

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



PROYECTO DE GRADO

**EL JUEGO DE LA OCA, ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA
REVALORIZAR LOS ALIMENTOS NUTRITIVOS EN LAS UNIDADES
EDUCATIVAS**

**PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

POSTULANTE: Gladys Rosmilda Yupanqui Panca

TUTOR: Dr. Juan Eduardo García Duchén Ph. D.

LA PAZ – BOLIVIA

2021

DEDICATORIA

A Dios:

Por haberme dado la vida y protegerme durante todo mi camino y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres:

Eloy Yupanqui Quispe y Flora Panca Mamani, con todo mi amor y admiración, este logro no hubiera sido posible sin su apoyo incondicional, esperando su esfuerzo no haya sido en vano y vean en mi la realización de su sueño, gracias a ustedes culmino una etapa más de mi vida.

A mis docentes:

De la carrera Ciencias de la Educación, gracias por la enseñanza brindada, fueron fundamentales en el desarrollo de mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

No fue fácil, pero lo logre, con mucho valor, esfuerzo, deseo y, sobre todo, el apoyo recibido de muchas personas, para ustedes van estas palabras.

A Dios:

Por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida.

A la Universidad Mayor de San Andrés:

Por haberme acogido durante los cinco años de estudio en la Carrera Ciencias de la Educación.

A la máxima autoridad Municipal:

Ing. Delfín Mamani Escobar Alcalde del Municipio de Viacha, un agradecimiento especial por toda la colaboración y orientación brindada, gracias por sus palabras motivadoras, por compartir sus conocimientos, ante todo, por mostrar compromiso con la realización del proyecto de grado.

Al Ing. José Luis Pocoata Mendoza:

Director de Gestión Educativa Cultura y Turismo del Municipio de Viacha, quien con su generosidad y compromiso con el desarrollo del proyecto dio seguimiento continuo en la planificación, buscando contribuir en el ámbito educativo del Municipio.

A mi tutor:

Dr. Juan Eduardo García Duchén, mi más sincero agradecimiento, por la confianza depositada en mi persona, por la orientación brindada durante el desarrollo del proyecto de grado, gracias por guiarme en este desafío y logro académico.

A toda mi familia:

Por haberme brindado su apoyo incondicional y confiar siempre en mí, sin ustedes nada de esto hubiera sido posible.

INDICE

FICHA TECNICA	1
INTRODUCCION	2
CAPITULO I	4
1. GENERALIDADES	5
1.1. TITULO DEL PROYECTO	5
1.2. ANTECEDENTES	5
1.4. SITUACION PROBLEMÁTICA	7
1.5.1. Objetivo general.....	8
1.5.2. Objetivos específicos	8
1.6.1. Beneficiarios directos	8
1.6.2. Beneficiarios indirectos	8
CAPITULO II	10
2. MARCO NORMATIVO, MARCO CONCEPTUAL Y SUSTENTO TEORICO DEL PROYECTO	11
2.1. MARCO NORMATIVO.....	11
2.1.1. La Nueva Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia Artículo 80, párrafo I establece:	11
2.1.2. Ley Nro. 070 de la Educación “Avelino Siñani – Elizardo Pérez.....	11
2.1.3. Ley Nro. 031, de 19 de julio de 2010, Marco de Autonomías y descentralización” Andrés Ibáñez”	11
2.2. MARCO CONCEPTUAL	13
2.2.1. Concepto de juego.....	13
2.2.2. Concepto de estrategia	13
2.2.3. Concepto de enseñanza	16
2.2.4. Concepto de aprendizaje	16

2.2.5.	Estrategia de Enseñanza	16
2.2.6.	Estrategias de aprendizaje.....	17
2.2.7.	Concepto de alimento	18
2.2.8.	Concepto de alimento nutritivo.....	19
2.2.9.	Concepto de revalorización.....	21
2.3.	MARCO TEORICO.....	21
2.3.1.	FUNDAMENTACION TEORICA DEL PROYECTO.....	21
2.3.2.	HISTORIA DEL JUEGO.....	21
2.3.3.	EL JUEGO	22
2.3.3.1.	Definiciones del juego.....	22
2.3.3.2.	Características del juego	25
2.3.4.	TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET	26
2.3.4.1.	Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget	26
2.3.4.2.	Clasificación del juego de jean Piaget	27
2.3.5.	ETAPAS DEL JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET	28
2.3.5.1.	El juego de ejercicio.....	28
2.3.5.2.	El juego simbólico.....	30
2.3.5.3.	Juego de construcción o montaje	32
2.3.5.4.	Juego de reglas, simples y concretas	33
2.3.5.5.	Juego de reglas complejas	35
2.3.6.	EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE	36
2.3.7.	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	37
2.3.7.1.	Características de las estrategias de aprendizaje	38
2.3.8.	ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	39
2.3.9.	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	42

2.3.10.	EL JUEGO DE LA OCA.....	43
2.3.10.1.	Características del juego	45
CAPITULO III.....		49
3. FUNDAMENTACION METODOLOGICA DEL PROYECTO		50
3.1. METODOLOGIA.....		50
3.2. MARCO LOGICO		50
3.2.1. Origen y significado del marco lógico		50
3.2.1.1. Origen.....		50
3.2.1.2. Significado.....		51
3.3. ESTRUCTURA DEL MARCO LOGICO		52
CAPITULO IV		53
4. PROCEDIMIENTOS METODOLOGICOS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO.....		54
4.1. PROBLEMÁTICA A ABORDAR.....		54
4.2. DELIMITACION DEL PROYECTO		54
4.2.1. Enfoque del proyecto		54
4.2.2. Área temática específica		54
4.2.3. Delimitación temporal		54
4.3. DIAGNOSTICO		55
4.3.1. Metodología del diagnostico		55
4.3.1.1. Objetivos		56
4.3.1.1.1. Objetivo general.....		56
4.3.1.1.2. Objetivos específicos		56
4.3.2. Tipo de diagnostico.....		57
4.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....		57

4.3.3.1. Entrevista	57
4.3.3.2. Análisis de contenido.....	58
4.3.4. Resultados del proceso diagnostico.....	59
4.3.4.1. Entrevista al alcalde del Municipio.....	59
4.3.5. Estrategia metodológica para inferir áreas de análisis	60
4.4. ANÁLISIS DE POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES	63
4.5. IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA A PRIORIZAR.....	64
4.6. PRIORIZACIÓN DEL PROBLEMA	64
4.7. ANÁLISIS FODA	65
4.8. ARBOL DE PROBLEMAS	66
4.9. ARBOL DE OBJETIVOS	68
4.10. PROPUESTA.....	70
4.10.1. Marco lógico	70
4.10.2. Descripción de Actividades.....	72
4.11. CONDICIONES DEL PROYECTO	75
4.11.1. Viabilidad del proyecto.....	75
4.11.2. Viabilidad técnica.....	75
4.11.3. Viabilidad social.....	76
4.11.4. Viabilidad económica.....	76
4.12. FACTIBILIDAD.....	77
4.12.1. Factibilidad técnica	77
4.12.2. Factibilidad operativa.....	78
4.12.3. Factibilidad económica	78
CAPITULO V	80
5. PROCEDIMIENTO DE IMPLEMENTACION	81

CAPITULO VI	100
6. MATRIZ DE SEGUIMIENTO DEL PROYECTO DE GRADO	101
CAPITULO VII	104
7. MATRIZ DE EVALUACION DEL PROYECTO DE GRADO	105
8. CONCLUSIONES	107
9. RECOMENDACIONES	110
10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	111
10.1. Cronograma de Gantt	111
11. INVERSION Y FUENTE DE FINANCIAMIENTO	112
Bibliografía	115
ANEXOS	119
ANEXO 1: ANTECEDENTES HISTORICOS CONTEXTUALES	120
ANEXO 2: AREA DE ALIMENTOS Y PRODUCCION	139
ANEXO 3: ÁREA DE SALUD	149
ANEXO 4: AREA SOCIAL	151
ANEXO 5: VISITA AL MUNICIPIO DE VIACHA	153
ANEXO6: EL DADO DIDACTICO	155
ANEXO7: LISTA DE COTEJO	156
ANEXO 8: FICHA METACOGNITIVA	157

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto de grado elaborado con el título “El juego de la Oca, estrategia de aprendizaje para revalorizar los alimentos nutritivos en las Unidades Educativas”, cuyo propósito es fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, surge a partir del diagnóstico situacional realizado en el Municipio de Viacha que contó con la colaboración del alcalde Ing. Delfín Mamani Escobar a comienzos de la gestión 2020. En el diagnóstico realizado se pudo evidenciar el poco cultivo de alimentos nutritivos como ser la quinua, el trigo y la cañahua, alimentos que son indispensables tanto para el Municipio como para los mismos habitantes del lugar, dicho problema principalmente debido a la falta de información. Para ello se propone el juego de la Oca el cual está enfocado en las Unidades Educativas del Municipio, donde el estudiante además de informarse podrá desarrollar capacidades cognitivas y sociales, de la misma forma ofrece la oportunidad generar organización, convivir, generar comportamientos y adquirir valores, mismas que contribuirán en la comunicación, en la motivación para la toma de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

Para cumplir el propósito mencionado se necesitará primeramente un espacio para realizar las actividades, que se pretende el cual debe ser coordinado con autoridades educativas y Municipales.

Luego de establecer un espacio prosigue la implementación del juego mediante la aplicación de talleres, la construcción del juego de la Oca, adaptando las reglas del juego al problema ya que es muy importante que los estudiantes participen en la construcción y adaptación del juego, con reglas e instrucciones claras, para que sean ellos quienes aprendan jugando.

Posteriormente se plantea la realización de la feria educativa, donde los estudiantes reflejarán lo aprendido con el juego, dicha feria estará dirigida principalmente a la población estudiantil de los distintos niveles del establecimiento, así mismo a padres de familia y población en general del Municipio.

FICHA TECNICA

1. NOMBRE DEL PROYECTO	EL JUEGO DE LA OCA, ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA REVALORIZAR LOS ALIMENTOS NUTRITIVOS EN LAS UNIDADES EDUCATIVAS.
2. DURACION DEL PROYECTO	7 Meses
3. PROPOSITO DEL PROYECTO	Fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, a través del Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje en las unidades educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos.
4. POBLACION BENEFICIARIA	Se beneficiarán tres instituciones educativas: U.E. Fiscal (área urbana), U.E. Fiscal (área rural) y U.E. particular (área urbana), plantel docente y administrativo.
5. INSTITUCIONES INVOLUCRADAS	Universidad Mayor de San Andrés (Proyecto).
6. FECHA DE INICIO	01 de Noviembre de 2020.
7. FECHA DE CULMINACION	01 de Mayo de 2021.
8. UBICACION DEL PROYECTO	Área metropolitana de La Paz.
9. COSTO DEL PROYECTO	10.431Bs.
10. RESPONSIBLE DEL PROYECTO	Universitaria: Gladys Rosmilda Yupanqui Panca.

INTRODUCCION

El presente proyecto de grado nace frente a la realidad que atraviesa el Municipio de Viacha, el cual se identificó mediante la realización del diagnóstico situacional que se llevó a cabo en el mes de enero de la gestión 2020, se contó con el apoyo del Alcalde del Municipio: Ing. Delfín Mamani Escobar y con el Director de Gestión Educativa y Cultura: Ing. José Luis Pocoata Mendoza, en el cual se identificó el poco cultivo de alimentos nutritivos, lo cual es una situación que amerita una intervención desde el ámbito educativo.

