograr un desarrollo integral en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La constante actualización docente es primordial ya que esto genera nuevas estrategias pedagógicas y metodologías lúdicas dentro de la planificación, con ello el propósito despertar, motivar el interés de los niños y niñas en su proceso de formación.

Dentro del contexto de la Coordinación Técnica Administrativa Distrito escolar 13-27-47 y 48 Municipio de Aguacatán, departamento de Huehuetenango, ente jerárquico de los centros educativos donde se realizaron algunas entrevistas con docentes del nivel preprimario del sector oficial y privado mediante las cuales se realizaron los estudios sobre la falta de metodologías lúdicas dentro de la planificación educativa específicamente en este nivel. Sin embargo después de un proceso de indagación se formula la Propuesta Pedagógica Las Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa dirigida a docentes en servicio del sector privado y oficial del municipio de Aguacatán, departamento de Huehuetenango, con la finalidad de implementar Metodologías lúdicas en la planificación educativa como herramienta de apoyo al desarrollar habilidades y destrezas en los niños de la educación inicial y preprimario, el cual se considera promotora del desarrollo en el

proceso de aprendizaje, tiene como fin primordial lograr el desarrollo de la persona humana.

Esta propuesta sobre las Metodologías lúdicas en la planificación educativa en el aula es una estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar.

La metodología lúdica en la planificación educativa, tema considerado de vital importancia y esto lo afirman algunos autores como los siguientes:

Jaime, H. (2009). En su libro *Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico, la Cultura, el Juego y la Dimensión Humana*. Hace mención que la metodología lúdica conduce a reflexionar en varios escenarios, los cuales favorecen a la formación integral de acuerdo con la época, contexto y la sociedad, su influencia y su relación con el ser humano; también es considerada como una herramienta de enseñanza aprendizaje específicamente en el nivel inicial y preprimario de nuestro sistema educativo, podemos decir que la lúdica es un canal de aprendizaje en forma divertido donde los niños y niñas aprenden al jugar y al socializar con los medios que le rodean, aspecto que favorece el desarrollo intelectual, psicológico y social en forma personal y grupal con valores fundamentados en respeto, tolerancia, solidaridad honradez, humildad y amor.

Por lo tanto Cañate, M. (2009). En el libro *Didáctica del Juego en la Etapa de Educación Infantil: Estrategias y Metodologías* menciona que el método del juego y recurso didáctico constituye un medio de aprendizaje significativo, aprendizaje social que pretende la comprensión del aprendiz desde otra dimensión, ya que el acto del juego es autoexpresión descubrimiento al mundo exterior y de sí mismo, una de las

características que menciona es que la lúdica guarda conexiones semánticas para su creatividad, solución de problemas, desarrollo de lenguaje y la comprensión de los papeles sociales. Sin embargo concluyen que mediante el juego los niños desde temprana edad formulan nuevas formas de aprendizaje las cuales se fundamenta el proceso de formación y desarrollo humano integral. Por lo tanto es fundamental desarrollar habilidades motoras, psicológicas y sociales en los educandos al utilizar estrategias de apoyo para lograr las competencias.

Sin embargo Matos, G. (2002). En su libro *Las Actividades Lúdicas y su Importancia en los Niños y Niñas de Educación Inicial*, escribe que existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentra uno primordial que favorece la formación integral de los niños y niñas al ser los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el infante través de ejercicios físicos, donde generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los educandos realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas. Esta actividad de juego es considerada como parte de una etapa exploratoria y mientras dura los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa como parte esencial de su crecimiento y desarrollo psicológico.

Mientras que MINEDUC, (2008). En el *Currículo Nacional Base del Nivel Preprimario* define algunas sugerencias metodológicas como la acción, la experimentación, la exploración, imaginación, creatividad. Las actividades de los juegos son considerados fuentes inagotables en la construcción de los aprendizajes de preescolares. Se persigue un acercamiento a los conceptos, procedimientos, las normas y los valores en forma eminentemente lúdica de manera que los niños y las niñas tengan un aprendizaje significativo, activo y participativo, el cual desarrolle un clima de trabajo reconfortante al tener en cuenta el medio circundante, las vivencias previas de los educandos y las actividades que conectadas al máximo con sus necesidades, intereses, motivaciones y creaciones que les ayuden a aprender y desarrollarse en forma divertida y formativa. Sin embargo en estos apuntes

metodológicos se pretende evidenciar los indicadores de logro de las competencias a largo, mediano y pequeño plazo.

Para Torres, J. (2004). En su libro *Lo Lúdico*, concluye que el juego no se limita a la edad, ya que los infantes influyen en su preferencia del tipo de juego que desean realizar, en estas etapas desarrollan la exploración, manipulación, imaginación, creatividad, desarrollo de su pensamiento lógico matemático, sus actitudes positivas definiéndolas como ser humano, así reforzar su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. Además el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica al responder satisfactoriamente a la formación integral del niño de tal forma favorezca su integración, socialización, participación y aprendizaje de manera divertida y formadora. La actividad del juego debe ser espontánea para que de esta manera el proceso de enseñanza aprendizaje logre las competencias de manera global.

Sin embargo Martínez, L. (2008). En la revista *la Lúdica como Estrategia Didáctica* menciona que la lúdica enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica y que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, ya que es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación inicial, preprimario y primario, ya que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se emplea con un propósito, dentro del contexto de aprendizaje, pues atribuye a que el niño y la niña tengan autoconfianza e incrementa la motivación, creatividad, imaginación y participación. Es un método eficaz que propicia un aprendizaje significativo de aquello que se aprende dentro del aula. La actividad lúdica es un ejercicio pedagógico que proporciona alegría, placer, gozo y satisfacción.

Considera también Pacheco, A. (2010). En la *Propuesta Estrategia Didáctica para Profesorado Universitario* menciona que la lúdica, es un recurso educativo que

proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción cuales los son fundamentos esenciales para formar un ciudadano integral. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción, porque no debe de incluirse sólo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Mediante la lúdica se comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico, el cual favorece la colectividad, entretenimiento, creatividad y participación en todos los ámbitos. Además podemos decir que la actividad del juego es funcional y efectiva que genera autonomía y confianza los cuales son importantes en la formulación del carácter humano.

En cuanto a la Planificación Educativa algunos autores escriben aspectos muy indispensables que debe de llevar los cuales se indican los procesos que se deben de realizar para lograr que una planificación eficaz, efectiva y exitosa, tales como:

MINEDUC, (2010). En el Módulo de Planificación Docente mencionan que la Planificación Educativa facilita el proceso de aprendizaje de los educandos en los diferentes ciclos, niveles y modalidades de entrega educativa, que se implementa en el Sistema Educativo Nacional de Guatemala. El propósito de la planificación educativa es que los contenidos faciliten la elaboración y aplicación de una planificación contextualizada con el fin de responder a las necesidades, intereses y expectativas educativas locales y regionales las cuales tienen un proceso de aprendizaje, herramientas de evaluación y planificación por área, exclusivamente para el desarrollo de las competencias planteadas en el Currículum Nacional Base herramienta pedagógica que señala las características de ser participativa, integral, perfectible y flexible con esto podemos decir que puede aplicar la planificación según el contexto de los estudiantes.

Universidad del valle de México, (2003). En el Módulo Educativo de Planificación Didáctica, indica la importancia de la planificación educativa o didáctica porque es parte de nuestra labor docente, ya que se considera específica en las actividades,

estrategias y técnicas que se llevarán a cabo tanto dentro como a fuera del espacio áulico, la planificación educativa está en busca de alcanzar competencias específicas a la hora de planificar actividades declarativas, procedimentales y actitudinales de esta forma orienta los procesos en forma exitosa, significativa en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de todos los niveles educativos, la meta que se pretende alcanzar al momento de planificar es formar educandos manera integral, acordes con necesidades sociales y el bien común fundamentándose en modelos educativos.

Zabala, M. (2004). En la Guía para la Planificación Didáctica de la Docencia Universitaria señala que la planificación de la docencia está orientada a organizar nuestra actuación no como un conjunto de acciones imprevistas y sin sentido entre sí, sino que poner en práctica un plan bien estructurado por el docente. También dependen de las metodologías educativas que se utilice para que la enseñanza sea efectiva y eficaz. Se considera la planificación como un compromiso más importante que se deben asumir en el ámbito docente. Además se convierte en una de las competencias básicas del compromiso profesional. En muchas ocasiones los docentes ha reducido a un listado de temas a tratar o el contenido que se debe de culminar o no darle importancia a la calidad si no a la cantidad, se bebe de cambiar la perspectiva, por lo tanto se debe promover un aprendizaje significativo según el contexto donde se desarrolle y el logro de las competencias.

González, A. (2009). En la revista la Importancia de la Excursión Didáctica y su Planificación, indica que planificar es un proceso de resoluciones de problemas que el docente debe de enfrentar ya que hay diferentes necesidades que se enmarcan en diferentes contextos de esta manera será exitosa la planificación, ya que debe ser flexible como para ir modificándola en el transcurso en la que se lleva a cabo, en el cual debe de tomarse en cuenta los diferentes contextos al momento de la práctica, como también se tienen alumnos con capacidades diferentes, por lo que es necesario realizar cambios en la organización de la planificación de los aprendizajes que favorezca a una perspectiva curricular que refuerce la continuidad y la

coordinación de los materiales didácticos que pasan a ser recursos capaces de generar conocimientos que facilitan el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

Barriaga, C. (2011). En el Módulo de Planificación Curricular, menciona que la planificación educativa es parte esencial para el ámbito educativo el cual es un proceso determinante para el tipo de estudiante sea capaz y competente, así de esta manera convertir el escenario educativo en un suceso eficaz y eficiente para una educación, para así lograr un aprendizaje significativos en cada uno de los estudiantes. La planeación curricular involucra una serie pasos para realizarla, entre ellas se encuentra la secuencia y la relación que deben de tener los contenidos de las distintas áreas que se manejan con los estudiantes. El docente debe de considerar los diferentes tipos de planificación en sus diferentes plazos. El cual contiene los procesos actitudinales, procedimentales y declarativos para la enseñanza aprendizaje sea efectiva y productiva.

Lezcano, G. (2010). En su libro Planificación Escolar indica que la planificación escolar o educativa orienta la acción a una dirección determinada y contempla los medios necesarios para alcanzar un fin. Los docentes deben contemplar aspectos importantes tales como; planes, unidades, contenidos, actividades, evaluación, cronograma, previsión, estructura, estos términos que asociamos a la planificación, permite anticipar sucesos, prever situaciones que pueden favorecer u obstaculizar los procesos de enseñanza aprendizaje. La planificación implica pasos a realizar por un docente organizado que obtiene un producto al momento de realizar el proceso educativo es comunicable, analizable, modificable, para la comprensión total de los contenidos hacia los estudiantes. Además destacar la importancia las herramientas de evaluación que evidencian el logro de las competencias como metas alcanzadas.

MINEDUC, (2007). El Currículum Nacional Base Nivel Preprimario menciona que la implementación del CNB en la planificación es una necesidad en todo el país ya que nos permite destacar las características de ser flexible, integral, participativo e integral, lo cual favorece al formar personas competentes que tengan la capacidad de desenvolverse en cualquier ámbito, además se considera una herramienta

pedagógica que permitirá que los niños asimilen los conocimientos y aprendan de una manera lúdica. En el nivel preprimario los educandos tienen la oportunidad de formarse de una manera integral, ya que como docentes debemos de ir enfocados a una educación de calidad y partir de lo fácil a lo difícil, de lo cercano a lo lejano, pero el logro de proceso se alcanzara a medida que los docentes realicen una planificación enfocada a competencias eficaces para los niños tengan como herramienta el Currículum Nacional Base.

1.1 Aspectos Generales Sobre la Situación de la Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala

Los antecedentes históricos de nuestro país Guatemala describen algunos de los compromisos en el ámbito de educación, salud y seguridad que se acordaron en la firma de los acuerdos de paz, con ello trajo la Reforma Educativa aspecto sobresaliente para mejorar la calidad educativa, la cual se ha transformado en forma positiva y constructivista especialmente para el nivel inicial, preprimario y primario de nuestro sistema educativo nacional. Ya que el Estado de Guatemala tiene la obligación innegable de garantizar el derecho a la educación de todos los guatemaltecos.

El nivel inicial de educación está comprendido en las edades de 0 a 3 años 11 meses, ya estos primeros años de vida se caracteriza en desarrollar la estimulación temprana la cual constituyen la base posterior del ser humano, sin embargo la finalidad es que el infante socializa en el ámbito donde se desenvuelve.

1.1.1 Avances

Guatemala, a pesar de los avances en los últimos años y desde la firma de los acuerdos de paz se propuso incrementar la inversión financiera para la educación pública en todos sus niveles y mejorar localidad educativa. Dentro de los convenios se logra la descentralización y regionalización del sistema educativo, ampliar e impulsar la educación intercultural bilingüe, contratar y capacitar a maestros

bilingües, cobertura de programas de hogares comunitarios y la transformación curricular en todos los niveles.

Un avance importante en el proceso de transformación curricular del país, por primera vez el Ministerio de Educación y distintas instituciones que velan por la educación en el nivel preprimario unieron conocimientos para cambiar el sistema educativo nacional, construir así un sistema pedagógico que brinde una atención integral y de calidad, se llevó a cabo el primer Currículo Nacional Base de Educación Inicial. Este material representa un gran avance en la educación y atención en los niños de 0 a 3 años.

1.1.2 Desafíos de la Educación Inicial y Preprimaria

Los principales desafíos de la educación son ampliar la cobertura, aumentar la calidad educativa, implementar modelos de administración educativa, incremento de recursos financieros en todos los niveles y formular políticas y estrategias para mejorar la educación en el corto, mediano y largo plazo especialmente en las áreas rurales del país.

Entre las causas principales para alcanzar los desafíos que existen en el país se pueden mencionar: Acceso a los diferentes centros educativos, rezago, fracaso escolar y deserción, en los cuales se deben unir esfuerzos para promover el acceso del sistema educativo así permitir el progreso de la enseñanza en los niños que se encuentran más vulnerables que despertara el interés por los infantes desde el nivel preprimario de esta manera poder reducir el abandono, la repetición y el fracaso escolar.

La implementación de políticas públicas se refiere a varias áreas que se encuentran débiles en educación entre las cuales se pueden mencionar algunas:

Cobertura

Garantizar el acceso a educación, permanencia y egreso efectivo de la niñez y juventud sin discriminación alguna, en todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolares del país.

Calidad

Mejorar la calidad del sistema educativo para que todos los estudiantes reciban una educación pertinente y relevante en los establecimientos formativos, de la niñez y adolescencia.

Modelo de gestión

Fortalecer el proceso educativo en el cual se alcance la efectividad que se espera, garantizar una transparencia en el proceso de gestión una administración adecuada a los recursos de cada institución educativa, establecer un sistema de mejoramiento y reconstrucción de los centros educativos.

Recurso Humano

Garantizar actualización en el recurso humano para alcanzar un desempeño efectivo para fines de mejora la calidad educativa, con ello implementar prestaciones para los docentes involucrados en la formación de toda la comunidad educativa.

Educación Bilingüe Intercultural

Fortalecer los programas bilingües Multiculturales e interculturales entre los pueblos y sus culturas, garantizar la generalización de la educación bilingüe y un acompañamiento específico en los establecimientos educativos.

Aumento de la inversión educativa

Incremento de la asignación presupuestaria a la educación, garantizar el crecimiento del sistema educativo al incrementar el presupuesto manera equitativa a los establecimientos educativos.

Equidad

Garantizar una educación con calidad a los cuatro pueblos del país especialmente a los más sensibles tomar en cuenta el contexto, al reducir el fracaso escolar y fortalecer los programas que favorezcan la calidad educativa en los grupos vulnerables

1.2 Descripción de las Líneas de Acción de las Instituciones y Organizaciones que Trabajan los Programas que Atienden la Primera Infancia

El registro de las instituciones u organizaciones que velan por la protección integral y derechos de los niños de la primera infancia es eminente en nuestro Estado guatemalteco, ya que pobreza es un obstáculo principal para la niñez debido que afecta directamente el desarrollo potencial de su cuerpo y mente.

Estas sociedades velan por el cumplimiento de la protección y derecho de los infantes menores de 6 años de edad.

Algunos de los programas Estatales y privadas que tienen como finalidad el cuidado, formación, protección de los infantes comprendidos desde 0 a 6 años de edad se mencionan:

1.2.1 Secretaria de Obras Sociales de la Esposa del Presidente (SOSEP)

Este programa de atención infantil está constituido en las áreas rurales marginadas en todo el país con el objetivo de facilitar el desarrollo integral de los niños menores a siete años, hijos de madres trabajadoras, el cual proporciona el un modelo psicopedagógico al brindar servicio de alimentación, educación inicial y preprimaria, salud preventiva, recreación y formación de valores.

1. Programa de Hogares Comunitarios

SOSEP (SF) Este es un programa de atención infantil, adscrito a la Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente, inició labores en 1991, en áreas urbano marginales del departamento de Guatemala. En 1996 se logró la atención de los 22

departamentos del país. Fue oficializada su creación por Acuerdo Gubernativo No. 171-95 de fecha 25 de abril de 1995 y reformulado con el Acuerdo No.824- 97 de fecha 28 de noviembre de 1997.

Se tomó en consideración la experiencia de países modelo como Venezuela y Colombia, con el cual se implementó un plan piloto de atención integral a niños y niñas menores de 7 años, hijos e hijas de madres trabajadoras, con un modelo de atención “No institucionalizado” que permitiera la participación de la comunidad.

2. Centros de Atención Integral (CAI)

CAI (SF) Este es un programa de servicio social que brinda atención integral en educación, nutrición y recreación a niñas y niños de 8 meses a 12 años de edad, hijos de padres trabajadores de escasos recursos y madres solteras trabajadoras. Desde el punto de vista educativo, los Centros de Atención Integral desde el año 1,998 fueron autorizados por el Ministerio de Educación para realizar labores educativas en el nivel Preprimaria, en jornada matutina y vespertina. En esta institución se cuentan con educadoras que tienen a su cargo cada segmento de la institución y tienen a su la estimulación temprana para todos aquellos niños que estén en dicha institución se desarrolle de la mejor manera y tenga los beneficios psicomotrices para su crecimiento.

1.2.2 Programas en favor de la niñez de 0 a 6 años del Ministerio de Educación

Este Ministerio del Estado guatemalteco considera programas que favorecen a la calidad educativa, el cual tienen como propósito dar cobertura, ampliación y mejorar la calidad educativa, específicamente en el nivel inicial y preprimaria, obligación que constantemente se le ha tratado de realizar para que la educación de los niños y niñas desarrollen el perfil que se debe obtener en estas edades, tales:

- **Proyecto de Atención Integral al Niño y la Niña de 0 a 6 años PAIN**

MINEDUC (SF) Es una modalidad escolarizada para la atención integral al niño y a la niña menor de seis años en comunidades urbano marginales y áreas rurales del

país en contexto de pobreza, promueve la participación comunitaria y de la familia para mejorar la calidad educativa de sus hijos e hijas. Solo se cuenta con algunos PAIN a nivel nacional el cual contemple 5 grupos:

- a. El grupo de niños y niñas de 0 a 3 años 11 meses, se atiende en forma personalizada, promueve la estimulación para el desarrollo, con la madre, el hijo o hija y el coordinador docente o voluntario, se trabajan las siguientes áreas: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, conocimiento de su mundo, estimulación artística y motricidad.
- b. El grupo de niños y niñas de 4 a 6 años, quienes son atendidos en forma colectiva por un docente coordinador o voluntario, se desarrollan actividades educativas para trabajar las áreas específicas para su desarrollo: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística y Educación Física.
- c. El grupo de madres embarazadas a quienes se les orienta con contenidos del cuidado y desarrollo del niño y la niña, higiene e importancia del cuidado en el embarazo, salud preventiva.
- d. El grupo de las madres lactantes atendidas por el coordinador docente o el voluntariado, se les orienta en el proceso de estimulación, cuidado y desarrollo del niño y la niña, higiene e importancia de la lactancia materna.
- e. El grupo de padres y madres de familia de los niños y las niñas que asisten a los centros PAIN, quienes se involucran en el desarrollo del proceso educativo en forma activa y directa. La atención a los grupos de madres se ejecuta en coordinación con el Ministerio de Salud Pública y con la Comisión Nacional para la lactancia materna.

- **Contemos Juntos**

Este programa está basado en el área curricular matemática el cual es una herramienta de vital importancia en el desarrollo integral del ser humano, ya que permite alcanzar procesos de abstracción que se exteriorizan por medio del pensamiento y seguimiento de procesos ordenados y estructurados, necesarios para planificar estrategias en la solución de problemas para la vida en sociedad. Esta aproximación a la realidad brinda elementos que permiten al estudiante entenderla y transformarla, propicia el progreso de la ciencia y tecnología en las diferentes comunidades del país.

Debido a la gran utilidad de la matemática en la vida del ser humano el Ministerio de Educación ha realizado diferentes esfuerzos para motivar a los estudiantes para que encuentren gusto en aprender matemática. Entre estos esfuerzos se encuentran la creación del Programa Nacional de Matemática, también se menciona un alto porcentaje de estudiantes que tienden a obtener un bajo promedio en dicha área de aprendizaje.

- **Programa Nacional Leamos Juntos**

En este programa se centra en la lectura como una competencia básica para la vida ya que es indispensable para que una persona pueda desenvolverse con éxito en la sociedad actual. En el contexto escolar, la comprensión lectora favorece el éxito, la permanencia de los estudiantes en el sistema educativo y su integración social sin riesgo de exclusión.

La implementación del programa está basado en la atención integral de los niños y niñas de las primeras edades con actividades lectoras como lectura de imágenes, cuentos, cuentacuentos, títeres, el cual la cultura que reunió a ministros y responsables de las políticas culturales de la región. El Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos tiene como antecedentes las acciones, logros y lecciones aprendidas y experiencias.

1.2.3 Programa que promueve la Municipalidad de Guatemala

- **Secretaría de Asuntos Sociales SAS**

La Secretaría de Asuntos Sociales de la Municipalidad de Guatemala fue creada en la primera administración del Señor Álvaro Arzú Irigoyen como Alcalde de la ciudad.

La Coordinación General de esta Secretaría ha sido desempeñada ad-honorem por las Señoras: Patricia Escobar de Arzú, Wendy de Berger y Lorena de García-Gallont.

La Secretaría de Asuntos Sociales de la Esposa del Alcalde de la Municipalidad de Guatemala, es una Unidad de Apoyo a la Municipalidad de Guatemala en beneficio de la niñez específicamente de las primeras edades, la que, por estar a cargo de la esposa del Alcalde Municipal, tiene una naturaleza dinámica y cambiante, según la problemática social que enfrenta la ciudad y las prioridades que se le asignen.

Estamos plenamente conscientes de que la lucha diaria y minuciosa por la regeneración del tejido urbano y la atención a los problemas puntuales no nos distraerán de nuestro objetivo: consolidar, a la Nueva Guatemala de la Asunción, como una gran capital internacional, próspera e innovadora, como un modelo para la región, precisamente por su naturaleza dinámica, durante la actual gestión municipal le corresponde atender los problemas específicos relacionados con el cuidado de los niños y niñas de las madres trabajadoras; con desarrollo y apoyo a las bibliotecas en las diferentes zonas de la ciudad capital.

- **Jardines Infantiles Municipales**

La Secretaría de Asuntos Sociales (SAS) de la Municipalidad de Guatemala se ha creado un segmento de apoyo al servicio de padres trabajadores: Guarderías y jardines infantiles con el propósito de brindar un espacio adecuado y seguro para niños y niñas en edad inicial y preprimaria.

Son muchos niños atendidos en los Jardines Infantiles Municipales, donde además de alimentación y educación, reciben la formación adecuada para ser en el futuro

ciudadanos de bien para Guatemala, sin embargo podemos decir que es una entidad que vela por la integridad de las familias que trabaja así mismo destacar que en los jardines se estimula el desarrollo de estos niños en edad preescolar, pues cada día se les educa en los aspectos moral, espiritual y académico. Tienen acceso a las herramientas de la tecnología moderna, puesto que los jardines están equipados con laboratorios de computación y programas diseñados para los pequeños, labor que es supervisada por un educador especializado en la materia.

1.2.4 Hogares de Protección, Abrigo y Rehabilitación Familiar

Hogar Seguro Virgen de la Asunción

En este programa tiene como finalidad atender a la niñez y adolescencia de 0 a 18 años víctimas de violencia física, psicológica y sexual, con discapacidad leve, abandono, niñez en situación de calle, con problemática adictiva, víctimas de trata con fines de explotación sexual comercial, laboral y niñez en proceso de adaptabilidad.

Un logro obtenido en el Hogar Seguro Virgen de la Asunción es la implementación del método educativo Montessori herramienta que sirvió como base en la formulación y protección adecuada para niños y niñas de 2 a 6 años de edad, se busca así lograr la independencia y fortaleciendo la estructura cognitiva y desarrollo social de la población. Los aspectos importantes de este programa es que brindan terapias grupales: consisten éstas en caminatas, gimnasia, estimulación sensorial y deportes.

1.3 Contexto Donde se Desarrolló la Propuesta

La investigación se realizó en la Coordinación Técnica Administrativa distrito escolar No. 13-27-47 y 48 Aguacatán, Huehuetenango en la cual participaron las siguientes escuelas del sector oficial y privado:

- Escuela Oficial de Párvulos Barrio La Esperanza
- Colegio Evangélico Belén

- Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Aldea Rio San Juan
- Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Aldea Chex
- Centro Oficial de Preprimaria Bilingüe Aldea La Estancia

La Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 13-27-47 y 48 Aguacatán, lugar donde se realizó la siguiente propuesta hace alusión que es una dependencia educativa del Ministerio de Educación que tiene como finalidad orientar, guiar en forma administrativa y pedagógica a todos los establecimientos educativos dentro de los municipios a su cargo. A su vez muchos años atrás no había una coordinación administrativa específica para estos dos sectores del municipio, por lo que en el año 1998 se creó la Coordinación Técnica Administrativa.