Por tal razón, se presenta el proyecto de grado como una propuesta de intervención a dicha problemática, se plantea en este sentido, al Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje para revalorizar los alimentos nutritivos. Debido a la emergencia sanitaria que atraviesa nuestro País, su ejecución se lo realizara posteriormente en el Distrito Escolar del Municipio de Viacha, dicha problemática que no solo aqueja al Municipio de Viacha, sino, en distintas regiones de nuestro País.

Es prioritario concientizar a las Comunidades Educativas acerca de la importancia de revalorizar nuestros alimentos nutritivos, ya que al momento de consumir estos nos proporcionan un alto valor nutricional, es más, tienen una carga representativa, histórica y cultural para Bolivia.

Considerando que todo proceso de aprendizaje debe ser activo, se propone al juego de la Oca como estrategia de aprendizaje ya que el juego es un agente generador de conocimientos, mediante ello el estudiante puede interactuar, expresar sus emociones, sus habilidades y estimular su creatividad.

El proyecto de grado tiene como finalidad aportar a los educadores con la estrategia del juego de la Oca, ya que el juego es una herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, y que además le permite descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Así mismo se plantean actividades completarias que ayuden a cumplir con el objetivo y finalidad del proyecto del proyecto.

Para el desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados, el proyecto de grado consta de 7 capítulos:

Capítulo I: Se desarrolla las generalidades del proyecto, con antecedentes de la propuesta el cual se argumenta todo lo relacionado a la situación actual respecto al tema planteado, también se hace referencia a las necesidades que genera el proyecto, la situación problemática, los objetivos que persigue el proyecto, beneficiarios y las metas que pretende alcanzar el proyecto de grado.

Capítulo II: Se presenta el Marco Normativo del proyecto de grado, el cual se sustenta en la Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia, Ley de Educación 070, “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”, Ley Nro. 031, de 19 de julio de 2010, Marco de Autonomías y Descentralización” Andrés Ibáñez”. Posterior a ello, se presenta: Marco Conceptual y Bases Teóricas, en el cual se detalla teorías científicas acompañado de un pensamiento lógico.

Capítulo III: Comprende la fundamentación metodológica del proyecto, orientado por el Marco Lógico, mismo que permitirá una comprensión de la presente propuesta.

Capítulo IV: Describe el procedimiento metodológico para el desarrollo del proyecto, partiendo desde la problemática, resultados del proceso del diagnóstico del cual se realizó un análisis de potencialidades y limitaciones (análisis FODA, Árbol de problemas y Árbol de objetivos) para posteriormente pasar a la propuesta final.

Capítulo V: Comprende la implementación del proyecto de grado, en el cual se incluyen todas las actividades a desarrollar.

Capítulo VI: Desarrolla el seguimiento de las actividades planteadas en el proyecto de grado, para la consecución de los objetivos propuestos.

Capítulo VII: Se presenta la matriz de evaluación, en base a la estructura del Marco Lógico, posterior a ello, conclusiones, recomendaciones y cronograma de actividades.

CAPITULO I

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1. TITULO DEL PROYECTO

EL JUEGO DE LA OCA, ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA REVALORIZAR LOS ALIMENTOS NUTRITIVOS EN LAS UNIDADES EDUCATIVAS.

1.2. ANTECEDENTES

Bolivia, desde la promulgación de la Ley de Educación No. 070 “Avelino Siñani – Elizardo Pérez” desarrolla el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo el cual se fundamenta esencialmente en el paradigma del “vivir bien”, y como un punto fundamental la descolonización y la reivindicación de los saberes y conocimientos locales.

Reivindicar o recuperar los saberes y conocimientos de las comunidades y pueblos indígenas es de vital importancia ya que la gente se alimenta poco y mal debido a la proliferación de las cadenas de comida chatarra, poco acceso a alimentos nutritivos y poca información al respecto, los cuales han alterado las costumbres a la hora de alimentarse.

En grandes regiones Andinas como la Incaica y Tahuacota, son considerados como el centro de origen de numerosos alimentos nativos como la quinua, el trigo, y la cañahua, fueron durante miles de años el principal alimento de las culturas antiguas de los Andes y actualmente está distribuida en diferentes partes de nuestra región.

Bolivia como parte de esta región andina, diversos alimentos ancestrales han sido poco valorados y por tanto poco cultivados y poco consumidos en la dieta de los pobladores de la región, por esta razón, es importante incorporar estos alimentos como parte de una dieta adecuada y como parte de vivir nuestras raíces.

De acuerdo al diagnóstico realizado en el Municipio, la quinua, el trigo y la cañahua en comparación a otros alimentos, el rendimiento promedio departamental está por debajo de los 10 qq/ha (Véase Anexo 2).

Con lo antecedido, surge la propuesta del juego de la Oca como una estrategia de aprendizaje para revalorizar los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio. El desarrollo del juego permitirá que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes, además, puedan construir conocimientos a través de la exploración, manipulación, experimentación y trabajo en equipo, procesos claves para lograr que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo, dichas prácticas, tienen la ventaja adicional de ser aplicadas en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los educadores en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

1.3. NECESIDADES QUE GENERA EL PROYECTO

Métodos tradicionales de enseñanza utilizados en las escuelas, evidencian la necesidad de incorporar herramientas innovadoras que puedan ser empleadas en el aula con el fin de lograr que el educando en vez de sólo almacenar conocimiento, sea capaz de incorporarlo a su estructura cognitiva, transformarlo y quizás lo más importante usarlo en la solución de problemas.

Si bien en las materias de primero a sexto año de escolaridad en educación primaria comunitaria vocacional, se lleva los siguientes contenidos de alimentación y nutrición como ser: **Primer año**, medidas antropométricas (peso, talla); Nutrición en el deporte; Salud, alimentación y nutrición en las etapas de la vida; el agua, su importancia y conservación para la vida. **Segundo año**: alimentación y nutrición en el deporte. **Tercer año**: conocimientos básicos de alimentación (grupos de alimentos) Valor nutritivo de la alimentación complementaria escolar. **Cuarto año**: Producción orgánica y el cuidado de la Madre Tierra. **Quinto año**: Seguridad y soberanía alimentaria. **Sexto año**: alimentos transgénicos; cultura alimentaria, trastornos y desequilibrios alimenticios: desnutrición obesidad, bulimia, anorexia; conocimientos básicos de nutrición: energéticos, reguladores y formadores. Estos no son suficientes ya que de acuerdo al diagnóstico realizado en el Municipio de Viacha se evidencio el bajo cultivo de alimentos nutritivos como ser: la quinua, el trigo y la cañahua a nivel departamental. Estos alimentos son de vital importancia

no solamente para los niños y la comunidad estudiantil, sino, para la población en general. En este sentido, a través del fortalecimiento de conocimientos, se pretende generar conciencia a las Comunidades Educativas acerca de la importancia de revalorizar nuestros alimentos nutritivos, ya que al momento de consumir nos proporcionan un alto valor nutricional, más allá de ser nutritivos tienen una carga representativa e histórica y cultural para Bolivia.

Una actitud consciente depende en gran medida de los procedimientos de aprendizaje que vaya a utilizar el estudiante para su formación. Por esta razón, corresponde a Cientistas en Educación, y escuela desempeñar un papel fundamental en este proceso.

1.4. SITUACION PROBLEMÁTICA

El presente proyecto parte del diagnóstico situacional y el análisis en las áreas de salud, social y alimentos del Plan Territorial de Desarrollo Integral (P.T.D.I.) del Municipio de Viacha gestión 2016- 2020, facilitados por el Ing., Delfín Mamani Escobar, alcalde del Municipio. La entrevista realizada a la primera autoridad Municipal, coadyuvo a priorizar la temática propuesta.

Son distintos los problemas que presenta el Municipio (véase anexo 2,3,4) sin embargo se priorizo el poco cultivo de alimentos nutritivos, ya que es el único aspecto que no cuenta con estrategias alternativas de solución.

La importancia de conservar estos alimentos nutritivos es indispensable tanto para los estudiantes como para la población en general ya que el mismo está relacionado con el desarrollo humano. Todos los alimentos que consumimos, en su variedad definen en gran medida la salud, el crecimiento y el desarrollo personal ya que estos no solo brindan aportes nutricionales, sino, también llevan una carga histórica que remite a la cultura y tradiciones.

Teniendo esta problemática detectada la Educación es la herramienta más contundente que tenemos, debido a que, mediante ella, es posible cambiar esta realidad y construir una relación positiva hacia la revalorización de los alimentos con alto valor nutricional y prevenir los potenciales problemas de salud.

1.5. OBJETIVOS QUE PERSIGUE EL PROYECTO

1.5.1. Objetivo general

Fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, a través del Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje en las unidades educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas
- Implementar el juego de la Oca dentro las unidades educativas
- Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.

1.6. BENEFICIARIOS

A continuación, se presenta los beneficiarios directos e indirectos que pretende alcanzar el proyecto de grado.

1.6.1. Beneficiarios directos

Población estudiantil:

- 1 unidad educativa fiscal (área urbana)
- 1 unidad educativa (área rural)
- 1 unidad educativa particular (área urbana)
- Plantel docente: área ciencias naturales de sexto año de escolaridad, educación primaria comunitaria vocacional.

1.6.2. Beneficiarios indirectos

- Familiares de los beneficiarios directos
- Habitantes del Municipio.

1.7. METAS

- Como meta principal del proyecto de grado, se pretende que el 90% de los estudiantes adquieran mayor conocimiento sobre los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio, a través, de la implementación del juego de la Oca.
- Como segunda meta del proyecto, se pretende concientizar al 90 % de la población que habita en el Municipio, involucrando a beneficiarios directos e indirectos, de tal forma poder generar la revalorización de los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio.
- El 85% del plantel docente de las diferentes asignaturas participen en la feria educativa, para que conozca la presente propuesta educativa.
- Se busca la incorporación en el P.T.D.I. (Plan Territorial de Desarrollo Integral) del Municipio, como una acción ante la problemática del poco cultivo de alimentos nutritivos.

CAPITULO II
MARCO NORMATIVO, MARCO
CONCEPTUAL Y SUSTENTO TEORICO
DEL PROYECTO

2. MARCO NORMATIVO, MARCO CONCEPTUAL Y SUSTENTO TEORICO DEL PROYECTO

2.1. MARCO NORMATIVO

Todo proceso Educativo debe estar enmarcado en los parámetros normativos establecidos legalmente. De tal manera, el presente proyecto de grado se fundamenta en la Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia y la Ley de Educación 070 “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”, así mismo, Ley Nro. 031, de 19 de julio de 2010, Marco de Autonomías y Descentralización” Andrés Ibáñez.