Inició su administración en las instalaciones del centro de salud de Aguacatán, lugar abandonado por el área de salud, luego se remodela la misma instalación para brindar una mejor calidad de atención a la comunidad educativa.

Actualmente cuenta con las siguientes características; un Coordinador Técnico Administrativo, una maestra reubicada que cumple la función de secretaria en apoyo a la institución, Tiene a su cargo cincuenta y cinco escuelas de educación preprimaria, setenta del nivel primario y una por cooperativas en el municipio de Aguacatán, se crearon más colegios y academias como INEB, NUFED , ETC. Del distrito escolar No. 13-27-47 y 48 . Así mismo hay una población de docentes de 565 en el renglón presupuestario 011 y 25 docentes en el renglón 021.

II. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

2.1 Descripción de la Institución

Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar No. 13-27-47 y 48 del municipio de Aguacatán, departamento de Huehuetenango.

Entidad educativa del Ministerio de Educación que tiene como finalidad orientar, guiar en forma administrativa y pedagógica a todos los establecimientos educativos dentro de los municipios a su cargo. A su vez muchos años atrás no había una coordinación administrativa específica para estos dos sectores del municipio, por lo que en el año 1998 se creó la Coordinación Técnica Administrativa.

Inició su administración en las instalaciones en un centro de salud del municipio de Aguacatán, lugar abandonado, luego se remodela la misma instalación para brindar una mejor calidad de atención a la comunidad educativa con la dirección de 3ra avenida 3-33 zona 1, Aguacatán.

Actualmente cuenta con las siguientes características; un Coordinador Técnico Administrativo, una maestra reubicada que cumple la función de secretaria en apoyo a la institución, Tiene a su cargo cincuenta y cinco escuelas de educación preprimaria, setenta del nivel primario y una por cooperativas en el municipio de Aguacatán, se crearon más colegios y academias como INEB, NUFED, ETC. Del distrito escolar No. 13-27-47 y 48. Así mismo hay una población de docentes de 565 en el reglón presupuestario 011 y 25 docentes en el renglón 021.

La instalación del edificio donde se cuenta la coordinación está estructurado de la siguiente manera: 4 habitaciones que son ocupadas como oficinas por las autoridades educativas, una como sala de espera para docentes y directores de los centros educativos, un baño, también cuenta con suficiente iluminación dentro de cada oficina, agua potable y luz eléctrica. El edificio es muy estrecho con la única debilidad que no tiene puertas durables y chapas no adecuadas para la seguridad de la documentación administrativa.

2.2 Misión

La Coordinación Técnica Administrativa 132747 y 48 es una institución del Ministerio de Educación, ubicada en el municipio de Aguacatán, departamento de Huehuetenango que sirve de enlace entre la comunidad educativa y la Dirección Departamental de Educación y realiza acciones de coordinación, información, asesoría, orientación, capacitación y evaluación de los servicios educativos, con el propósito de mejorar su eficiencia y calidad entre los niveles educativos.

2.3 Visión

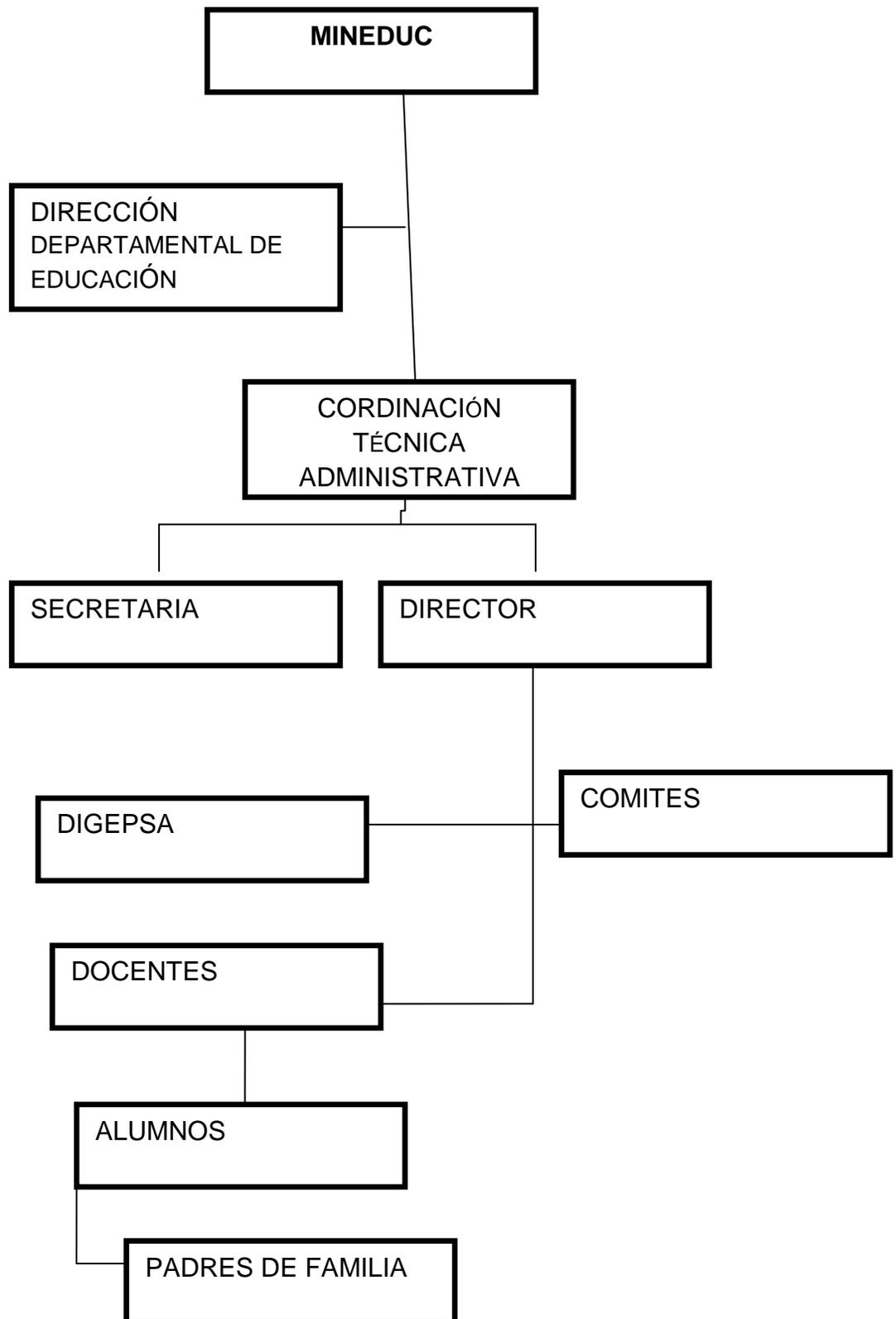
Somos una Dirección Técnica Administrativa responsable de acreditar y certificar oficialmente procesos educativos institucionales e individuales a través de sistemas tecnológicos y tradicionales con un equipo profesional que garantiza la calidad de servicio.

2.4 FODA Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 13-27-47 y 48

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apoyo de directores y docentes. ➤ Coordinación adecuada con el personal docente y administrativo. ➤ Supervisión de la utilización del CNB. ➤ Preparación y 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apoyo de Municipalidades de los distritos. ➤ Actualización por parte del MINEDUC. ➤ Se capacita a docentes y a directores. ➤ Cuenta con especialistas del nivel inicial 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de presupuesto para llevar a cabo la documentación administrativa. ➤ Las instalaciones donde se encuentra no son propias. ➤ Poco interés de autoridades sobre las demandas de 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesgo de no estar en un lugar fijo. ➤ El manejo de los fondos económicos es a través de la Dirección Departamental de Educación y existe atraso en los pagos de servicios básicos.

formación académica del supervisor.	y preprimario.	la coordinación.	➤ No se cuenta con otro coordinador para el otro distrito escolar.
-------------------------------------	----------------	------------------	--

2.5 Organigrama



Fuente: Coordinación Técnica Administrativa Distrito 132747 y 48

2.6 Programas que ejecuta la Institución

En el Ministerio de Educación de nuestro país cumple con algunas atribuciones y obligaciones mediante algunas instituciones gubernamentales y no gubernamentales los cuales tienen como finalidad la atención adecuada de los niños que comprenden de 0 a 6 años de edad, el cual pretenden que tengan la debida cobertura en salud, educación, estimulación y socialización en los diversos ámbitos de nuestra sociedad. El objetivo de los programas Ministerios de Educación es asegurar la gobernabilidad del sistema público educativo, el equilibrio entre las competencias centrales y aquellas que han sido descentralizadas, y la progresiva autonomía de las escuelas. No cabe duda cumple con algunas de las políticas públicas como garantía de éxito, tales:

- **Programa de Atención Integral de la Niñez PAIN**

En la coordinación técnica administrativa tiene a su cargo el Proyecto de Atención Integral al Niño y la Niña de 0 a 6 años. PAIN es una modalidad para la atención integral al niño y a la niña menor de seis años en comunidades urbano marginales y áreas rurales del país en contexto de pobreza, promueve la participación comunitaria y de la familia para mejorar la calidad educativa de sus hijos e hijas.

Se destacan algunos objetivos del Programa

- Promover atención del niño y niña menor de seis años en comunidades menos favorecidas: Urbano Marginales y rurales del país.
- Establecer servicios de educación Infantil a niños y niñas de cero a seis años en áreas específicas para su desarrollo.
- Orientar a la población adulta y joven para que pueda ejecutar programas de salud, nutrición y educación inicial; se propicia el mejoramiento de vida del niño y la niña.
- Propiciar la participación organizada de la comunidad en la gestión de servicios de atención integral al niño y niña menor de seis años.
- Favorecer la relación del niño con su contexto familiar y sociocultural.
- Fortalecer la educación Inicial y Preprimaria en las diferentes comunidades.

a. Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos

El Ministerio de Educación mediante las dependencias de enlace de las diferentes localidades tiene como afán el mejoramiento de la calidad educativa y dar cumplimiento a las políticas como parte del fomento de la lectura, además se utilizan diferentes recursos para su aplicación y desarrollar las competencias comunicativas de la niñez en nivel de inicial, preprimario y primario. Siendo algunas actividades de cuentacuentos, lectura de imágenes, radiocuentos, títeres y dramatizaciones.

2.6.1 Programas de Servicios de Apoyo

a. Programa de Alimentación Escolar

En este programa del Ministerio de Educación tiene como finalidad a nivel nacional cubrir las necesidades y combatir la desnutrición en los niños y niñas del nivel preprimario y primario, sin embargo mediante las juntas escolares de padres de familia, fondo rotativo de la educación y el consejo educativo de las escuelas conjuntamente coordinadas con el director del establecimiento realizan todos los procesos de verificación, proformas de facturas, cotizaciones de alimentos, planificación de compras y la respectiva documentación para el registro diario de consumo de alimentos en el libro de almacén de alimentación.

b. Programa de Gratuidad de la Educación

Comprende en cubrir las necesidades de los centros educativos de los niveles de preprimario y primario con una cantidad de Q40.00 por alumno en cada centro educativo en forma anual, sin embargo se realizan mediante una transferencia de fondos a las juntas escolares, consejos educativos de los centros educativos para que ellos realicen las compras respectivas siguiendo los pasos; planificación de compras, cotización, proformas de facturas, llenado de planillas para la liquidación de los fondos asignados, suscripción de actas respectivas para luego llevar el control de consumo en el libro de almacén de gratuidad que corresponde.

c. Programa de Útiles Escolares

Es una transferencia única que el Ministerio de Educación realiza a cada centro educativo a inicio de cada ciclo escolar, comprende en dotar a los niños y niñas de los útiles escolares en los niveles de preprimario y primario, sin embargo se realiza mediante las gestiones del fondo rotativo de la educación, juntas escolares y los consejos educativos para que realicen todos los requerimientos para liquidar los fondos asignados, tanto que realizan las cotizaciones respectivas de los productos, llenan planillas de entrega de los útiles escolares al destinatario y se suscribe el acta para dejar constancia de dicha entrega.

d. Valija Didáctica para Docentes

Es otra transferencia de fondos que el Ministerio de Educación realiza a nivel nacional el cual pretende dotar materiales de equipo y oficina a todos los docentes del nivel preprimario y primario, sin embargo pretende lograr la calidad educativa el cual mejoren los procedimientos educativos y así mismo brinde a los niños y niñas un aprendizaje significativo en cada uno de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.7 Listado de necesidades

Para determinar y mejorar las necesidades de las escuelas trabajadas, apoyándolas en metodología que existen en la institución, mediante la práctica y a través de visitas a los distintos centros educativos con la finalidad de fortalecer el nivel preprimario, las cuales se describen a continuación:

- Ambientación del aula.
- Metodología lúdica en la planificación educativa.
- Elaboración de material didáctico con recursos reciclables.
- Manual de elaboración de material didáctico.
- Planificación docente a través de las agendas diarias.

Se le dio prioridad a una de las necesidades que se encontraron en las instituciones educativas, la cual se llegó a la conclusión de trabajar con algunas metodologías

lúdicas dentro de la planificación ya que son importantes para un aprendizajes significativo en el proceso enseñanza aprendizaje, por este motivo surge la propuesta pedagógica: **Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa**, con el fin de mejorar la labor docente en función de practicar actividades lúdicas en la planificación para que se pueda brindar un aprendizaje integral y significativo.

III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 Justificación

La propuesta pedagógica está dirigida a fortalecer las necesidades educativas específicas del nivel inicial y preprimario, se caracteriza en desarrollar en los educandos la estimulación en el ámbito sociocultural, valores, habilidades y destrezas en las primeras edades que le serán útiles para toda su vida, sin embargo nuestro sistema educativo tiene deficiencias las cuales repercuten en la educación preprimaria de nuestro contexto esto permite un acercamiento con docentes de los centros educativos en identificar las necesidades y dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto se formula la elaboración de una guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa del nivel preprimario e implementarla como herramienta didáctica y parte esencial dentro de la planificación.

Esta propuesta pedagógica es una alternativa que afianza el aprendizaje de los infantes al aprender a ser, hacer, y convivir integralmente. Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, creatividad y socialización como parte esencial en estas edades. Sin embargo los docentes debemos lograr incluir experiencias lúdicas, quienes son los primeros en comenzar las actividades para que el contenido a ejecutar este dentro de la planificación y que en el estudiante genere motivación, participación, inclusión y satisfacción.

La Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa contiene ejercicios relacionados al aprestamiento, lateralidad, percepción auditiva, desarrollo gesticular que permiten al infante crecer como un individuo eficiente. Las actividades tienen un argumento científico basándose en los métodos de ludoteca, mixtos y participativos que favorece a la kinestesia en la edad inicial y preprimario. Al implementar dicha guía en los centros educativos los docentes tendrán un material eficaz y significativo, el cual contribuirá a la didáctica guatemalteca.

3.2 Fundamentación Teórica

3.2.1 Metodología Lúdica

3.2.1.1 Definición

Pérez (2010) Define la metodología lúdica como un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente agradable donde los niños y niñas puedan explorar todas sus habilidades y destrezas ya que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los educandos se apropien de los temas impartidos por los docentes al utilizar el juego como herramienta de apoyo.

Sin embargo esto no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades de formación integral muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. En etapas más avanzadas deben promover la imaginación, creatividad, desarrollo del pensamiento lógico matemático y la socialización.

3.2.1.2 Rol del Juego Dentro de la Metodología

Huizinga, (2000). El Juego se realiza de forma espontanea como una actividad de hacer o participar en el medio, que le permite asimilar o incorporar la realidad, también se considera como una expresión más de la existencia humana. Para el niño es además, un medio de conquistar progresivamente su autonomía personal frente al medio, pues a través de ese jugar se realiza una transformación simbólica de la realidad, experimenta e interioriza lo vivido. El cual define un modelo lúdico reconocer una actividad lúdica, sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego es una tarea compleja, porque bajo esa denominación, englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle, presentan notables diferencias entre sí.

3.2.1.3 Características del Método Lúdico

Velásquez (2009) Indica la importancia de las características sobresalientes del método lúdico en el cual desarrollan la construcción de actividades espontaneas, creativas y la socialización que afianza el aprendizaje mediante la lúdica, el cual se destacan algunas:

- Considera libre y voluntario el cual desarrolla la autonomía en la actividad que realice
- Brinda placer y proporciona satisfacción inmediata. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad
- Implica actividad física y psíquica
- Es innato y se identifica como actividad propia de la infancia, ya que los niños viven y aprenden jugando
- Tiene una finalidad intrínseca ya que placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso
- Posee unas normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar
- Es una forma de interactuar con la realidad, de relacionarse con el medio
- Es una vía de autoafirmación; por lo tanto, ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas
- Favorece la socialización como una función compensadora de desigualdades
- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables si no es posible jugar con cualquier elemento al que el jugador otorgue una función simbólica

3.2.1.4 Tipos de Actividades Lúdicas

Matos (2002) Menciona la importancia que explorar mediante la lúdica experiencias de formación integral y ese deseo de practicar actividades de pensamiento lógico, comprensión, desarrollo de lenguaje y la socialización, el cual existen algunos tipos de juegos, tales como:

1. Juegos de actitudes

Son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

2. Juegos de dramatización

Esta consiste en representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicos, fantásticos y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

3. Juegos reproductivos o productivos

También se conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar.

4. Juego activo

Consiste en la etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo; el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa

sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

5. Juegos pasivos

Son todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

3.2.1.5 La Lúdica como herramienta o juego

Fullea (2009) Concluye que el juego es una manifestación, creativa del sujeto que se manifiesta en forma espontánea, creativa y participativa.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La necesidad lúdica es ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como del desarrollo.
- La lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

Se considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica en los niños y niñas que estén el proceso de aprendizaje trae consigo consecuencias que trastorna la conducta negativa por lo que propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida de los niños y niñas en el proceso más impórtate de su vida como es el de enseñanza aprendizaje.

3.2.1.6 La Metodología Lúdica Creativa

Murillo (2006) Señala que la metodología lúdica en muchos hábitos es uno de los primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices. El juego, esta sencilla palabra representa un sin número de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menos precian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa.

El juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriquece el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural. Murillo menciona que la recreación reúne tres características primordiales las cuales son:

- Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente así mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Por otro lado también puede ser considerada como:

- Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales.
- Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

3.2.1.7 Ludoteca en el nivel inicial

Valiño (2011) Menciona que la ludoteca es el lugar de juego con materiales y juegos divertidos, ubicados en diferentes espacios dedica especial atención al análisis de los juegos y juguetes desde la dimensión pedagógica. Esta tarea es fundamental para poder establecer las especificaciones técnicas para cada uno de los objetos, detallando de manera clara y precisa las características físicas y funcionales requeridas. La variedad en texturas, el tipo de material, el peso, las medidas, la funcionalidad y la resistencia que tiene cada objeto para jugar orienta alternativas, usos, aprendizajes y construcción de relaciones.

La ludoteca escolar para el nivel inicial contiene algunos aspectos importantes en función del juego, tales:

- **Dramatización**

Consiste en un kit que agrupa materiales de juegos seleccionados para ampliar y enriquecer las dramatizaciones, ya que los infantes asumen roles ficticios donde evocan experiencias socioculturales que reúne el ámbito familiar, comunitario y escolar, los medios de comunicación, la literatura y el cine.

- **Construcciones**

En este apartado menciona sobre un kit que conforma materiales específicos de juegos de construcción de madera y plástico de distintos tamaños y formas, el cual favorece al desarrollo del pensamiento lógico matemático y promueve aspectos de las diferencias en los tamaños y el peso de las piezas en relación al equilibrio, el cual despierta sus habilidades y destrezas.

- **Reglas convencionales**

Son aquellos materiales que permiten organizar juegos con reglas explícitas y anticipadas.

Para todos los juegos se establecieron especificaciones generales y comunes:

Las cajas deben cerrar con una tapa abatible, sin pestañas, porque se considera que estas características facilitan su uso autónomo por parte de los chicos.

La caja tiene que incluir:

La gráfica del juego (imágenes que permitan anticipar de qué se trata, qué trae).

El nombre del juego en letra de imprenta mayúscula (aclarando que el resto de la información puede escribirse en imprenta minúscula).

La explicación del desarrollo del juego.

3.2.1.8 Rol del educador en las actividades lúdicas

Fernández (2000) Menciona que las actividades lúdicas son acciones que el docente debe preparar ambientes agradables, crear espacios y tiempos para jugar enlazados dentro de la planificación diaria con los temas a desarrollar con esto afianza el aprendizaje de una forma divertida para los niños. Por ello se considera

tomar en cuenta la finalidad y fuerza para que la actividad sea placentera y satisfactoria para todos los participantes. Además seleccionar materiales adecuados para el juego, como también separar a los infantes por la edad y necesidades que los niños y niñas requieran al momento de realizar la actividad. Es necesario destacar aspectos importantes dentro de las actividades lúdicas que el docente debe de desarrollar: Ser orientador, propicie situaciones de aprendizaje, prepare el escenario, permite que el infante descubrir y explore su entorno, brinde ayuda necesaria y trabaje conjuntamente.

En cuanto a la Planificación Educativa algunos autores escriben, afirman aspectos muy indispensables que debe de llevar este proceso de planificación docente los cuales indican los procesos que se deben de realizar para lograr que una planificación sea eficaz, efectiva y exitosa, tales como:

3.2.2 Planificación Educativa

3.2.2.1 Definición

Copyright (2008) Define que la planificación educativa es un proceso de logro de las competencias educacionales que se desean alcanzar, al desarrollar los aspectos conceptuales y metodológicos para de los diferentes tipos de planes y programas. En este sentido, se analizarán los diversos elementos que deben tenerse en cuenta para asegurar una adecuada implementación, ejecución o administración de los planes de educación.

Anais (2004) Consiste que la planificación educativa debe especificar los fines, competencias y metas de la educación. Gracias a este tipo de planeación, es posible definir qué hacer y con qué recursos y estrategias utilizar en el proceso de planificar. Para planificar consistente en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización en unas acciones y actividades previstas de antemano en las que se pretenden alcanzar determinadas competencias y que cuente con recursos para su aplicación.

La planificación educativa es el proceso de orientación racional y sistemática de actividades y proyectos a desarrollar adecuadamente los recursos existentes para lograr los educativos educacionales, se define competencias:

- Evitar la presión de situaciones inmediatas
- Definir objetivos claros y coherentes
- Ofrecer criterios de decisiones
- Alcanzar objetivos coordinados
- Aprovechar las futuras coyunturas favorables
- Orientar el proceso de cambios o transformaciones estructurales
- Orientar el proceso de desarrollo integral del país

Sin embargo estas acciones proponen; guían, orientan y expresan los logros que se pretenden. Son las aspiraciones concretas y puntuales de la tarea cotidiana del docente. En su hacer diario el profesor propone situaciones de enseñanza que el estudiante deberá resolver con los contenidos que se han desarrollado.

3.2.2.2 Importancia de la planificación

González (2009) La Planificación manifiesta toda la acción organizada que el hombre proyecta se encuentra sustentada por una planificación: Cuáles son sus propósitos, con qué medios la realizará, quiénes estarán involucrados en ella, cuál será su probable resultado, tiempo y espacio para concretarla. Así, estos mismos aspectos están presentes en la planificación de la acción pedagógica; competencias, contenidos, actividades o metodología, recursos, actores involucrados, distribución del tiempo y evaluación.

En cualquier centro educativo se elaboran diferentes tipos de planificaciones: Planificación anual, unidad didáctica, semanal y diaria. También se considera más que algo buscado, deseado y necesario, aparece como algo temido y que se percibe como una carga pública.

Al hablar de planeación consiste al proceso mental y al producto de ese proceso. Sin embargo la planificación es un proceso mental que se manifiesta a través de un formato o diseño en un papel.

3.2.2.3 Principios de la planificación educativa

Facelo (2003) Menciona la importancia de la planificación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje como un medio eficaz el cual busca la preparación de los estudiantes en el contexto educativo; es preciso tener en consideración los siguientes principios:

1. Factibilidad

Consiste en elaborar planes demasiado ambiciosos u optimistas que sean imposibles de lograrse. La planeación debe adaptarse a la realidad y a las condiciones objetivas que actúan en el medio ambiente.

2. Competencia y cuantificación

Cuando se planea es necesario basarse en datos reales, razonamientos precisos y exactos, y nunca en opiniones subjetivas, especulaciones o cálculos arbitrarios. Este principio establece la necesidad de utilizar datos objetivos como estadísticas, estudios de mercado, estudios de factibilidad, cálculos probabilistas.

3. Flexibilidad

Comprende en que los planes atenta con su efectividad, ya que si el plan es estático y se adapta a los cambios, la planificación se rigidiza, pierde validez y se hace inoperante.

4. Del cambio de estrategias

Consiste en un plan se extiende con relación al tiempo, será necesario rehacerlo completamente. Esto no quiere decir que se abandonen los propósitos, sino que la empresa tendrá que modificar los cursos de acción (estrategias) y consecuentemente las políticas, programas, procedimientos y presupuestos.

5. Compromiso

Los planes deben ser motivadores para lograr el compromiso de todos los que intervienen en el proceso y así favorecer su cumplimiento.

6. Contribución

Los planes deben estar debidamente integrados y encaminados hacia un propósito central. La planificación falla por sus propios errores, por un exceso

Ver la necesidad de un plan: Aunque obvio, el primer paso obligado es el darse cuenta o convencerse de la necesidad de un plan, es decir, hacer algo con antelación y que hay que actuar para lograr algún objetivo.