2.1.1. La Nueva Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia Artículo 80, párrafo I establece:

La educación tendrá como objetivo la formación integral de las personas y el fortalecimiento de la conciencia social crítica en la vida y para la vida. La educación estará orientada a la formación individual y colectiva; al desarrollo de competencias, aptitudes y habilidades físicas e intelectuales que vincule la teoría con la práctica productiva. (Gonzales. Yaksic, 2010)

2.1.2. Ley Nro. 070 de la Educación “Avelino Siñani – Elizardo Pérez

De acuerdo al artículo Nro.3, (Bases de la educación), párrafo I, sobre la educación menciona:

“Es descolonizadora, liberadora, revolucionaria, anti-imperialista, despatriarcalizadora y transformadora de las estructuras económicas y sociales; orientada a la reafirmación cultural de las naciones y pueblos indígena originario campesinos, las comunidades interculturales y afrobolivianas en la construcción del Estado Plurinacional y el Vivir Bien”. (2010)

2.1.3. Ley Nro. 031 de 19 de julio de 2010, Marco de Autonomías y descentralización” Andrés Ibáñez”

En el artículo 84 (EDUCACION) párrafo I establece:

La distribución de competencias entre el nivel central del Estado y las entidades territoriales autónomas en materia de Educación deberá ser regulada por una ley especial, al constituirse la educación en la función suprema y primera

responsabilidad del Estado, siendo ésta unitaria, pública y universal, por lo tanto, tiene la obligación de garantizarla y establecer las políticas. La gestión del Sistema de Educación es concurrente con las entidades territoriales autónomas de acuerdo al Numeral 2 del Parágrafo II del Artículo 299 de la Constitución Política del Estado.

Respecto al Parágrafo II menciona:

La ley especial en materia de educación regulará el desarrollo curricular descolonizador tomando en cuenta las características espirituales, territoriales, lingüísticas, culturales, sociales, económicas y políticas en cada entidad territorial autónoma.

Tal como menciona la Ley 070 y Constitución Política del Estado, la educación de hoy en día nos exige formar estudiantes reflexivos conscientes de la realidad que los rodea, que tengan la capacidad de construir conocimientos y resolver problemas, para tal efecto, se necesita el acompañamiento de los docentes en el aula implementando estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza - aprendizaje tomando en cuenta la realidad del contexto donde se encuentran, para que el estudiante tome interés en su proceso de formación.

Así mismo, en el artículo 91 (DESARROLLO RURAL INTEGRAL), competencia concurrente del Numeral 16, parágrafo II de Artículo 299 de la Constitución Política del Estado, se distribuyen las competencias de las siguientes formas:

Gobiernos Municipales Autónomos

Inciso C: adoptar políticas para la recuperación de cultivos y alimentos tradicionales

En ese entendido, los Municipios deben colaborar en la realización de proyectos educativos en el marco de la recuperación del cultivo y alimentos tradicionales el cual se ve afectado por la proliferación de alimentos no nutricionales.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. Concepto de juego

Existen diferentes apreciaciones acerca del juego, ya que su significado es polisémico: unos lo definen como forma de diversión, otros como forma de competencia y otras como una acción libre y espontánea de los niños. Sin embargo, el juego es considerado como algo inherente al ser humano, al ser una actividad recreativa que experimenta el ser humano desde edades muy tempranas, estas actividades recreativas pueden desarrollar una o más personas, lo cual ayuda simultáneamente a desarrollar habilidades, destrezas intelectuales, motoras, sociales y gozar de diferentes emociones.

(Corominas, 1984, Citado por Garcia y Lull 2009), afirma que el vocablo juego procede etimológicamente del *latín ocus*: mientras que el verbo jugar *del iocare* (*broma, gracia, pasatiempo, recreo*). En latín también existe *ludus*, que se refiere específicamente al juego infantil.

2.2.2. Concepto de estrategia

El termino estrategia es de origen griego, estrategia, estrategos o el arte del general en la guerra, procedente de la fusión de dos palabras: stratos, que significa “ejercito” y agein “conducir”, “guiar.

La aplicación de la planeación estratégica data de la década de los 60 del siglo XX y es acuñada por Alfred Chandler en Estados Unidos. Por consiguiente, el termino estrategia tuvo su evolución y fue estudiado por diversos autores y aplicado en diferentes ámbitos.

En el diccionario Larousse define a la estrategia como: arte de dirigir operaciones militares, habilidad para dirigir. Aquí se confirma la referencia sobre el surgimiento en el campo militar, lo cual se refiere a la manera de derrotar a uno o varios enemigos en el campo de batalla, sinónimo de rivalidad, competencia; no obstante, es necesario precisar la utilidad de la dirección estratégica no solo en su acepción de rivalidad para derrotar a oponentes, sino, en función de brindar a las

organizaciones una guía para lograr un máximo de efectividad en la administración de todos los recursos en el cumplimiento de la misión.

El concepto estrategia está sujeto a muchas definiciones, lo cual indica que no existe una sola definición aceptada. De acuerdo a textos consultados, se aprecian diferentes apreciaciones tales como: conjunto de relaciones entre el medio ambiente interno y externo de la empresa un conjunto de objetivos y políticas para lograr objetivos amplios la dialéctica de la empresa con su entorno (Ansoff, 1976).

En el año 1944, el termino estrategia es introducido en el campo académico y económico por John Von Newman y Oscar Morgenstern, con la teoría de los juegos donde la idea central era la competición. Posteriormente en el año 1962, se introduce en el campo de la teoría de management por Alfred Chandler y Kenneth Andrews, lo definen como la determinación conjunta de objetivos de la empresa y las líneas de acción para alcanzarlas.

- H. Igor Ansoff en 1976, define la estrategia como la dialéctica de la empresa con su entorno. Este autor considera que la planeación y la dirección estratégica son conceptos diferentes, plantea la superioridad del segundo.
- Tabatorny y jarniu en 1975, plantean que es el conjunto de decisiones que determinan la coherencia de las iniciativas y reacciones de la empresa frente a su entorno.

Los autores citados anteriormente definen la idea de la teoría de la competición o rivalidad lo que evidencia la influencia del término y su origen militar, esta idea se acentúa en 1982 con la obra de Michael Porter sobre las ventajas competitivas.

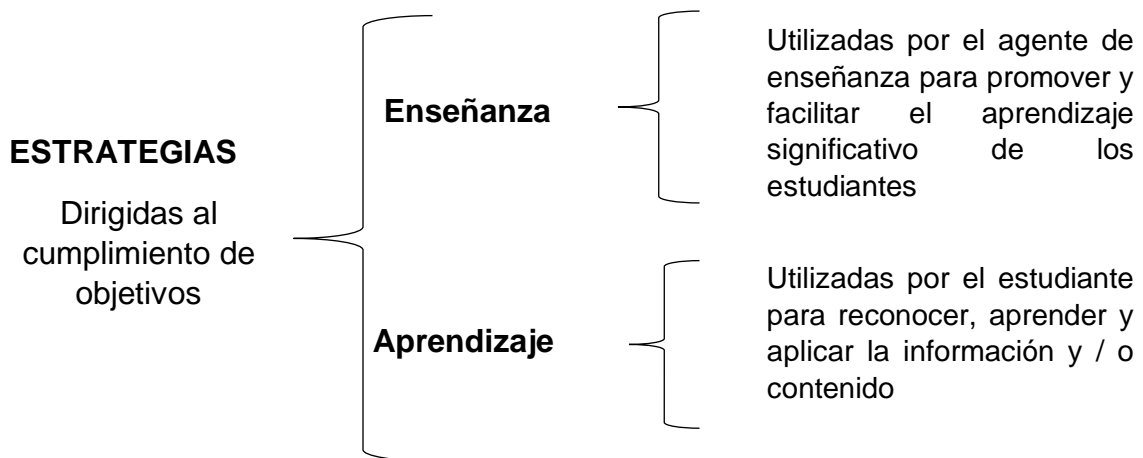
Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el como para la obtención de objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay

dos claves: hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica. (Halten, 1987)

Considerando el aporte del autor Halten, la estrategia es la vía para la obtención de resultados, hoy en día el termino estrategia cobra relevancia en diferentes ámbitos: educativo, empresarial, deporte, económico, publicidades en la política y entre otras, donde se puede valorar su evolución en relación a la aplicación de soluciones.

Otro aspecto a valorar, es que la estrategia pretende dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo?, en cuanto a la primera palabra ¿Qué? hace referencia a que es lo que se pretende conseguir, de la misma forma la palabra ¿cómo?, denota a cuáles son los medios o acciones que le permitirán alcanzar la finalidad, por último ¿cuándo?, refiere al momento en que se llevarán a cabo las acciones y el tiempo estimado para realizarlas.

En cuento a la valoración realizada, de acuerdo a las preguntas que pretende responder una estrategia, se complementa a los dos tipos de estrategias que se encuentran en el ámbito educativo: estrategia de enseñanza y aprendizaje, a continuación, se realiza una descripción detallada, a través de esquema representativo:



Fuente: Alonso- Tapia (1997)

Por tanto, una estrategia viene a ser una planificación estructurada e integrada de pasos o actividades planificadas con la finalidad de obtener un resultado determinado.

2.2.3. Concepto de enseñanza

El origen etimológico de la palabra enseñanza, procede del *latin in-signare*, compuesto de *in (en)* y *signare (señalar hacía, mostrar algo)* esto implica brindar una orientación sobre qué camino seguir.

La enseñanza es un proceso mediante el cual existe una comunicación, generalmente se lo asocio a la transmisión de conocimientos, especiales o generales sobre una materia. Este proceso de interacción integral se da en ambientes que permitan el aprendizaje, de esta interacción participan el maestro y el estudiante, el conocimiento y el ambiente dan como resultado el aprendizaje multidireccional.

Con el trascurso del tiempo el término enseñanza tuvo su evolución, donde antes enseñar era solo transmitir conocimientos o instruir, hoy en día enseñar debe ser una orientación, guía, parafraseando a (Zabalza, 1990) la enseñanza son estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad de planificar y organizar el aprendizaje de los niños y niñas y aclara que: “enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante varios medios”.

2.2.4. Concepto de aprendizaje

La palabra aprendizaje que usamos habitualmente, está formada con raíces latinas *in-struere*: instrucción que significa construir dentro, se trata de construcción de estructuras mentales. Se ha considerado la instrucción como la enseñanza que consigue su efecto positivo.

La instrucción se reduce a la adquisición de conocimientos y habilidades y toda instrucción bien realizada educa o forma. Se refiere a procesos de desarrollo intelectual.

2.2.5. Estrategia de Enseñanza

Consideradas como estrategias que realiza el docente, con el objetivo de que el estudiante aprenda de manera más eficaz, va en busca del aprendizaje significativo, con acciones secuenciadas que son controladas por el docente.

Al respecto (Diaz, 2002) define como: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”.

Complementando al autor Diaz, se encuentra Fairstein y Gissels 2003, consideran que las estrategias de enseñanza “como una forma en que el profesor crea una situación que permita al estudiante desarrollar la actividad de aprendizaje”.

De acuerdo a las definiciones proporcionadas, las estrategias de enseñanza facilitan las condiciones para que el estudiante desarrolle sus capacidades entorno al proceso de aprendizaje, tal efecto, radica en la importancia del rol mediador del docente, una buena planificación de estrategia de enseñanza permitirá alcanzar con los objetivos planteados.

2.2.6. Estrategias de aprendizaje

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para comprender el termino de estrategia de aprendizaje. Sin embargo tienen rasgos en comun, los cuales se conceptualizan a continuacion:

- Son procedimientos o secuencias de acciones.
- Son actividades conscientes y voluntarias.
- Pueden incluir varias tecnicas, operaciones o actividades especificas.
- Persiguen un proposito determinado: el aprendizaje y la solucion de problemas academicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son mas que los “ habitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (publicas) o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solucion de problemas (Kuzulin,2000).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interaccion con alguien que sabe mas (Belmont, 1989; Kozulin,2000).