Además el proceso de planeación incluye cinco pasos principales:

1. Definición de las competencias organizacionales
2. Determinar donde se está en relación a las competencias
3. Desarrollar premisas considerando situaciones futuras
4. Identificar y escoger entre cursos alternativos de acción
5. Puesta en marcha de los planes y evaluar los resultados

3.2.2.4 Clasificación de la Planificación Educativa

Zulantay (2003) Define la planificación educativa como un conjunto de actividades que se interrelacionan, transformando elementos de entrada en productos, consiste en identificar cuáles son sus etapas primordiales para lograr el resultado esperado, se ordenan secuencialmente. Las etapas primordiales, corresponden a los procedimientos de un proceso. Posteriormente, se explica en qué consiste cada

procedimiento; se describen las actividades (paso a paso), cuándo, cómo, dónde, con qué y en cuánto tiempo se desarrollan; se indica a los responsables de su cumplimiento. Planificar con el enfoque de procesos, ordena y da Claridad en las tareas a desarrollar. En la planificación, se registra la meta y el objetivo del proceso que explica cuál es el producto esperado y aporta orientaciones para su construcción, el objetivo es de carácter personal sin embargo se clasifica en:

a. Planificación normativa

Consiste en la planificación del desarrollo donde describen de manera rigurosa las acciones que se deberían seguir para el logro de los objetivos que se esperan alcanzar. En este tipo de planes los ejecutantes debían guiarse rigurosamente por las acciones previstas y percepción del planificador.

b. Planificación social

En el uso de las teorías y métodos de la planificación para alterar con un fin específico algún elemento del sistema social. Es importante destacar que los objetivos de la planificación, así como la capacidad de llevar a cabo dicha planificación, son a su vez delimitados por el sistema social.

c. Planificación estratégica

La planificación estratégica está diseñada para satisfacer las metas generales de la organización. Constituye una planificación a largo plazo que enfoca a la organización como un todo y comprende cuatro puntos principales:

- El resultado o porvenir de las decisiones actuales
- El proceso de demanda
- La actitud o filosofía de vida que requiere
- La estructura de planes estratégicos, programas, presupuestos y planes operativos

Además la planificación estratégica aborda el problema de la planificación intentando establecer un equilibrio dinámico entre recursos financieros, resultados y opciones estratégicas, para las distintas áreas de la organización, bajo el supuesto de que se está en interacción con el ambiente donde participan los competidores.

3.2.2.5 La Planificación Estratégica

Zazzo (2004) Define que la planificación estratégica orienta los aprendizajes en edades de los estudiantes, además son etapas muy importantes en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas o psicológicas, su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mundo por sí solo. La edad preescolar acompaña la adquisición de ciertas normas sociales, entre las cuales destaca por su valor individual. Concluye a la edad de 6 años, cuando hacen su aparición los primeros hábitos de trabajo en el niño y en la niña, la posibilidad de actuar en grupo con predominio de conductas de cooperación y el desarrollo de actividades intelectuales específicas.

3.2.2.6 La planificación como herramienta de trabajo

Pitluk (2006) Señala que la planificación didáctica es un instrumento de trabajo para todos los integrantes de las instituciones educativas. Encuadra las tareas, permite prever y organizar las acciones, anticipa situaciones, implica la toma de decisiones fundamentadas. El cual promueve la reflexión, pensamiento, discusión, búsqueda, modificación, actividad compartida. Pero, para cumplir con estas funciones, debe ser realmente pensada como una herramienta que brinda insumos que permite repensar conjuntamente dando lugar a las modificaciones y adecuaciones necesarias.

Prever las propuestas a realizar permite la toma de decisiones desde la reflexión y la elección dentro del abanico de posibilidades; abanico que se amplía si la creatividad hace su entrada en el escenario didáctico, dando lugar al permiso para pensar cosas nuevas y salir de los estereotipos que se conforman sobre la falta de tiempos para

innovar. La tarea estereotipada, las repeticiones injustificadas, las acciones apuradas para cumplir con lo solicitado nos convierten en meros ejecutores de lo ya hecho.

Por otra parte, es necesario destacar que los educadores no deben situarse como ejecutores de lo pensado por otros. Nadie debe reemplazarlos en su función de decidir, elegir, pensar, recrear, diseñar las propuestas educativas. Los documentos curriculares plasman un proyecto educativo del cual son parte todos los integrantes del sistema.

3.2.2.7 Características de la planificación de los aprendizajes

MINEDUC (2006) La planificación de los aprendizajes centra las expectativas de un aprendizaje por producto y rendimiento uniforme para todos los educandos, el cual propicia oportunidades de pensar y actuar. Además trata de acomodarse a la diversidad de características culturales de la comunidad por seguir un proceso de evaluación (diagnóstica) centrado en desempeños de los niños, la red de interacciones entre él y la docente, la y el educando y su contexto social.

La planificación es una herramienta técnica que coadyuva a la toma de decisiones para el docente:

- Producto de la evaluación de los aprendizajes y el desarrollo de los niños
- Facilitar la organización de elementos que orienten el proceso educativo
- Relación coherente entre los resultados de la evaluación

3.3 Objetivos

3.3.1 General

- Implementar Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa del Nivel Preprimaria en el proceso de enseñanza aprendizaje en el distrito escolar 13-27-47, municipio de Aguacatán, departamento de Huehuetenango.

3.3.2 Específicos

- Elaborar una Guía de Metodologías Lúdicas que ayuden a mejorar el proceso de la Planificación de los docentes en los centros educativos del distrito escolar No.13-47-47 y 48.
- Capacitar a docentes sobre metodologías lúdicas para motivar la participación activa de los niños en el proceso educativo.
- Verificar la aplicación de metodologías lúdicas en la planificación en los centros educativos.
- Validar el manual de metodologías lúdicas en la planificación educativa mediante instrumentos de evaluación al personal docente.

3.4 Descripción del Proyecto a desarrollar.

3.4.1 Nombre del proyecto.

Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa del Nivel Preprimario del distrito escolar 13-27-47 y 48 Aguacatán, Huehuetenango.

3.4.2 ¿En qué Consiste el Proyecto?

La propuesta consiste en elaborar una Guía Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa en el Nivel Preprimario para docentes el cual consiste en talleres de formación sobre la aplicación de algunos métodos, planificación de actividades, juegos, recursos de la ejecución y la evaluación para verificar su funcionalidad en los centros educativos del Distrito escolar 13-27-47 y 48 municipio de Aguacatán, Huehuetenango. Mediante visitas para el seguimiento, orientación en dicho proyecto.

En la Guía Metodologías lúdicas en la Planificación Educativa dirigido a docentes pretende reforzar los conocimientos de los educadores para que se les facilite el

aprendizaje e implementación. Sin embargo se llevara un proceso de conocimiento, validación y entrega formal de la presente guía.

Para lograr la propuesta se realizaran algunas solicitudes de apoyo a las autoridades municipales para llevar a cabo lo programado.

Se concluye con la entrega de ejemplares de guías de metodologías lúdicas como una herramienta pedagógica en la aplicación en su planificación educativa del nivel preprimaria.

3.4.3 Líneas de acción de la Propuesta Educativa

- a. Analizar las necesidades de cada una de las escuelas visitadas para implementar el proyecto educativo.
- b. Presentar el proyecto educativo, metodología de actividades lúdicas en la planificación educativa al Coordinador Técnico Administrativo 13-27-47 Aguacatán, Huehuetenango.
- c. Socializar del proyecto mediante una reunión de directores de las distintas instituciones en las que se llevara a cabo la propuesta.
- d. Capacitar a docentes sobre las metodologías lúdicas en la planificación educativa.

3.4.4 Cronograma de actividades

No.	Actividad	Agosto					Septiembre			
		1	2	3	4	19	1	2	3	4
1	Entrega de la planificación de la propuesta a CTA	1								
		X								
2	Entrega de la Planificación de la propuesta a la Coordinadora del Área de Educación Inicial y Preprimaria de la Dirección Departamental de Educación		X							
3	Elaboración de Circular para la convocatoria a Directores			X						
4	Taller de Priorización de Necesidades				x					
5	Audiencia en la municipalidad para ayuda para la propuesta y alquiler de salón				x					
6	Primer Taller de Metodología Lúdica					x				
7	Validación del manual de metodología lúdica.					X				
8	Visitas a centros educativos para evaluar propuesta pedagógica						X			
9	Entrega de guía de metodología lúdicas en la planificación educativa.							X		
10	Evaluación del taller									X

3.4.5 Perfil de los Participantes

Luego de realizar un diagnóstico la necesidad de la elaboración de una Guía de Metodológica de planificación para educación preprimaria basándose en el Curriculum Nacional Base, para que los docentes tengan un bosquejo y guía docente el cual se define:

- Docentes en servicio del distrito 13-27-47 del sector oficial y privado del municipio de Aguacatán.
- Docentes con voluntad de actualización basándose al CNB Preprimaria
- Docentes con la disponibilidad de romper paradigmas

3.5 Metodología

Se utiliza la metodología cualitativa ya que mediante de ella describe la aplicación de la teoría sujeto de investigación.

3.5.1 Sujetos

Para establecer el trabajo de la propuesta el cual se realizó la presentación, implementación y validación de la Guía Metodología Lúdica en la Planificación Educativa con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza, tales como:

- a. Un Coordinador Técnico Administrativo
- b. Una coordinadora del área de educación inicial y preprimaria de la dirección departamental de educación de Huehuetenango
- c. Cincuenta directores
- d. Cincuenta y cinco docentes.

3.5.2 Instrumentos

Se utilizaron los diferentes instrumentos para recabar información mediante de:

- Entrevistas
- Encuestas

- Boletas de opinión
- Tets
- Hojas de validación

3.6 Procedimientos

- El proyecto se determinó de acuerdo a las necesidades de los docentes de los centros educativos que presentaba en el contexto educativo y era necesario implantarlo de una forma eficaz y profesional. Ya que permitirá que el alumno tenga un desarrollo de habilidades en la comunicación de cada niño.
- Socialización de las necesidades para luego formular una propuesta que ayude a mejorar el proceso educativo.
- Se define el tipo de propuesta educativa en base a las necesidades educativas de los docentes en servicio.
- Formula la fundamentación teórica de acuerdo a diferentes autores, libros, tesis que se encuentran en diferentes páginas de internet.
- Se seleccionaron centros educativos para desarrollar el proceso de implementación y los procesos de la Guía de la Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa.

3.7 Evaluación

- a. Evaluación diagnóstica: Se realizó a través de la observación de cada una de las aulas y la aplicación de una encuesta para la evaluación de la metodología que se desarrolla, las necesidades de la institución y del aula.
- b. Evaluación intermedia: Aplicación de lista de cotejo para determinar la funcionalidad de las técnicas, actividades que se realizan en la planificación.

- c. Evaluación final: Se aplicó una guía en la cual contenía metodologías lúdicas que se pueden utilizar en la planificación, el cual se utiliza una lista de cotejo para su veracidad.

3.8 Producto

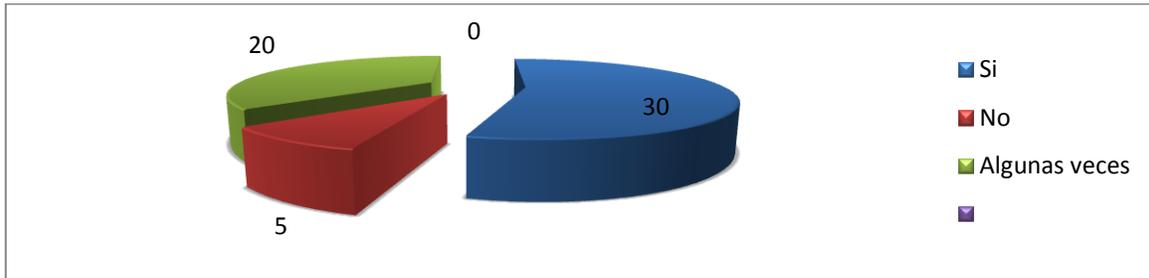
- Se capacitaron a docentes sobre Metodologías lúdicas para el fortalecimiento de la planificación para el nivel preprimario en sus modalidades.
- La elaboración de la guía de metodologías lúdicas como herramienta de apoyo.
- Se proporcionó una **Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa en el Nivel Preprimaria para docentes del distrito escolar No. 13-27-47**, desarrolla algunos métodos, juegos, herramientas para evaluar para uno de los Bloques de Planificación, se pretende lograr la aplicabilidad de métodos en enseñanza en la agenda diaria para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de este nivel.
- Se realizaron visitas a algunos centros educativos para verificar la aplicación del proyecto educativo.

3.9 Validación

El proceso de validación se realizó por medio de la metodología cualitativa a través de una lista de cotejo donde los docentes dejaron las siguientes impresiones.