En base a las afirmaciones realizadas, se puede efectuar una definicon mas formal:

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas (Díaz, 2002).

Uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de las épocas, es enseñar a los estudiantes a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender. Sin embargo, en la actualidad parece que los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven precisamente alumnos altamente dependientes de la situación de instrucción, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero con pocas herramientas o instrumentos cognitivos que les sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas situaciones e aprendizaje pertenecientes a distintos dominios, y les sean útiles ante las diversas situaciones. (Díaz, 2002)

Por consiguiente, la estrategia de aprendizaje está dirigida para el estudiante donde es un acto consciente e intencional que tiene como objetivo generar y reforzar el aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje, son herramientas fundamentales que permiten desarrollar en el salón de clase aprendizajes significativos, con el fin de que estos sean útiles para su vida en la sociedad.

2.2.7. Concepto de alimento

La palabra alimento que utilizamos habitualmente, proviene del latín *alimentum*, forma sustantiva de *alere*, que significa nutrir, alimentar. El alimento es todo aquello que los seres vivos comen y beben para su subsistencia, ya sea en sustancias sólidas o líquidas, con la finalidad de saciar una necesidad.

Se considera que el mejor medicamento para el cuerpo es el alimento, ya que la salud del individuo se logra y se modifica gracias a este. Cuando el equilibrio del cuerpo se modifica por insuficiencia o exceso de algún nutriente está expuesto a sufrir algunas enfermedades (Contreras, 2002).

Los alimentos contienen sustancias necesarias para la vida que llamamos nutrientes, cada nutriente cumple con distintas funciones en nuestro organismo,

siendo algunos de ellos esenciales en nuestro organismo. Los nutrientes solo podemos obtener a través del consumo de alimentos.

A través de los años, la alimentación de los individuos ha cambiado paulatinamente. Se han notado cambios en la manera en que se alimentaban nuestros antepasados, con relación a la que se tiene en la actualidad. La alimentación moderna es menos natural, debido al exceso consumo de alimentos procesados, dejándole de dar importancia al consumo de alimentos sanos. (Contreras, 2002)

2.2.8. Concepto de alimento nutritivo

De acuerdo a lo suscrito en líneas anteriores, alimento es toda aquella sustancia (sólida o líquida) que el ser vivo ingiere y el mismo organismo lo transforma obteniendo sustancias químicas que componen un alimento, nutrientes, necesarios para la formación, crecimiento y reconstrucción de nuestros tejidos, es preciso resaltar de que el término de nutriente es sinónimo de nutritivo.

El concepto de nutriente esencial se establece con firmeza hace menos de 100 años. Se originó al observar poblaciones humanas, con consumo de dietas deficientes, la presencia de ciertas enfermedades que se podrían prevenir al influir otros elementos en el régimen alimenticio. Los componentes de los alimentos capaces de prevenir problemas de salud, se clasificaron como nutrientes indispensables (esenciales). Los nutrientes no se encuentran aislados en la naturaleza, con excepción del oxígeno, el agua y de algunas sales minerales; por lo general, se encuentran mezcladas con otras sustancias no nutritivas y unos con otros, a estas mezclas se les llama alimento. (Bourques, 1987)

En tal sentido, un alimento nutritivo hace referencia a las sustancias alimenticias que tienen las propiedades y nutrientes necesarios al momento de ser ingeridas como alimentos, este término está completamente vinculado con lo que es sano y saludable.

La Quinoa (*chenopodium quinoa willd*) como un alimento, posee un alto valor nutricional y energético, posee cualidades superiores a los cereales y gramíneas. Se caracteriza por la cantidad de 20 aminoácidos que contiene, incluidos los 10 esenciales que el organismo debe adquirir en la dieta alimentaria entre estos

aminoácidos se tiene: isoleucina, leucina, lisina, metionina, fenilalamina, treonina, triptófano y valina. La quinua posee la lisina que es clave para el desarrollo de las células cerebrales, los procesos de aprendizaje, memorización, raciocinio y crecimiento físico, en promedio posee el más alto valor en aminoácidos.

Para la (FAO., 2011), la Quinua es apreciada por su alto valor nutricional. La proteína varía entre 13.81 y 21.0% dependiendo de la variedad de quinua. Sin embargo, por su elevado contenido de aminoácidos esenciales de sus proteínas, la quinua es considerada como el único alimento del reino vegetal que provee todos los aminoácidos esenciales que están establecidos cerca a los estándares para la nutrición humana.

De la misma forma, la quinua es una de las principales fuentes de proteínas esto la convierte en un excelente sustituto de la leche, el huevo y se acerca al valor de la carne proteínica. Es ideal para la alimentación de la población con bajos niveles nutricionales, población resistente al gluten, mujeres en gestación, madres lactantes, niños, y población de la tercera edad.

El Trigo (*triticum*) cuenta con un gran porcentaje de hidratos de carbono, por lo que transforma a este grano en un alimento potencialmente energético.

El Trigo es uno de los cereales en la dieta de una enorme parte de la población mundial y por lo tanto, puede suponer una importante contribución a una dieta de alta calidad nutritiva y a la salud humana. Es conocido el efecto benéfico del salvado de trigo para mejorar la regularidad intestinal e impedir el estreñimiento. Además, se han realizado abundantes investigaciones sobre su efecto protector contra el cáncer de colon y de mama. (Chao, 2000)

Al respecto contiene; 100 gramos de trigo contienen 68,0 gramos de carbohidratos, 12,2 gramos de fibra, 15,40 gramos de proteínas, 2 miligramos de sodio y 12,76 gramos de agua, así mismo al consumir 100 gramos de trigo contiene 329 calorías, el 16% del total diario necesario.

El trigo contiene 0 miligramos de colesterol y 1,92 gramos de grasa, también posee algunas vitaminas: vitamina B3 (5,7 mg), Vitamina B9 (43 mg) y vitamina A (9 mg).

La cañahua (*Chenopodium pallidicaule* Aellen) Flores (2007), indica que, dentro de la diversidad de los recursos alimenticios de Origen andino, reconocidos con buenas características nutritivas se encuentra la cañahua. Es un alimento con alto valor nutritivo, su contenido de proteína fluctúa entre 14 a 19%, posee aminoácidos que el cuerpo no puede restituir o generarse por sí mismo. Otra ventaja de la cañahua, es que sus granos no tienen saponina, lo cual facilita su preparación para el consumo.

2.2.9. Concepto de revalorización

“Dotación o recuperación del valor o la estima que cierta cosa o persona había perdido. La revalorización es un arte: con la recopilación de sus poemas se ha conseguido una revalorización de la obra de este autor casi olvidado” (Definicion-WordReference.com, 2021).

La revalorización, es darle valor a aquello que se está dejando en el olvido, en este caso los alimentos nutritivos: Quinoa, Trigo y la Cañahua, ya que estos poseen nutrientes indispensables para el ser humano, de la misma forma, poder fortalecer nuestra identidad cultural, su esencia se encuentra en que los estudiantes puedan aprender a través del Juego de la Oca, entrarnos a su entorno de forma diferente, llamativa, motivadora.

2.3. MARCO TEORICO

2.3.1. FUNDAMENTACION TEORICA DEL PROYECTO

El presente capítulo, permite al lector dar un panorama sobre el tema que aborda el proyecto de grado, el cual contempla bases teóricas científicas, mismos, que son fundamentales a la hora de aplicar la propuesta de proyecto de grado.

2.3.2. HISTORIA DEL JUEGO

Según la investigación de (Paredes, 2002), “el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia” (Delgado I. , 2012).

Como ya se mencionó, el juego es tan antiguo como la humanidad, siendo esta afirmación corroborada por descubrimientos arqueológicos, sin darnos cuenta que hoy en día seguimos jugando a juegos que han existido muchos años atrás con alguna que otra variante en cuanto a material y reglas. Pero al igual que hoy en día el juego tiene bastante importancia en la educación infantil, antiguamente se pensaba que jugar era una pérdida de tiempo. Los conocidos como juegos de mesa, también se remontan a las civilizaciones antiguas como las de Mesopotamia y Egipto, hallando en excavaciones dados de arcilla, canicas y juegos parecidos al domino. Además, en la época egipcia se jugaba al *senté* un juego parecido al actual ajedrez. En Grecia ya existía el juego de la oca que aumento su fama en la edad media. A Egipto se une la antigua china si hablamos de las primeras marionetas (Delgado I. , 2012).

El juego no siempre fue considerado como un denominativo de alegría y diversión, es así que se puede corroborar en la investigación que hizo Delgado, donde remonta al mundo grecorromano donde el juego podía costar la muerte. Además, en Grecia los conocidos juegos olímpicos solían tener una connotación religiosa y política similar a los circos romanos. Para los romanos los juegos tenían como principal función entretener y dar espectáculo, pero siempre asociándolo con la sociedad, las batallas históricas, la predicción del futuro. En cambio, en la edad media, se jugaba al aire libre sin ningún fin. Eran juegos simples con reglas básicas. Apenas se utilizaban juguetes, excepto los hijos de las clases altas que disponían juguetes fabricados por artesanos. En el renacimiento junto al cambio de mentalidad, hay un cambio en la concepción del juego, apareciendo juegos para fomentar el estudio, la lectura, el cálculo y hasta disciplinas militares, es así como el juego empieza a cobrar fuerza como facilitador del aprendizaje, reforzándose esta concepción en el siglo XVIII.

2.3.3. EL JUEGO

2.3.3.1. Definiciones del juego

En el trascurso del tiempo el termino juego, fue estudiado por diferentes autores de diferentes disciplinas, lo cual genero diferentes apreciaciones, por tal razón es

primordial dar a conocer el aporte que genera cada autor para poder comprender el termino juego, a continuación, se detalla las definiciones más relevantes, que contribuye a la construcción de las características que contempla el juego.

Según la real academia de la lengua española (R.A.E 2010), define el juego “como un ejercicio recreativo o de competición, sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. En otra definición de la R.A.E, considera una acción o efecto de jugar por entretenimiento.

El juego es una actividad natural del hombre, especialmente en la vida de los niños y niñas, se manifiesta porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea, ya que les proporciona, alegría, diversión, adquisición de habilidades sociales, intelectuales y afectivas: como decía “Fröbel en la infancia la ley de la actividad es la ley del juego”. (Ribes, 2011).

Para (Mercado, 2009): El juego es una etapa de la evolución total del niño que se descompone en periodos sucesivos, por tanto, el juego forma parte de la vida y del comportamiento de los niños, en sus diferentes etapas evolutivas, le ayuda a madurar, comprender, crecer, socializar y aprender la cultura de cada sociedad. Así mismo (Mercado, 2009), hace referencia que el juego es libre, donde se crea espacios para dar nuestro toque personal, es integrador, no excluyente, nos da la libertad de elegir su continuidad o transformación, libre de agresiones o discriminación.

El juego nos permite conectar con el mundo que nos rodea, así mismo interactuar con otros sujetos, entender diversos problemas, nos permite enseñar, convivir y alcanzar determinados objetivos. Los niños y las niñas al momento que se involucran con el juego son libres de crear, elegir, imaginar, de acuerdo a una edad cronológica.