1. Utiliza metodologías lúdicas en la enseñanza de temas de conocimiento con los niños y niñas.

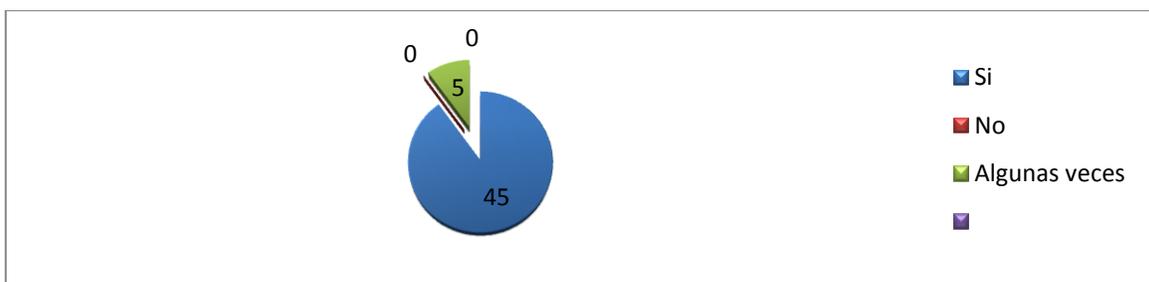
Si	30	No	5	Algunas veces	20
----	----	----	---	---------------	----



Las respuestas muestran que treinta docentes de los centros educativos utilizan constantemente metodologías lúdicas, lo cual demuestra que es una herramienta de apoyo. Veinte docentes incluyen estos métodos y los cinco docentes son directores y directoras de los establecimientos, por lo cual se determina que si se está aplica y es funcional.

2. Cuenta con guías de actividades lúdicas en su agenda diaria.

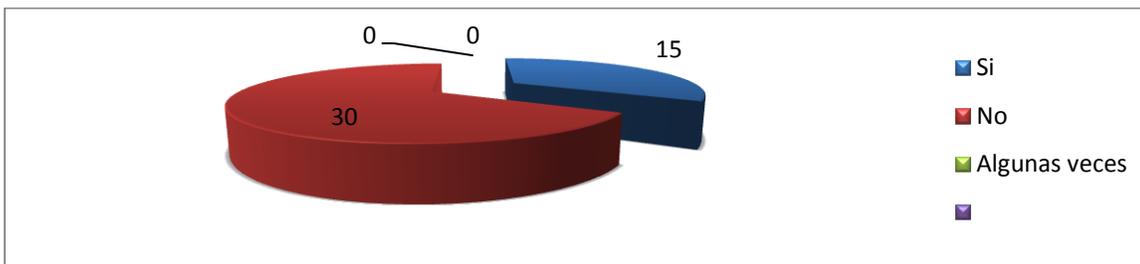
Si	45	No	0	Algunas Veces	5
----	----	----	---	---------------	---



Cuarenta y cinco docentes dictaminan que si incluyen actividades lúdicas dentro de la planificación diaria, cinco docentes que a veces las incluyen ya que el factor tiempo no alcanza, por lo que se determina el uso de la lúdica.

3. Incluye la ludoteca para orientar el proceso de enseñanza sobre alguna actividad

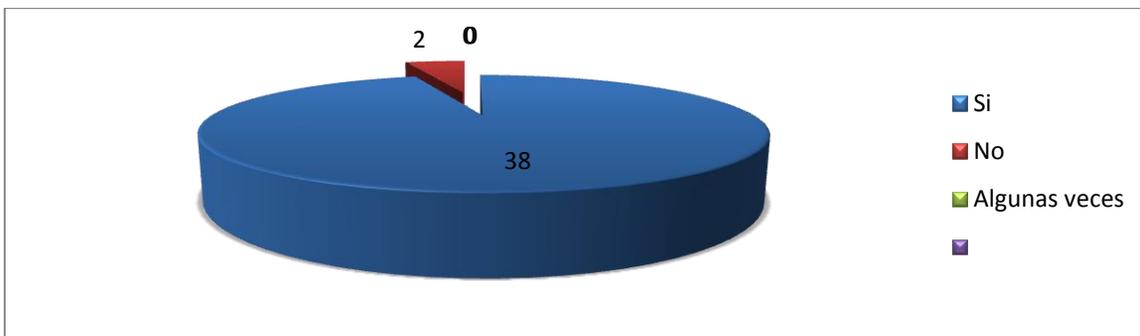
Si	15	No	30	Algunas Veces	0
----	----	----	----	---------------	---



Se concluye que quince docentes utilizan el método de la ludoteca como otra herramienta de apoyo, mientras que treinta docentes no utilizan ya que desconocen su aplicación, por lo tanto falta una actualización docente a dicho método.

4. Considera que los juegos incluidos en la guía proporcionada son de utilidad en la planificación educativa.

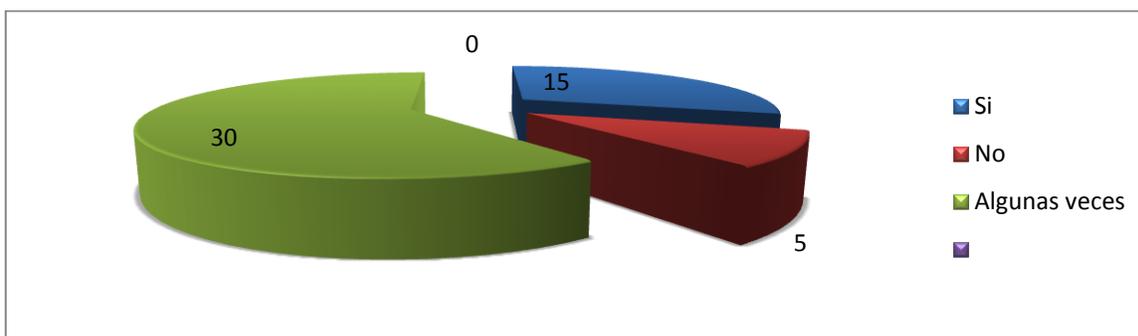
Si	38	No	2	Algunas Veces	0
----	----	----	---	---------------	---



De los treinta y ocho docentes utilizaran estas estrategias lúdicas dentro de la planificación, mientras que dos maestras contestaron que no se involucran debido que tienen a su cargo atención de todos los grados del centro educativo, por lo que considera funcional.

5. La planificación educativa que actualmente cuenta está enlazado al Currículum Nacional Base del nivel preprimario.

Si	15	No	5	Algunas Veces	30
----	----	----	---	---------------	----



Quince docentes definen que utilizan el CNB como herramienta pedagógica, veinte docentes dicen que no utilizan esta Curriculum ya que desconocen su aplicación y cinco tratan de utilizarlo dentro su planificación, se concluye la falta de actualización docente.

Las características principales de estos criterios de validación es recopilar los aspectos positivos y negativos de la perspectivas de los docentes en el ámbito laboral específicamente del nivel preprimario, el cual concluye en su mayoría que las deficiencias de técnicas, métodos lúdicos dentro de la planificación educativa sea mejorada en el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestro sistema educativo local, regional y nacional.

CONCLUSIONES

1. El dominio de metodologías lúdicas dentro de proceso de planificación posibilita al docente una herramienta que permitirán diseñar un modelo creativo, innovador dentro del aula.
2. La capacitación y actualización constante de los docentes en servicio generara una calidad educativa, la cual se proporciona una orientación del manejo de la Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa al aplicarlo desde proceso inicial desde la organización de actividades lúdicas dentro de los contenidos curriculares.
3. El acompañamiento y monitoreo constante del director y supervisor educativo con ello permitirá que los docentes se comprometa en el uso y aplicación de la Guía de Metodología Lúdica en la Planificación Educativa como herramienta de apoyo.
4. El trabajo que realizan los y las docentes debe ser un trabajo orientado y evaluado mediante herramientas permitan seguimiento para fortalecer las habilidades del maestro en el aula ya que este aspecto se ha dejado de realizar por mucho tiempo y de esa cuenta hoy se ve acomodo en el sistema educativo, por lo tanto el docente debe reforzar sus conocimientos de forma continua.

RECOMENDACIONES

1. Los docentes en servicio formular nuevas formas de trabajo al utilizar la creatividad y la lúdicas en los procesos de planificación educativa, el cual permita desarrollar habilidades y destrezas al momento de explorar sus potencialidades del niño.
2. Que la preparación y la constante capacitación docente promueva una educación activa, significativa el cual favorezca nuevas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje que promueva actitudes positivas, constructivas que contribuirán a la formación integral del educando.
3. Es primordial acompañar el trabajo de los y las maestras en el nivel preprimario para verificar que haya una aplicación adecuada de las estrategias didácticas en el aula y al mismo tiempo para orientar y fortalecer el proceso educativo sobre planificación Anual, bloques, y agenda diaria.
4. Es necesario realizar el proceso de evaluación en todas las actividades educativas que se programen dentro de una planificación, pauta que nos ayudará evidenciar los logros alcanzados durante el periodo o unidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, P. (2004). **La Formación de Valores en la Escuela**. La Habana.
- Anais, F. (2004). **Planificación Pedagógica**. Argentina.
- Barriaga, E. (2011). **Módulo de Planificación Curricular**. Alemania
- Baxter P. (2002). **La Formación de Valores una Tarea Pedagógica**. La Habana.
- Canate, H. (2009). **Didáctica del Juego en la Etapa de Educación Infantil**. España.
- Conorel, M. (2012). **Módulo VII Planificación Estratégica**. El Salvador.
- Edwin, G. (2013). **Planificación y sus Principios**. Costa Rica.
- Chacon, N. (2003). **Dimensión Ética de la Educación Cubana**. La Habana.
- Dominguez, G. (2003). **Psicología del Desarrollo: Adolescencia y Juventud**. La Habana.
- Huizinga, F. (2000). **El Juego Es Una Acción Libre**, Panamá.
- Fabelo, C. (2003). **Los Valores y sus Desafíos Actuales**. La Habana.
- SHARE, (2011). **Manual de Metodología y Actividades en el Nivel Preprimaria Módulo I**, Guatemala.
- Facelo, B. (2003). **La Planificación Efectiva**. La Habana.

- Fulleda, A. (2009). **Lúdica como Categoría Mayor**. Alemania.
- Gonzales, F. (2009). **La Importancia de la Excursión Didáctica y su Planificación**, Costa Rica.
- Jaime, H. (2009). **Lo Lúdico Como Componente Pedagógico**. Alemania.
- Lescano, M. (2010). **Planificación Escolar o Educativa**. Estados Unidos de América.
- Martínez, R.(2010). **Estrategia y Dirección Estratégica y Presupuestos**, Alemania.
- Matos, N. (2002). **Las Actividades Lúdicas y su Implantación en Niños y Niñas de Educación Inicial**. Noruega.
- Ministerio De Educación, (2007). **Módulo De Planificación Docente**. Guatemala.
- Martínez, G. (2010). **Revista La Lúdica Como Estrategia Didáctica**.Alemania.
- Universidad Del Valle, (2003). **Módulo Educativo de Planificación Didáctica**, México C.A.
- Valverrena, R. (2010). **Implementación de las Metodologías para el Aprendizaje Significativo**, Nueva Jerusalén.
- Valino, G. (2011). **Ludoteca en el Nivel Inicial**, Buenos Aires, Argentina.
- Velásquez, A. (2009). **El Juego Infantil y su Metodología**, Madrid.

Waichman, J. (2000). **Revista La Imprescindible Modernización**. Costa Rica.

Torres, G. (2004). **Lo Lúdico Edición Primera**, España.

Zabala, A. (2004). **Planificación Didáctica de la Docencia Universitaria**,
Buenos Aires, Argentina.

Zulantay, C. (2003). **La Planificación Bajo el Enfoque de Procesos**. Editorial
Universal, Panamá

Zazzo, V. (2004). **La Educación que el Niño en la Planificación Estratégica**.
Santiago Compostela.

IV. ANEXOS

Facultad de Humanidades

Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria

Curso: Práctica Profesional

Catedrático: Héctor Eduardo Ixcaquic Chanchavac

Asistencia

Nombre del taller: La importancia de las Metodologías lúdicas en la planificación educativa. Fecha: lunes 19 de septiembre Distrito escolar 132747 y 48 Aguacatán.

No.	Nombre de la docente	Centro educativo	Firma
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Facultad de Humanidades
 Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria
 Curso: Práctica Profesional
 Catedrático: Héctor Eduardo Ixcaquic Chanchavac

Lista de cotejo

Nombre del Centro Educativo: _____

Nombre de la docente encargada: _____

Etapas: _____ Fecha: _____

NO.	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca
1.	Utiliza metodologías lúdicas para la adquisición de conocimiento en los niños y niñas.			
2.	Cuenta con guías de actividades lúdicas en su agenda diaria			
3.	Incluye la ludoteca para orientar el proceso de enseñanza aprendizaje			
4.	Considera que los juegos incluidos en la guía proporcionada son de utilidad en la planificación de su clase.			
5.	La planificación educativa esta enlazada al CNB			
6.	Realiza el momento de relajación después del juego para concluir la actividad lúdica.			

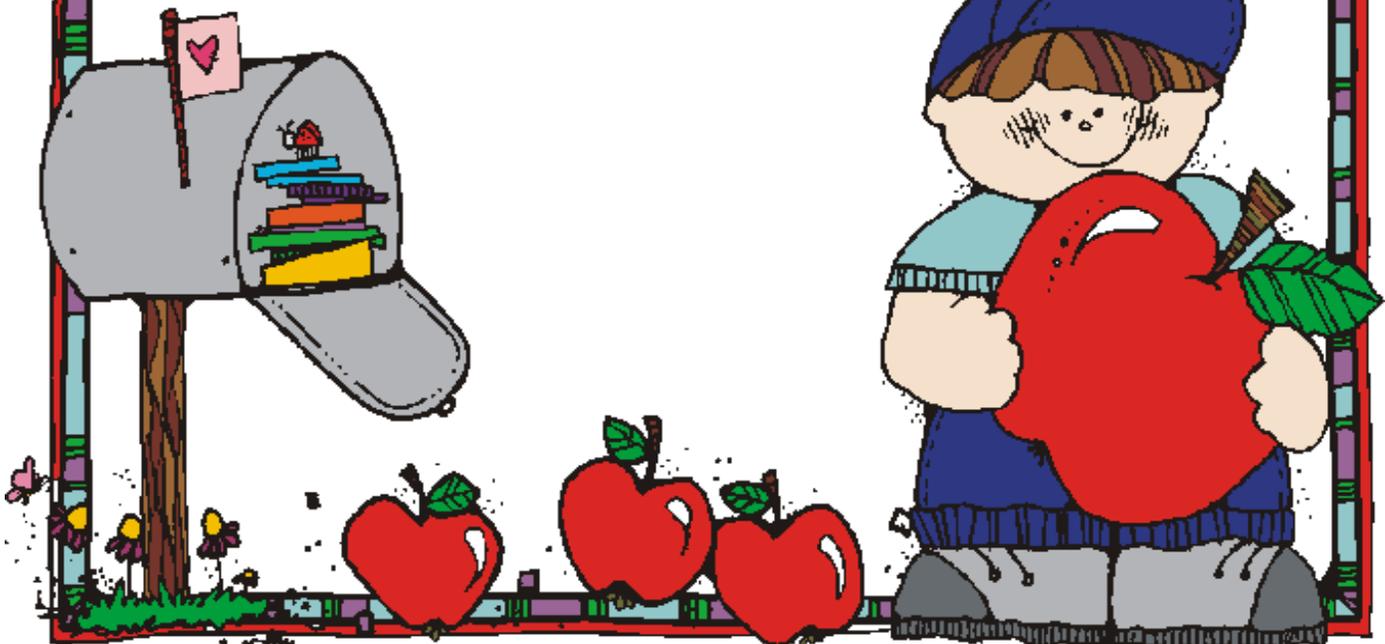
Observaciones: _____



**GUIA DE METODOLOGÍAS LÚDICAS EN LA
PLANIFICACIÓN EDUCATIVA**

**DOCENTES DISTRITO ESCOLAR 13-27-47
AGUACATÁN**

HUEHUETENANGO



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
¿QUÉ ES METODOLOGÍA LÚDICA?.....	3
CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA LÚDICA.....	4
TIPOS DE METODOLOGÍAS LÚDICAS.....	5
LUDOTECA.....	5
RINCONES DE APRENDIZAJE.....	6
METODOLOGÍA ACTIVA A TRAVÉS DE LA MÚSICA.....	7
CAPITULO II.....	8
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	8
CONCLUSIONES.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	20

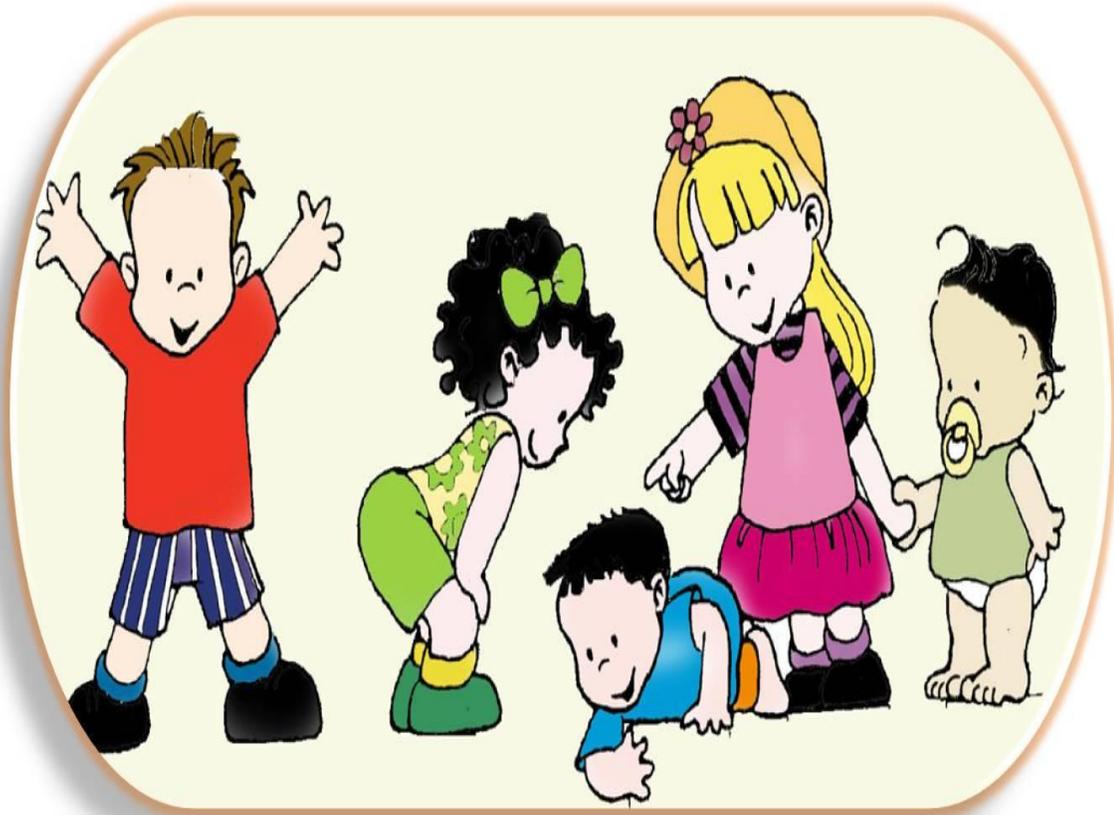
INTRODUCCIÓN

La presente Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa está enfocado a educandos de 4 y 6 años de edad, ya que contempla actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, el desarrollo evolutivo es gran medida marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema escolar. También muestra algunas actividades relacionados al aprestamiento, lateralidad, percepción auditiva, desarrollo gesticular que permiten al infante crecer como un individuo eficiente. Las actividades tienen un argumento científico basándose en los métodos de ludoteca, mixtos y participativos que favorece a la kinestesia en la edad inicial y preprimario. Al implementar dicha guía en los centros educativos los docentes tendrán un material eficaz y significativo, el cual contribuirá a la didáctica guatemalteca.

Esta propuesta pedagógica está dirigida a docentes con el propósito de mejorar e incluir en su planificación educativa actividades lúdicas enlazadas con los contenidos a desarrollar, sin embargo podemos decir que la utilización de esta guía sea una herramienta de aprendizaje en forma divertida y motivadora. Con esto, todos estaremos contribuyendo a que los estudiantes transformen su realidad y que esto ayude al alcance de una sociedad próspera y equitativa.

CAPÍTULO I

¿QUÉ SON LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS?



Fuente: 1rciclovedruna.files.wordpress.c

Temas:

¿QUÉ ES METODOLOGÍA LÚDICA?

¿CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA LÚDICA?

¿TIPOS DE METODOLOGÍAS LÚDICAS?

¿QUÉ ES METODOLOGÍA LÚDICA?

Pérez (2010) Define que la metodología lúdica es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente agradable donde los niños y niñas puedan explorar todas sus habilidades y destrezas ya que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los educandos se apropien de los temas impartidos por los docentes al utilizar el juego como herramienta de apoyo.

Sin embargo esto no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades de formación integral muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. En etapas más avanzadas deben promover la imaginación, creatividad, desarrollo del pensamiento lógico matemático y la socialización.



www.imagui.com

CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO LÚDICO

Velásquez (2009) Indica la importancia de las características sobresalientes del método lúdico en el cual desarrollan la construcción de actividades espontaneas, creativas y la socialización que afianza el aprendizaje mediante la lúdica, el cual se destacan algunas:

- Considera libre y voluntario el cual desarrolla la autonomía en la actividad que realice.
- Brinda placer y proporciona satisfacción inmediata. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.
- Implica actividad física y psíquica.
- Es innato y se identifica como actividad propia de la infancia, ya que los niños viven y aprenden jugando.
- Tiene una finalidad intrínseca ya que placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso.
- Posee unas normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar.
- Es una forma de interactuar con la realidad, de relacionarse con el medio.
- Es una vía de autoafirmación; por lo tanto, ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas.
- Favorece la socialización como una función compensadora de desigualdades.
- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. Es posible jugar con cualquier elemento al que el jugador otorgue una función simbólica.



www.imagui.com

TIPOS DE METODOLOGÍAS LÚDICAS

A. LÚDOTECA

Valino (2011) define que la ludoteca es el lugar de juego con materiales y juegos divertidos, ubicados en diferentes espacios dedica especial atención al análisis de los juegos y juguetes desde la dimensión pedagógica. Esta tarea es fundamental para poder establecer las especificaciones técnicas para cada uno de los objetos, detallando de manera clara y precisa las características físicas y funcionales requeridas. La variedad en texturas, el tipo de material, el peso, las medidas, la funcionalidad y la resistencia que tiene cada objeto para jugar orienta alternativas, usos, aprendizajes y construcción de relaciones.

La ludoteca escolar para el nivel inicial contiene algunos aspectos importantes en función del juego, tales:

- **Dramatización**

Consiste en un kit que agrupa materiales de juegos seleccionados para ampliar y enriquecer las dramatizaciones, ya que los infantes asumen roles ficticios donde evocan experiencias socioculturales que reúne el ámbito familiar, comunitario y escolar, los medios de comunicación, la literatura y el cine.

- **Construcciones**

En este apartado menciona sobre un kit que conforma materiales específicos de juegos de construcción de madera y plástico de distintos tamaños y formas, el cual favorece al desarrollo del pensamiento lógico matemático y promueve aspectos de las diferencias en los tamaños y el peso de las piezas en relación al equilibrio, el cual despierta sus habilidades y destrezas.

- **Reglas convencionales**

Son aquellos materiales que permiten organizar juegos con reglas explícitas y anticipadas.

Para todos los juegos se establecieron especificaciones generales y comunes: Las cajas deben cerrar con una tapa rebatible, sin pestañas, porque se considera que estas características facilitan su uso autónomo por parte de los chicos.

La caja tiene que incluir:

La gráfica del juego (imágenes que permitan anticipar de qué se trata, qué trae).

El nombre del juego en letra de imprenta mayúscula (aclarando que el resto de la información puede escribirse en imprenta minúscula).

La explicación del desarrollo del juego.

B. RINCONES DE APRENDIZAJE

MINEDUC (2009) Menciona los rincones de aprendizaje a los espacios físicos del aula donde se presentan materiales y recursos representativos del contexto y de los componentes culturales de los y las estudiantes. Estos espacios son organizados para que el estudiantado se movilice cómodamente y manipule con seguridad los materiales para desarrollar habilidades y destrezas y construir conocimientos por medio de actividades lúdicas.

Debe ser un ambiente que ofrezca varias oportunidades de acción, que provea a los y las estudiantes de experiencias ricas en estímulos y posibilidades de experimentación y descubrimiento.

Los rincones de aprendizaje se utilizan con la finalidad de:

- Facilitar y promover el aprendizaje significativo.
- Generar espacios para jugar y aprender libremente.
- Propiciar un intercambio de experiencias.
- Estimular el desarrollo de competencias.
- Orientar las actividades de autoevaluación y coevaluación.

- Crear espacios para conocer y valorar la cultura propia y la de los demás

C. METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL

La música es un elemento fundamental en la primera etapa del sistema educativo y se trabaja de forma globalizada en los niños, les ayuda a expresar libremente sus afectos a través de los sonidos, del movimiento, facilita la integración en el grupo social, pueden representar e interpretar con la voz, el propio cuerpo, el gesto o determinados trazos gráficos, el dominio de escuchar, mirar, retener, sentir, reproducir e inventar, la etapa del aprendizaje del niño se ve más estimulada con la música pues a través de las canciones infantiles en las que las sílabas son rimadas y repetitivas y acompañadas de gestos que se hacen al cantar, el niño mejora su forma de hablar y de entender el significado de cada palabra.