Para J. Huizinga, 1938, citado por García & Llull (2009), menciona que:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada y sentida, situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al

jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Para Jean Piaget (1946) considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo que mejor podrá comprender y asimilar la realidad. Por su parte, Ortega (1992), añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, afirma que, aunque para Piaget una característica básica del juego es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego:

Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento "serio" que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas. (Ortega, 1992)

En el texto de Ortega Ruiz (1992), también nos facilita la definición que realizó Vygotsky (1934) el define juego como:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.

Para Gutton (1982) el juego constituye una forma privilegiada de expresión infantil. Según Cagigal (1996) es: "la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

Los autores mencionados coinciden en que el juego debe ser libre, espontáneo, en contacto con el medio que lo rodea en el cual implica la imaginación y el desarrollo de la creatividad, proporciona alegría, goce y felicidad, ayuda a aprender la cultura, en este sentido el juego ayuda al desarrollo de la personalidad.

2.3.3.2. Características del juego

El juego ante todo es diversión, esto implica una serie de ideas convertidas con la experiencia práctica en la realidad. Así como el autor Froebel citado por Cagigal. (1981), menciona que: "el juego es para el hombre como el capullo del que florecen todas sus actividades". Diversos autores que estudiaron el tema del juego plantean diversas características que contempla el juego, realizando un contraste de contenido, se evidenció que sus investigaciones tienen en común características similares, por ello me ayuda a plasmar las características más ajustadas y acordes al ámbito educativo.

Según los autores García y Llull (2009), Delgado (2012) y Pecci (2010), presentan las siguientes características:

- **“Libre:** El juego es una actividad espontánea, no es obligatoria, en él se puede imaginar y realizar roles que no pueden ejercerse en la vida cotidiana.
- **Placentero:** El juego produce bienestar al ser una actividad agradable, este carácter gratificante lleva a convertir en las personas la acción de poder jugar en una necesidad, su cualidad más importante es que satisface deseos de forma inmediata.
- **Implica actividad:** jugar no conlleva siempre ejercicio físico, pero sí conlleva siempre estar activo psíquicamente hablando mientras jugamos. Entre las capacidades que se ponen en marcha al jugar está en: explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar, comunicarse con los demás, siendo el juego un potenciador del desarrollo integral del niño en todas sus facetas (motoras, cognitivas, sociales).

- **Universal e innato:** El juego es una conducta que se remonta al comienzo de nuestra especie y siempre ha estado presente en todas las culturas, muchos juegos no necesitan explicación, se hace de forma automática.
- **Tiene un límite en tiempo y espacio:** Actualmente se puede jugar en diferentes espacios, limitados, aceptados o destinados para ello, como puede ser dentro de casa, en la calle, en el parque, en el patio del colegio, en las aulas del recinto educativo. El juego se puede ver limitado por el espacio, al igual que necesita de un espacio para realizarse, también necesita de tiempo de acuerdo a como se desarrolle el juego.
- **Vía de descubrimiento:** El juego apoya a descubrir el entorno, así como a uno mismo, mediante el juego podemos expresarnos emocionalmente y nos da pie para elegir las opciones que nos satisfagan ante una situación concreta.
- **Favorece la socialización:** Desarrolla un vínculo con los iguales y los adultos, ayudando en la comunicación, tanto a nivel comprensivo como expresivo, jugar es una acción que pueden realizar todos los niños con independencia de su origen, clase social, genero, u otras diversidades”.

2.3.4. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET

Según Piaget (1952), los seres humanos pasan por distintas etapas de desarrollo cognitivo y crecimiento intelectual. Tomando en cuenta esa premisa, diseñó la teoría de cuatro etapas de desarrollo cognitivo que describen como aprendemos en diferentes fases de nuestras vidas.

2.3.4.1. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Según Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Esto determina que el juego es una necesidad para el niño, debido a que es la única manera que tiene para interactuar con la realidad de su entorno, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales.

Piaget descifra al juego como un acto intelectual que anima al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que el niño construya su mundo y acumule conocimiento del entorno. En esta teoría se sostiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme a su intelecto y la capacidad para alcanzar nuevos patrones de aprendizaje y pensamiento. (Delgado L. I., 2011)

2.3.4.2. Clasificación del juego de Jean Piaget

Para poder valorar el papel que le corresponde al juego en la educación en sus diferentes niveles, es importante distinguir entre los tipos de juegos, teniendo en cuenta que el juego ya sea de cualquier tipo involucra las dimensiones: social, cognitiva y física, normalmente estos se clasifican en función a sus contenidos o en función de número de participantes, es decir juegos individuales, colectivos o sociales, entonces me detendré en la clasificación clásica de (Piaget, 1946), en el cual estableció una secuencia universal del desarrollo de comportamientos del juego, se toma como base fundamental a este autor (Piaget) porque es el principal exponente desde el punto de vista cognitivo, ya que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego, además se enfocó en las estructuras mentales y al desarrollo cognitivo del niño enfatizando en cada etapa. Según lo mencionado y atendiendo a la evolución cognitiva, (Piaget, Jean, 1962), clasifiqué en cuatro categorías el cual lo conformo de la siguiente forma: el juego de ejercicio, juego simbólico, juego de construcción o montaje y el juego de reglas.

Piaget también realiza lo que es la división de acuerdo a la edad y el estadio y el tipo de juego que le corresponde:

- Entre la edad de 0 a 2 años, estadio sensorio-motor, le corresponde el juego de ejercicio.

- Entre la edad de 2 a 6 años, estadio preoperacional, le corresponde el juego simbólico.
- A partir de los 6 a 12 años, estadio operaciones concretas le corresponde el juego de reglas simples y concretas.
- A partir de los 12 años, estadio de operación formal, le corresponde el juego de reglas complejas.

Piaget también hace mención, como con el pasar del tiempo va apareciendo otros juegos, en el cual menciona el juego de construcción o montaje, este tipo de juego está presente a partir del primer año de vida, así también va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

2.3.5. ETAPAS DEL JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET

2.3.5.1. El juego de ejercicio

Estadio sensorio-motor (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años) en esta etapa los niños repiten toda clase de movimientos y gestos por puro placer que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta la repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos, estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores: son ejercicios o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.

Apreciación de Jean Piaget:

Los juegos en esta etapa, son los primeros en aparecer, son también los más inestables porque como surgen conjuntamente con cada nueva adquisición, estas etapas son cambiantes, los juegos también lo son, “los juegos de ejercicio simple, después de un apogeo durante los primeros años, disminuyen absolutamente la importancia con el progreso de la edad”. (Piaget, 1979)

La forma primitiva del juego, la única representada a nivel sensorial y motor pero que se conserva es el juego de ejercicio, que no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, pero que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación; por ejemplo, el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, produce en

seguida el resultado para adaptarse a él para comprenderlo, lo que no es un juego, ya que, es una conducta por simple placer funcional.(Piaget, 1982)

Según (Mendez, 2008), el niño en esta etapa, ha logrado construir la permanencia del objeto, del espacio y el tiempo, como esquemas motores de la acción del propio cuerpo”, en esta ocasión se hace énfasis en la memoria que se va desarrollando durante la niñez a partir de los sentidos como el tacto, olfato, visión y la audición y que resultan la necesidad del uso de juegos sensoriales para desarrollar aún más estas capacidades durante esta etapa.

Realizado los aportes, se concibe la idea de que el juego de ejercicio consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tiene un fin adaptativo, pero que pasa a realizarse por puro placer ya que esto sirve para consolidar lo adquirido, muchas actividades sensorio- motrices se convierten así en juegos, este juego es de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos.

Teniendo en cuenta lo mencionado por Jean Piaget en líneas anteriores (Piaget, 1986), pasare a describir las funciones sensoriales y motrices que se realizan dentro del juego de ejercicio.

ACCIONES	IDENTIFICACIÓN
Arrastrarse	Son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo, donde el niño/a, domina el espacio gracias a los movimientos que realiza.
Gatear	
Caminar	
Balancearse	
Morder	
Chupar	Son acciones que se consideran juegos de ejercicio <i>con objetos</i> , donde el niño/a, manipula y explora sensorialmente las cualidades de los objetos
Lanzar	
Golpear	
Agitar	
Sonreír	
Tocar	Son acciones que se consideran juegos de ejercicio con personas, donde favorece la interacción social,
Escondarse	

Elaboración propia en base a la lectura del artículo “unidad 2, el juego en el desarrollo infantil, 2001”.

Conociendo en que consiste el juego de ejercicio, viendo las acciones que se realizan dentro de ello, algo que surge como incógnita es saber cuál es el beneficio que aporta el juego de ejercicio al infante cuando realiza todas estas acciones, a continuación, se detalla los beneficios del juego de ejercicio tomando como fuente primaria para la extracción del contenido al artículo “el juego en el desarrollo infantil, unidad 2 página Nro. 30”.

Beneficios del juego de ejercicio:

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebe (que los objetos no desaparecen, las cosas suceden por causa- efecto, que los objetos se pueden combinar entre ellos).
- La auto superación: cuanto, más se practica, mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.
- La coordinación óculo-manual.

2.3.5.2. El juego simbólico

Estadio pre operacional, (aproximadamente entre los 2 años a 6 años), su función principal es la asimilación de lo real, en esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto ausente, representación de un objeto por otro y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten, durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego de imitación de escenificación primaria y de escenificación secundaria o socialización. Otro cambio importante que aparece en esta etapa es la posibilidad de los juegos de ficción, los juegos se transforman para simbolizar otros que no están presentes como, por ejemplo: un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa a una niña, lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellos que representan, entonces durante esta etapa se utiliza un abundante simbolismo el cual está formada por la imitación. Los símbolos adquieren un

significado en la actividad realizando acciones, muchos juguetes son un gran apoyo para la realización de este tipo de juego, algo resaltante del simbolismo es que el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean como, por ejemplo: el maestro, el médico, el profesor, el conductor eso le ayuda a dominar la realidad que está continuamente sometido, cuando el niño realiza este tipo de acciones en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

Apreciación de Jean Piaget:

El juego simbólico constituye una actividad real del pensamiento, si bien específicamente egocéntrico. Su función consiste, efectivamente, en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega a muñecas rehace su propia vida, pero resolviéndolos, sobre todo, compensa y completa la realidad mediante la ficción. En resumen, el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del objeto a lo real, sino, por el contrario, una asimilación defensora de lo real al yo. (Piaget, 1986)

También en líneas posteriores Piaget da a conocer lo siguiente:

El juego simbólico aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de este desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales a la vez cognoscitivas y afectivas y de esquematización representativa igualmente individual. (Piaget, 1986)

Otra apreciación que se tiene es del autor Linares:

Sostiene que el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico ya que “favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación. (Linares, 2009)

Beneficios del juego simbólico

Algunos de los beneficios que aporta al desarrollo de los niños, según el artículo “unidad 2, el juego en el desarrollo infantil pág. 33”, son:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorece la imaginación y la creatividad.

2.3.5.3. Juego de construcción o montaje

El juego de construcción o montaje, son aquellas actividades que conllevan manipulación de objetos con la intención de crear algo, este tipo de juego está presente a lo largo del desarrollo de todos los estadios.

No constituye una etapa más dentro de la secuencia evolutiva, marcan más bien una posición intermedia, el puente de transmisión entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas, así cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas, como, por ejemplo: si un trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior servía para representar un barco, un coche, puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo.

Entonces en el juego de construcción o montaje es de vital importancia, ya que incentiva a la creatividad, genera experiencias, sensaciones y desarrolla la habilidad de cada niño en las diferentes etapas, no olvidemos que este tipo de juego está presente en cada edad y estadio, para poder generar este tipo de juego se les debe impartir algún material u objeto para poder generar una construcción o montaje.

Según la revisión documental de estudios realizados, existen beneficios en cuanto al juego de construcción, según (Pecci, 2010), el cual señala:

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual.
- Aumenta el control corporal.
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular y presionar.
- Aumenta la atención y concentración.
- Si no hay modelo, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y razonamiento: arriba, abajo.
- Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

En cuanto a la evolución del juego de construcción, se toma en cuenta al artículo “unidad 2, el juego en el desarrollo infantil pág. 38” ya que detalla de forma explícita cual fue la evolución que tuvo de acuerdo a cada edad, involucrando las acciones que se genera dentro de ello, a continuación, se detalla el contenido:

- El niño/a, a partir de 1 año, empieza a utilizar juguetes apilables con los que intenta realizar torres.
- Alrededor de los 18 meses intenta realizar puzzles de encajes.
- A partir de los 2 años, puede alinear objetos como si formara un tren (piezas o sillitas), en el cual realiza torres con un número mayor de piezas.
- A los 3 años, intenta representar la realidad: intenta hacer puentes, aviones, casas, lo que demuestra la mayor comprensión espacial entre los objetos.
- Desde los 4 años, intenta crear construcciones con cualquier material que se pueda combinar.
- A partir de los 6 años, puede utilizar materiales comercializados complejos (puzzles de varias piezas, casitas de ladrillo, legos).

2.3.5.4. Juego de reglas, simples y concretas

Estadio de operaciones concretas (a Partir de los 6 años hasta los 12 años), en esta etapa se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de normas o reglas que contenga el juego. Tiene una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, generalmente se los realizan en equipo y que entrañan algún

tipo de competitividad, como también son juegos de ejercicio sensorial y motor, considerando las líneas anteriores, se dio a conocer que generalmente se los realiza en equipo, por tanto, estos se vuelven juegos colectivos.

En relación al aporte de Jean Piaget nos da a conocer lo siguiente;

Con anterioridad a los 6 años, los niños no conocen más que una fracción de reglas y no tienen en cuenta las reglas de los otros jugadores. Sin embargo, a partir de esta edad tienen a fijar la unidad de las reglas admitidas durante una misma partida y se controlan unos a otros con el fin de mantener la igualdad ante una ley única. En tercer lugar, aparecen los juegos de reglas (canicas y rayuela), que se transmiten socialmente de niño a niño y aumentan en importancia, por tanto, con el progreso de la vida social del niño. (Piaget e Inhelder, 1984)

Teniendo el aporte de Piaget y realizando un análisis, se deduce, a que conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va aumentando para favorecer el desarrollo de todas/os que participen, pero también, se debe tomar en cuenta las reglas como un elemento fundamental donde el participante debe conocer, asumir y respetar las reglas, si quieren realizar sin demasiadas intervenciones y/o obstáculos en la actividad que se desarrolla, el objetivo principal debe ser aumentar el pensamiento reflexivo, ya que en esta etapa los niños van dejando de lado el egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión.

En el artículo “el juego en el desarrollo infantil, en su pág. 37”, nos da a conocer los beneficios que aporta el juego de reglas al desarrollo en general, a continuación, se detalla:

- “Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas a considerar las opiniones o acciones de los compañeros del juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión”.

También es prioritario mencionar que el juego de reglas tuvo su evolución, así como lo menciona Jean Piaget, en el cual ilustra el aprendizaje de la regla con el “juego de las canicas” y detalla este aprendizaje antes de los 2 años, como fuente de información se toma como base al artículo “el juego en el desarrollo infantil, pág. 37”.

- “Etapa 1: (antes de los 2 años) generalmente se asocia con las acciones que genera un niño/a, como, por ejemplo: cuando entregamos a un niño/a unas canicas, su actividad con ella es individual, ya que podrá lanzar, chupar, empujar. agarrar.
- Etapa 2: (entre los 2 años a 5 años) los niños/as, reciben las reglas del juego por otra persona, pero ellos desarrollan el juego de forma individual, aunque jueguen con los demás (juego paralelo). No tratan de ganar ni de coordinar sus puntos de vista con los otros, para los niños/as, en esta etapa lo importante es el juego de ejercicio con las canicas, en relación a las reglas, en este momento, no se considera obligatoria, sino que simplemente se acata como un ejemplo, como una forma de jugar.
- Etapa 3: (a partir de los 6y 7 años), se trata de jugar unos contra otros, para ver que jugador es el mejor o el ganador, respetando la regla que han aprendido respecto al juego. En cuanto a la conciencia de la regla, se considera obligatoria y no se puede modificar.

2.3.5.5. Juego de reglas complejas

Estadio de operaciones formales (12 años en adelante), en esta etapa la capacidad para razonar y pensar va permitir formar juegos con un nivel mayor de dificultad, también juegos donde ellos y ellas, deban dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan, las actividades que se realicen no pueden ser básicas, sino todo lo contrario, deben involucrar un nivel de exigencia más elevado para poder captar la atención de los estudiantes.

Al respecto (Montañes, 2000) opina que el desarrollo cognitivo de cada alumno/a le permite hacer una mayor cantidad de relaciones y ver en los objetos una mayor funcionalidad de lo que antes podían apreciar para las tareas que debían realizar:

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo.

2.3.6. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

El juego y el aprendizaje, hoy en día cobran relevancia en el ámbito educativo, de acuerdo a distintas investigaciones realizadas en trabajos de grado se puede evidenciar que obtuvieron resultados beneficiosos en cuanto al proceso de aprendizaje, donde se puede verificar que jugar y aprender se han relacionado de diversas maneras.

El juego es una característica del niño (a) como del ser humano, potencia más esta actividad para poder desarrollar sus habilidades para la vida y sus capacidades, de esta forma es importante considerar que el juego y el aprendizaje están estrechamente ligados en tanto jugamos aprendemos y aprendemos jugamos, al jugar el niño (a) recrea una situación de la vida real, utilizando su imaginación (Campos, Chacc, Galvez, 2006)

El juego es un recurso educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, permite la libre expresión, al mismo tiempo que se considera útil y efectiva para el aprendizaje que a diferencia de las clases tradicionales: por otra parte, el juego como actividad educativa ayuda al desarrollo integral, “los niños aprenden mucho más participando en juegos colectivos que con muchas lecciones y ejercicios” Kamii y de Vries (Citado por Carmona y Solibeth, 2013).

Al respecto (Linares, 2013), menciona que el juego:

- Favorece el aprendizaje de contenidos de las distintas áreas curriculares.
- Área de identidad y autonomía: aprendizajes sobre la vida diaria.

- Medio físico y social: interacción social.
- Comunicación y lenguaje: adquisición del lenguaje oral.
- Resolución de problemas: permitiendo la experimentación en un medio seguro.

2.3.7. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Al momento de realizar una revisión documental, se constató que existen múltiples definiciones que reflejan la diversidad existente a la hora de definir este concepto. En el ámbito educativo, el término de estrategia de aprendizaje fue estudiado por diferentes autores, sin embargo, consigo llevan elementos en común, que alguna u otra forma constituyen las características que contempla las estrategias de aprendizaje, a continuación, se presenta los autores más representativos que nos hablan sobre ello.

Según Weinstein y Mayer:

“Las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación” (Weinstein, 1986).

De la misma forma Schmeck (1988); Schunk (1991)

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

De acuerdo a la revisión documental se encontró la apreciación de (Monereo, 2013) el cual menciona que la estrategia de aprendizaje:

Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Esto permite

explicar que las estrategias de aprendizaje se pueden relacionar con el rendimiento académico, para verificar logros en los estudiantes.

Para (Gonzalez, 2003) menciona lo siguiente:

La estrategia de aprendizaje se entiende como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el estudiante se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje: que le permiten incorporar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden.

Como forma de síntesis el autor Carpio (2006), realiza un análisis de las definiciones proporcionadas al término de estrategia de aprendizaje, el da a conocer que generalmente los autores coinciden en que las estrategias de aprendizaje son procedimientos que incluyen varias técnicas, operaciones o actividades específicas, además persiguen el aprendizaje y la solución de problemas académicos u otros aspectos vinculados a ello.

Realizando un análisis, se concluye, que la utilización de las estrategias de aprendizaje es un medio para facilitar el proceso de aprendizaje, es un procedimiento consciente y voluntario, el cual permite asimilar una información de forma sistemática y fácil de tal forma generar un aprendizaje significativo.

2.3.7.1. Características de las estrategias de aprendizaje

Como ya se mencionó anteriormente, el aporte realizado por cada autor dio pie a la construcción de las características de las estrategias de aprendizaje, de acuerdo a (Pozo, 1993), detalla de manera más precisa los rasgos más importantes que contemplan:

- a) Su aplicación no es automática sino controlada. Precisan de la planificación y control de la ejecución están relacionadas con la metacognición o conocimientos de nuestros propios procesos mentales.
- b) Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles. Para que un estudiante pueda poner en marcha una estrategia, debe

disponer de recursos alternativos, entre los que decide utilizar, en función de la demanda de la tarea, aquellos que él cree que son los más adecuados.

- c) Las estrategias están constituidas de otros elementos más simples, que son las técnicas o tácticas de aprendizaje, las destrezas o habilidades. De hecho, el uso eficaz de una estrategia depende en buena medida de las técnicas que las componen. En todo caso, el dominio de las estrategias de aprendizaje, requiere, además de la destreza en el dominio de cierta técnica, una reflexión profunda de cómo utilizarlas, en otras palabras, un uso reflexivo y no solo mecánico o automático de las mismas.

2.3.8. ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo, “es entendido como una acción del estudiante de comprender un nuevo concepto, de tal manera que lo pueda acomodar con el que ya tiene, y que además cuente con una actitud positiva ante este aprendizaje” (Díaz Barriga y Hernández, 2010).

No obstante, se vuelve significativo cuando se organiza e integra la nueva información con la que ya se tenía anteriormente, de tal forma que para el individuo tenga sentido. Esta organización se da dentro de una estructura jerárquica, y no es al azar, cada conexión tiene su razón de ser. (López, Álvarez y Pompa, 2009)

Ausubel (2002) al respecto, señala que se deben cumplir 2 requisitos:

- Primero: el conocimiento nuevo debe ser “potencialmente significativo”, es decir, que se trate de concepto que pueda ser relacionado de manera lógica con la estructura de pensamiento con la que ya cuenta el estudiante. No así, que pueda ser acomodado en cualquier lugar y de manera aleatoria. Para que el aprendizaje significativo sea posible, el aprendiz debe tener “ideas de anclaje pertinentes”.
- Segundo: el estudiante debe tener “una actitud de aprendizaje significativa”, ya que de lo contrario el educando podría solamente memorizar el contenido, a pesar de que el material sea altamente significativo. Lo cual significa que

la información sería almacenada sin ningún sentido para esa persona, y tendría altas probabilidades de ser olvidada en mediano o largo plazo.