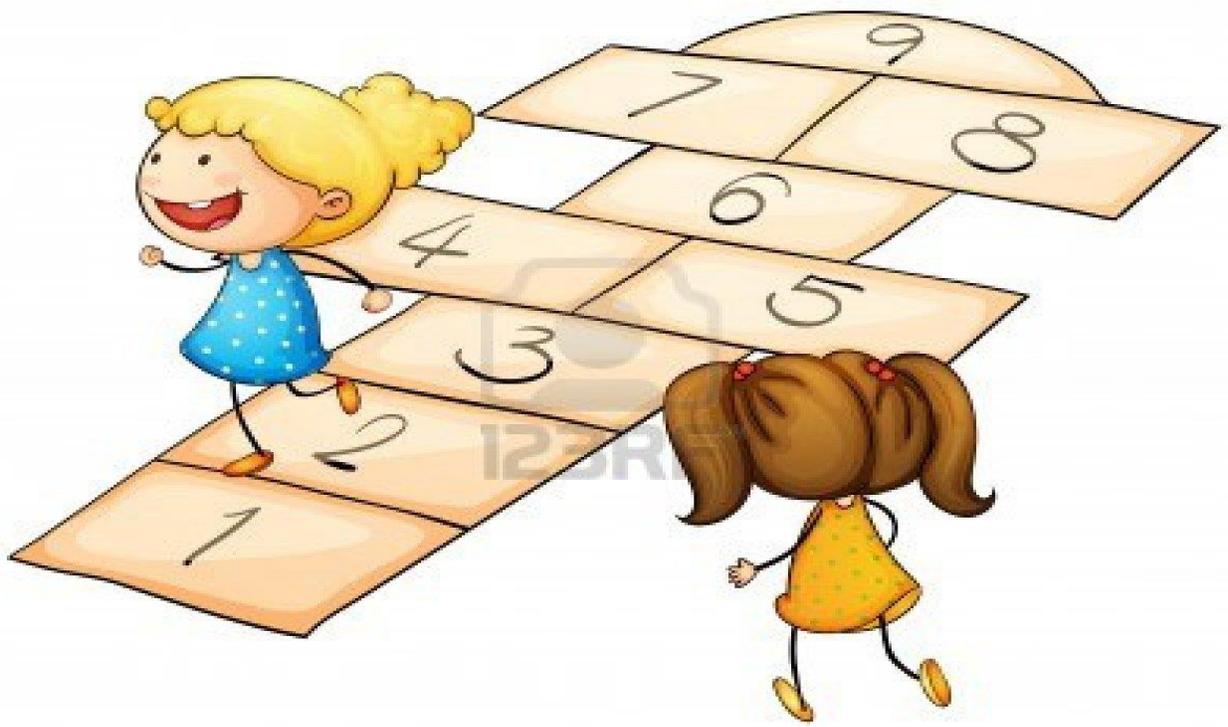
El planteamiento de las clases será de carácter lúdico, divertido y positivo; por tanto la metodología será activa, y el alumno será el protagonista de su propio aprendizaje. Es necesario así mismo que los alumnos disfruten con las actividades propuestas y asimilen el placer que produce escuchar, cantar, interpretar y conocer la música de las distintas épocas, melodías, entonación, tono, letra y su bagaje cultural y evolución. Siempre que sea posible será importante organizar actividades como: asistencia a conciertos, danza y teatro. A través de ellos se fomentarán valores como el respeto, la tolerancia y compañerismo.



Fuente: static.freepik.com/foto-gratis/es 1

CAPÍTULO II

ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: 1rciclovedruna.files.wordpress.c

1. Juego La Araña
2. Juego Que Dijiste
3. Juego a Moler Café
4. Juego del Trenecito
5. Juegos Patos, Pollos y Gallinas
6. Juego de la Selva
7. Juego de la Sandía Gorda

JUEGO LA ARAÑA

Edad: 5 y 6 años

Competencia:

Coordina movimientos de ojos, manos y dedos al realizar movimientos específicos de preparación para la escritura.

Áreas:

- ✓ Comunicación y lenguaje
- ✓ Medio Social y Natural
- ✓ Expresión Artística

Recursos:

- ✓ Grabadora
- ✓ Música

DESARROLLO DEL JUEGO:

La araña que está en la cabeza..!

Que creen?

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos bajo en los hombros

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos que se nos bajo en la cintura

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos subió en las rodillas

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos subió en los pies

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

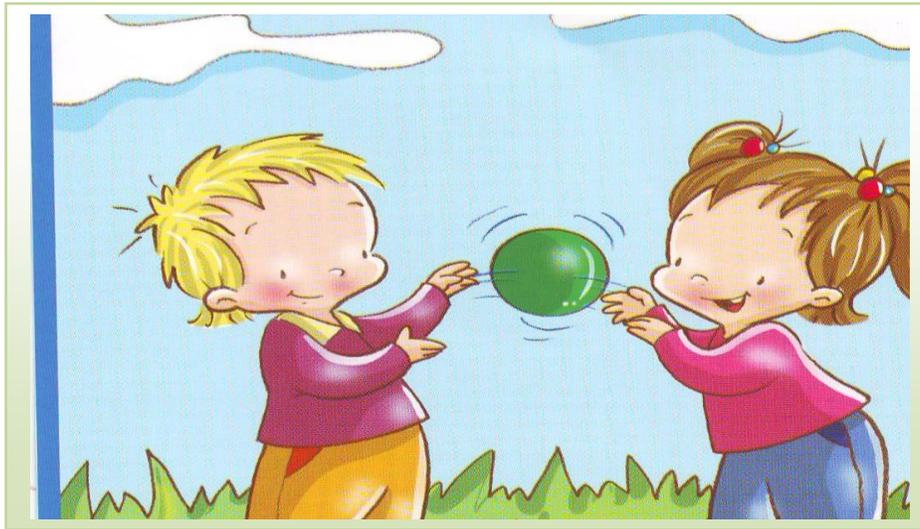
Pero que creen que la araña llamo a sus amigos y están en todo el cuerpo

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Fuente: www.Ministerioscvm.com.m.x



Fuente: 1rciclovedruna.files.wordpress.com.

JUEGO ¿QUÉ DIJISTE?

Edad: 5 y 6 años

Competencia

Responde con gestos, movimientos y en forma oral a mensajes escuchados en poemas, cuentos y textos diversos de su cultura y de otras culturas.

Áreas de aprendizaje:

- ✓ Medio Social y Natural
- ✓ Expresión Artística
- ✓ Educación Física

DESARROLLO DEL JUEGO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

**//Como hace tu cocodrilo loco
Que dijiste //
Que como hace tu cocodrilo loco
Que dijiste //
Hace así
Uh ,ah,ah,ah
Uh ah,ah,ah,uh
// Como hace tu pingüinito loco //
Que dijiste
Que como hace tu pingüinito loco
Que dijiste
Hace así
Uh ,ah,ah,ah
Uh ah,ah,ah,uh**

**Como hace tu changuito loco
Que dijiste
Que como hace tu changuito loco
Que dijiste
Hace así
Uh ,ah,ah,ah
Uh ah,ah,ah,uh**

Como hace tu monia loca
Que dijiste
Que como hace tu monia loca
Que dijiste
Hace así
Uh ,ah,ah,ah
Uh ah,ah,ah,uh

Fuente: www.Ministerioscvm.com.m.x



Fuente: 1rciclovedruna.files.wordpress.c

JUEGO DE MOLER CAFÉ

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Comunicación y lenguaje
- ✓ Medio social y natural
- ✓ Expresión artística
- ✓ Educación física

Competencia:

Demuestra conciencia de su cuerpo, de su movimiento y de sus capacidades perceptivas.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo o en grupos.

// Porque nos gusta la adrenalina //

//No sé porque //

A moler café, a moler café,

A moler, a moler, a moler café

Docente indica:

Agarran de las manos

Manos en el hombro

Manos en la cintura

Manos en la rodilla

Fuente: www.Ministerioscvm.com.m.x



imagenes-de-archivo/taza_caricatura.htm

JUEGO PIN PONG

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Educación Física
- ✓ Comunicación y lenguaje

Competencia:

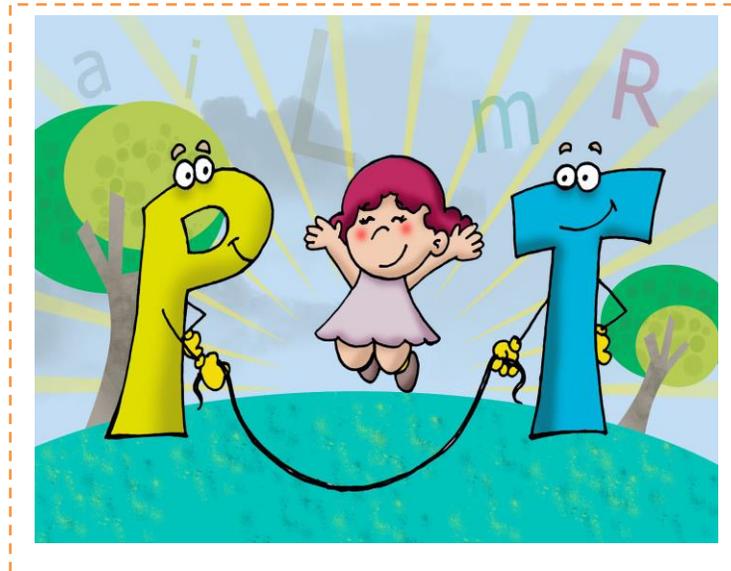
Establece relaciones entre los diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos ideas y emociones.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

Yo soy pelota
De pin pong
Y boto,boto,boto,
Por todo el salón
Te toco y boto
Boto,boto,boto

Terminar las pelotas se ponchan

Fuente: www.cientec.or.cr/exploraciones/ponencias2006/CarlosUmana



Fuente: 1rciclovedruna.files.wordpress.c

JUEGO DEL TRENECITO

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Comunicación y lenguaje
- ✓ Destrezas de aprendizaje
- ✓ Expresión Artística

Competencia:

Demuestra respeto hacia la expresión artística de su comunidad en sus diferentes manifestaciones.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

JUEGO DEL TRENCITO

Yo tengo un tren que va para arriba
Para arriba, para arriba (CONTARIO)
Yo tengo un tren que va para atrás
Yo tengo un tren que va para la derecha
Yo tengo un tren que va para adelante

Fuente: juegosydinamicasdegrupo.blogspot.com



Fuente: static4.depositphotos.com/1010340 1

JUEGOS DE PATOS, POLLOS Y GALLINAS

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Medio Social y Natural
- ✓ Destrezas de Aprendizaje
- ✓ Educación Física
- ✓ Comunicación y lenguaje

Competencia:

Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en su lugar de asiento.

Patos, pollos, gallinas van
Corriendo por el gallinero están
Perseguidos rápidamente
¿ Por quién?
Por el patrooooooooooon//

Fuente: letrasyacordes.net/cancion



Fuente: images.clipartlogo.com/files/ss/o 1

JUEGO DE LA SELVA

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Medio Social y Natural
- ✓ Destrezas de Aprendizaje
- ✓ Educación Física
- ✓ Comunicación y lenguaje

Competencia:

Demuestra coordinación y control de su cuerpo al ejecutar tareas de la vida diaria.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

Quando yo a la selva Fui, vi un animal en particular
Con la mano así, con la otra así (agregar partes del cuerpo)
Y hace cui,cui,cui,
Y hace cua,cua,cua

Fuente: www.Ministerioscvm.com.m.x



Fuente: static4.depositphotos.com/1010340/2

JUEGO DE LA SANDIA GORDA

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

- ✓ Medio Social y Natural
- ✓ Destrezas de Aprendizaje
- ✓ Educación Física
- ✓ Comunicación y lenguaje

Competencia:

Establece relaciones entre los diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos ideas y emociones.

DESARROLLO: Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego, respetando la participación de todos los docentes según su criterio del juego.

Era una sandia gorda, gorda, gorga
Que quería ser la más hermosa
Y al mundo conquistar
Empezó a llorar
Empezó a reír
Empezó a saludar

Fuente: clubensayos.com/buscar/Dinamicas



Fuente: static4.depositphotos.com/1010340 3

CONCLUSIONES

- ✓ Los métodos lúdicos son estrategias pedagógicas que afianzan el aprendizaje significativo en los infantes en el nivel inicial y preprimaria, con esto, permitirá desarrollar habilidades y destrezas durante su crecimiento y adaptación escolar.
- ✓ La sensibilización a los docentes que atienden niños y niñas de 4 a 6 años sobre los beneficios de promover actividades lúdicas que permite analizar y reflexionar el rol que desempeñan, para el aprovechamiento de las habilidades escolar y los materiales de la misma.
- ✓ Es importante considerar al elaborar la planificación educativa el docente, tratar temas relevantes y precisos, para lograr un auto reflexión sobre el papel que juega cada uno en el fortalecimiento de las actividades lúdicas durante el período de clases.

Bibliografía

- Valino, G. (2011). *Ludoteca en el Nivel Inicial*, Buenos Aires, Argentina.
- Velásquez, A. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*, Madrid.
- Zulantay, C. (2003). *La Planificación Bajo el Enfoque de Procesos*. Editorial Universal, Panamá
- Ministerio De Educación, (2007). *Módulo De Planificación Docente*. Guatemala
- Zazzo, V. (2004). *La Educación que el Niño en la Planificación Estratégica*. Santiago Compostela.
- Fuentes, A. (2008). *Álbum de juegos educativos para niños del nivel preprimaria*.
- Menchu, S. (2014). *Tesis Metodología Lúdica a través de la música*. Guatemala.