En todo proceso educativo, enseñanza- aprendizaje, no solo debe estar involucrado el cerebro de una forma racional, sino también deben estar incluidos los sentimientos de los actores educativos (educador y el educando). Para fundamentar tal afirmación se toma como referente a Novak (Moreira, 2000), existen 5 elementos en el aprendizaje: alumno, maestro, conocimiento, contexto y evaluación. Y segura que las personas “hacen tres cosas: piensan, sienten y actuar”.

En tal sentido, el mismo autor (Moreira, 2000), advierte lo siguiente: el que un alumno tanga un aprendizaje significativo no quiere decir necesariamente, que lo que aprendió fue correcto. Es decir, puede adquirir un conocimiento que le hace mucho sentido y queda anclado perfectamente a su estructura cognitiva, pero sin embargo, es una información incorrecta, o quedo organizada de manera no apropiada.

El concepto opuesto al aprendizaje significativo, se considera a la memorización. El que un alumno grabe y reproduzca un concepto, no quiere decir automáticamente que lo entienda. Es decir, hasta que no lo comprenda, no lo puede acomodar dentro de su propia estructura de conocimiento, por lo consiguiente, tampoco lo puede utilizar o aprovechar. (Tovar, 2001)

De acuerdo a la explicación dada, a continuación, se detalla los diferentes enfoques del mismo.

2.3.8.1. Tipos de aprendizajes significativos

De acuerdo a Ausubel, Novak y Hanesian (1983), denotan 3 tipos de aprendizajes significativos, los cuales se detallan a continuación:

- Representacional: relaciona el lenguaje con símbolos, es decir, palabras con objetos. Es el lenguaje más sencillo, realizado principalmente por los niños pequeños.

- De conceptos: asignarle un nombre a un evento o situación. Se pueden formar conceptos o asimilar conceptos. El primero se da mediante la experiencia, mientras que para asimilarlos se requieren de habilidades mentales superiores, es decir, entenderlos. Este tipo de aprendizaje se da en niños más grandes y en adultos.
- Proposicional: es lo más cercano al aprendizaje significativo, ya que, es aquí donde relaciona dos o más conceptos de manera lógica. Es decir, se da la relación entre conceptos nuevos y la estructura cognitiva que ya tiene el estudiante. Una representación gráfica de este aprendizaje son los mapas conceptuales.

De la misma forma, Ormrod (2005), enfatiza en dos corrientes del aprendizaje; teoría conductista y la teoría cognitiva, las cuales se detalla en líneas inferiores.

- Teoría conductista: aquellas que enfatizan un cambio más o menos permanente de conducta, son: condicionamiento clásico: a un estilo condicionado sigue una respuesta condicionada (campana- salivación). Se relaciona más con la fisiología y las emociones. Conexionismo: si a una conducta le sigue una consecuencia desagradable, entonces se debilita. Condicionamiento operante: una conducta que se refuerza, es más probable que se esté repitiendo.

Teoría cognitiva o cognitivismo: son aquellos que se enfocan en el proceso del pensamiento.

- Socio- cognitiva: aprender al observar a los demás, se actúa motivado por ciertos incentivos. El modelado es una forma de imitación a fin de lograr las propias expectativas.
- Teoría evolutiva de Jean Piaget: incluye lenguaje, razonamiento lógico, juicio moral, tiempo, espacio y número. Afirma que la estructura básica que trae cada persona se va modificando (evolucionado) por su interacción con el entorno.

- Teoría evolutiva de Lev Vygotsky: los adultos debemos poner el escenario para que los menores vayan aprendiendo, maneja la zona de desarrollo próximo.
- Constructivismo: las personas se implican activamente en la información que adquieren.

David Ausubel, como el creador de la teoría del aprendizaje significativo uno de los conceptos básicos en el moderno constructivismo. Su teoría responde a una concepción cognitiva del aprendizaje, según el cual tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben, en materia educativa, el actor principal es el estudiante, ya que, sobre él, es que se realiza este proceso, por tal, es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta. Como se mencionó, en líneas anteriores (Tovar, 2001), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, contrapone al aprendizaje memorístico, solo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva, por el contrario, el aprendizaje memorístico solo da lugar a asociaciones arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende, por tal, no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora.

2.3.9. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Los juegos deben ser considerados como una actividad importante en la educación, ya que estos aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje. Por tanto, el juego es un proceso cognitivo y esta toma relevancia al momento de convertirse en creativo y el aprendizaje divertido, donde tiene una importante función socializadora y a la misma vez es integradora de conocimientos. Al respecto Piaget considera que la inteligencia es una manera de adaptación al entorno y el juego se puede construir como mecanismo esencial de relación e integración con los elementos que lo rodean, un modo de conocer, de aceptar, de modificar y de construir.

Por tanto, tomar al juego como una estrategia de aprendizaje es fundamental ya que fortalece el desarrollo integral, genera experiencias, capacidades y fomenta los valores en una persona

Entre los pedagogos importantes como. Juan Amos Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XVIII y principios del siglo XIX, señalaron que, para un buen desarrollo del niño, este debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Específicamente Friedrich Froebel, fue quien abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, el cual lo categorizó, como una actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior.

Al respecto Smith señala: “El juego es una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido” (Melo, 2014)

De la misma forma, para (Gonzales)“El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia de aprendizaje, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo del individuo”.

El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de motivación e integración. Además, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador de la clase. A diferencia de la instrucción, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencia del aprendizaje significativo

2.3.10. EL JUEGO DE LA OCA

Según el Ministerio de Educación Cultura Y Deporte de España, el juego de la oca nace de la leyenda griega, durante el asedio de Troya los guerreros griegos se aburrían, y para remediarlo inventaron varios juegos, entre ellos en juego de la oca, obra de Palamedes, hijo del rey de Eubea y nieto de Poseidón. Es un disco plano

de arcilla, de unos 20 centímetros de diámetro, con una línea espiral con 31 casillas en una cara y 30 en la otra, en el aparecen 8 casillas con pájaros de gran tamaño.

Otros consideran que el juego de la oca es un juego alemán del siglo XI, aunque los detalles sobre este origen son escasos. Y otros sitúan su nacimiento en Florencia del siglo XVI y citan a Francisco de Medicis como su gran divulgador. Este noble regaló un ejemplar a Felipe II y ello supuso la introducción del juego a España. (Altamirano) El regalo era un juego con el título: "l'nuovo e molto dilettevole giuoco dell'oca "El nuevo y muy divertido juego de la oca", no está clara la fecha del regalo, pero, los diversos autores que citan, la sitúan alrededor de 1580 y añaden que "causó un gran impacto en la corte" (Vila, 2007)

Otra versión sobre el origen del juego de la oca atribuye su invención a la orden de los templarios, creado en 1118 en Jerusalén por los cruzados europeos, se piensa que las 63 casillas de las que consta el juego corresponden a los 63 espacios que hay en las conchas de los "*nautilus*", que originalmente era lo que se utilizaba como tablero. Según esta versión, las ocas, la posada, el pozo, la cárcel y los demás símbolos del juego correspondían a las claves que en esta región se usaban para expresar ciertos conceptos de su misteriosa filosofía.

(Marber F. J., 2011), describe que el juego tuvo sus indicios en Santiago de Compostela relacionado con el apóstol Santiago, cuya característica principal de este juego es contar casilleros conformados por figuras. Para avanzar los casilleros se lanza el dado y de acuerdo al número que sale en la parte superior, el jugador avanzaba al casillero donde le corresponde. La denominación del juego se debe a los jugadores al momento de lanzar el dado mencionaban la palabra de oca en oca avanza, es lo mismo decir de casillero en casillero avanza.

El juego es la fuente más enriquecedora que le permite al estudiante construir conocimientos de manera activa y motivadora. Al respecto (Montiel, 2008) "el juego es una forma de adaptación inteligente al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permiten adaptarse a los cambios de medio". Por tal razón, para lograr que los estudiantes puedan

fortalecer sus conocimientos sobre la importancia de revalorizar los alimentos nutritivos: la Quinoa, Cañahua y Trigo, se optó por el juego de la oca ya que este, ofrece diversas actividades de creación e interacción que le permitirá al estudiante interactuar de manera espontánea con sus compañeros y docente.

2.3.10.1. Características del juego

La característica principal del Juego de la Oca, se encuentra dentro de la clasificación de los juegos de mesa, este tipo de juego está bajo un sistema de normas o reglas, está conectado a las necesidades cognitivas del estudiante. (Jimenez, 2006)

a) El tablero

De acuerdo al diccionario de la real academia española”, publicado en 1737 hace mención a lo siguiente:

El juego de la oca, cierto juego que está pintado en un mapa en forma de óvalo, con sesenta y tres casillas, que van subiendo desde el número primero, y todas las que cuentan nueve tienen pintado un ganso, y tiene otras figuras en varias casas, como son Puente, Pozo, Barca, Muerte. Se juega con dos dados, y según van saliendo los puntos, va corriendo el juego, cada uno señala con un tanto en el punto donde ha llegado. El que cae en la casa de la Oca pasa a la siguiente casilla. El que cae en el puente, paga y pasa al número 12. El Pozo, si se para en ella se tiene que permanecer hasta que la ficha de otro jugador caiga en ella, y el que cae en la casilla de la Muerte, vuelve a empezar de nuevo. El juego transcurre hasta llegar al número 63, y el que pasa de él con los puntos, vuelve a retroceder tantos como excede, hasta que llegue a dar el punto justo para llegar a la casa y ganar el juego.

El tablero consta de 63 casillas dispuestas de forma de espiral que parten del exterior y conducen a su centro. Todas las casillas van numeradas del 1 al 63. Estas casillas tienen una distribución que se ha mantenido constante a lo largo de la historia desde la aparición del juego de la Oca. Esta característica distribución debe haber sido fundamental para el mantenimiento de la estabilidad del juego a través del tiempo.

b) Las reglas

A continuación, se detalla las reglas que contempla el juego de la oca para su cumplimiento, esto según el autor (Vila, 2007), dentro de las reglas, se encuentra las figuras representativas como ser: lasocas, el puente, la posada, el pozo, el laberinto, la prisión, la muerte y los dados, cada figura contempla un significado y una regla que cumplir.

Pueden jugar varios jugadores, no se especifica cuál es el máximo, y cada uno dispone de una ficha, un objeto que lo identifique. El objetivo es llevar la ficha hasta la casilla 63 declarándose vencedor del juego.

Para mover la ficha se utilizan dos dados de seis caras así mismo se suman los puntos que se arrojan, excepto en las últimas casillas que sólo se contabilizará uno de los dos. En cada casilla solo puede permanecer una ficha por lo que, si la ficha de un jugador va a parar a una casilla ocupada por otro, hará retroceder la ficha ocupante hasta la casilla de donde proviene del jugador.

c) Descripción

Las ocas: 5,9,14,18,23,27,32,36,41,45,50,54 y 59, si se cae en una de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y se vuelve a tirar el dado.

El puente: En la casilla 6 se tiene dibujado un puente, si se va a parar en dicha casilla, sube hasta el número 12.

La posada: Casilla 19, si se cae en esta casilla se pierde un turno

El pozo: Casilla 31, si se cae en esta casilla, no se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por la misma casilla.

El laberinto: La casilla 42 muestra un laberinto y los jugadores que vayan a parar en dicha casilla debe pagar para salir del laberinto y retroceder hasta la casilla 39.

Prisión: La casilla 52 muestra una prisión, el jugador que caiga en esta casilla pierde turnos

Muerte: pertenece a la casilla 58, si el jugador cae en esta casilla, debe volver a la casilla 1.

A partir de la casilla 60, se debe jugar con un solo dado

Entrar al jardín de la Oca: Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retrocede tantas casillas como puntos sobrantes.

Por tanto, de acuerdo a lo expuesto se demuestra como la sociedad ha evolucionado y de la misma forma la educación, los métodos tradicionales no generan motivación sino desmotivación. El estudiante empieza aprendiendo a través de la motivación, no hace muchos años, a la hora de hablar de enseñanza, ni se mencionaba las emociones, ahora en cambio, las emociones es lo primero que se debe tomar en cuenta a la hora de hablar de proceso de enseñanza- aprendizaje, la importancia de las emociones la hora de adquirir conocimientos y en definitiva en aprender, radica en lo que se ve, se oye, es ahí donde se produce un sistema de etiquetado de lo que es bueno o malo, atractivo o rechazable, interesante o aburrido, pero no solo la emoción juega un papel importante en la educación, sino, también la motivación, son dos aspectos fundamentales a la hora de aprender ya que las emociones generan un estado positivo o negativo hacia el aprendizaje, al respecto (Ortiz, Neurociencia y educación, 2009), menciona: las emociones dirigen la atención, elemento importante en el contexto educativo, crean significado, también determina para que una clase pueda ser asimilada. En cuanto a la motivación (Ortiz, 2009), señala: hoy en día se sabe que para que se de el aprendizaje, se necesita que nos motive aquello que vamos a prender, que posea algún significado que active nuestra curiosidad. Para aprender se necesita ese estímulo que nos proporcione algo interesante y nuevo (Mora F. , 2015). Ahí donde surge la interrogante, cual es la estrategia de aprendizaje que integra emoción y motivación. El juego, precisamente, el juego lo es, combinación de curiosidad y placer, es el arma más poderosa del aprendizaje (Mora T. , 2015). He ahí donde se plantea al juego de la oca como una estrategia aprendizaje donde el estudiante se convierte en la parte activa en su proceso de formación, tomando en cuenta que el juego

siempre está presente en la vida cotidiana de las personas ya sea de forma directa o indirecta. La incorporación del juego de Mesa en el aula en educación primaria comunitaria vocacional, área de ciencias naturales, el estudiante podrá mejorar su proceso de aprendizaje, fomentando su imaginación, generando integración entre estudiantes, produciendo diversión, espontaneidad, así mismo, concebir nuevos conocimientos y de la misma forma retenerlos y así encaminar aun aprendizaje significativo. Por tanto, una sesión en el aula con el juego de la Oca será participativo en todo momento, cuando planifiquen y realicen el tablero del juego, mostrando un alto grado de interés y entusiasmo, tal efecto, conecta directamente a la revalorización de los alimentos nutritivos, cuando se encuentren en el desarrollo del juego, el estudiante adquirirá conocimientos, aumentara la atención y la concentración, de la misma forma estimulara las relaciones sociales. Al presentar al juego de la Oca como una propuesta educativa, su aplicación planteada corresponde 3 instituciones educativas al respecto el autor (Calderon, 2013) lo fundamenta de la siguiente forma: generalmente las /los docentes manejan una noción de que los juegos solo pueden ser utilizados a nivel preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendría el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. Al respecto Piaget apoya lo suscrito, creando la clasificación del juego según el desarrollo cognitivo. De acuerdo a estas apreciaciones el juego de la Oca puede ser adaptable a cualquier nivel educativo, realizando una planificación acorde a los objetivos educativos a alcanzar.

CAPITULO III
FUNDAMENTACION METODOLOGICA
DEL PROYECTO

3. FUNDAMENTACION METODOLOGICA DEL PROYECTO

3.1. METODOLOGIA

La metodología hace referencia a un conjunto de procedimientos realizados para alcanzar un determinado objetivo y/o fin. Por lo consiguiente, la metodología que orienta el proyecto de grado corresponde a la Metodología del Marco Lógico, el cual se lo aplico desde la preparación del proyecto, permitiendo la programación, la identificación del problema, orientación, análisis, creación del árbol de problema y la realización del árbol del objetivo, así mismo la definición de las acciones.

De acuerdo a Rossenberg y Lawrence Posner, es un instrumento metodológico utilizado en el diseño de proyectos, mostrando un método claro e integral para la identificación y formulación de proyectos, que facilita el monitoreo y evaluación de los mismos.

Por tanto, el diseño metodológico es la base central, ya que permitirá definir la pertinencia, coherencia, eficiencia, eficacia, impacto, viabilidad y la cobertura lograda al momento de aplicar la propuesta planteada. De la misma forma, en el proceso de evaluación permitirá obtener información cuali-cuantitativo el cual facilitará el análisis de las etapas del proyecto, desde el momento de la intervención, hasta que se manifiesten los resultados e impacto.

3.2. MARCO LOGICO

3.2.1. Origen y significado del marco lógico

3.2.1.1. Origen

El Marco Lógico (Logical Framework) fue concebido en el año 1969 por la firma consultora practical Concepts Inc. Leon Rossenberg y Lawrence Posner, bajo contrato con la USAID (United States Agency for International Development). Esta herramienta dio respuesta a la preocupación de los analistas de organismos internacionales que debían evaluar y financiar proyectos de desarrollo. Los especialistas habían detectado tres defectos que presentaban los proyectos de desarrollo:

- Planificación de proyectos carentes de precisión.
- Proyectos que no se ejecutaban exitosamente.
- No había una imagen clara de cómo luciría el proyecto si tuviera éxito.

3.2.1.2. Significado

De acuerdo a (Muller, 2010):

La matriz de marco lógico es una herramienta para la conceptualización, diseño, ejecución, seguimiento del desempeño y la evaluación de proyectos. Su objetivo es darle estructura coherente al proceso de planificación y comunicar la información esencial sobre el proyecto. La matriz del marco lógico es una herramienta de 4x4 que sintetiza el resumen narrativo de los objetivos del proyecto, los indicadores verificables objetivamente, los medios de verificación y los supuestos.

Así mismo el autor Gualberto J.M. Milocco, complementa la idea del autor Muller, en el cual menciona que la matriz de marco lógico, se sustenta en dos principios básicos: el encadenamiento (vertical y horizontal) y la participación, solo la participación de todos los involucrados en el proyecto permite un abordaje más integral del problema, y por ende, mayores posibilidades de éxito.

La agencia Noruega para la cooperación y el desarrollo (NORAD), define al Marco Lógico como una herramienta para mejorar la calidad de los proyectos y manifiesta que el uso del Marco Lógico ayuda a:

- Clarificar el propósito y la justificación de un proyecto.
- Identificar las necesidades de información
- Definir claramente los elementos clave de un proyecto.
- Analizar el entorno del proyecto desde el inicio.
- Facilitar la comunicación entre las partes implicadas.
- Identificar como habría que medir el éxito o el fracaso del proyecto

Por tanto, la utilización de la Matriz de marco lógico establece la claridad del proyecto, la finalidad que pretende alcanzar, las actividades que se plantean para su cumplimiento, compendio de los resultados a obtener, de tal forma, facilitar al lector con tan solo ver la estructuración del contenido del Marco Lógico ya tiene un

panorama del objetivo que se persigue, esto se debe que es una buena herramienta de planificación, ya que consta de precisión en todas sus partes involucradas.

3.3. ESTRUCTURA DEL MARCO LOGICO

De acuerdo a lo que expone (Milocco, 2005), el marco lógico se presenta en una matriz de cuatro por cuadro, donde las columnas suministran la siguiente información:

1. Un resumen narrativo de los objetivos y las actividades.
2. Indicadores (resultados específicos a alcanzar)
3. Medios de verificación.
4. Supuestos (factores externos que implican riesgos)

Las filas de la matriz presentan información acerca de los objetivos, indicadores, medios de verificación y supuestos en cuatro momentos diferentes, en la vida del proyecto:

1. **Fin:** contribución del proyecto de manera significativa, luego de que la propuesta entre en funcionamiento.
2. **Propósito:** se logrará cuando la propuesta de proyecto, haya sido ejecutada.
3. **Componentes/ resultados:** se gestionará, coordinará y analizará, en el transcurso de la ejecución de la propuesta de proyecto.
4. **Actividades:** requeridas para producir los componentes y resultados.

Por tanto, las 16 celdas que componen la matriz de marco lógico están estrechamente relacionadas por medio de una lógica vertical y horizontal, que se lo relaciona con causa – efecto, entre las diferentes partes de un problema que corresponden a los niveles que relacionan a las actividades (insumos) a los componentes (productos). Así mismo, implica que cualquier cambio que se efectuó en una de las celdas normalmente sufren cambios en el resto de las celdas.

CAPITULO IV
PROCEDIMIENTOS METODOLOGICOS
PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

4. PROCEDIMIENTOS METODOLOGICOS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. PROBLEMÁTICA A ABORDAR

La temática propuesta surge a partir de la realidad del Municipio de Viacha, respecto al poco cultivo de alimentos nutritivos. La importancia de conservar estos alimentos nutritivos es indispensable, tanto, para los estudiantes como para la población en general ya que el mismo está relacionado con el desarrollo humano.

Teniendo esta problemática detectada la Educación es la herramienta más contundente que tenemos, debido a que, mediante ella, es posible cambiar esta realidad y construir una relación positiva hacia la revalorización de los alimentos con alto valor nutricional y prevenir los potenciales problemas de salud.

4.2. DELIMITACION DEL PROYECTO

4.2.1. Enfoque del proyecto

El presente proyecto tiene un enfoque de educación integral y holístico, ya que mediante el juego el estudiante adquiere autonomía, esquemas de conductas prácticas y mentales, el cual le servirá para su vida futura; desarrolla la creatividad, le permite, explorar y descubrir su ambiente, disfrutar del proceso de aprendizaje, exteriorizar sus pensamientos y sentimientos, tiene una importante función socializadora y a la misma vez es integradora de conocimientos, lo cual permite conectar con la realidad que nos rodea.

4.2.2. Área temática específica

El proyecto de grado contempla de forma amplia los alimentos nutritivos, específicamente en la revalorización de alimentos ancestrales, lo cual está estrechamente relacionado a la salud, el cual remite una carga histórica representativa para Bolivia.

4.2.3. Delimitación temporal

El presente proyecto de grado tiene una duración de 7 meses.

4.3. DIAGNOSTICO

4.3.1. Metodología del diagnóstico

El diagnóstico es considerado como una descripción, evaluación y análisis de la situación actual, el cual permite conocer las problemáticas existentes en un contexto determinado, y estos dan la base para la elaboración de proyectos. Así mismo, es prioritario centrarse en la manera de llevar a cabo el diagnóstico, el modo de detectar los problemas y brindar respuestas a ello.

La metodología constituye por lo tanto el marco conceptual de referencia y coherencia lógica para describir, explicar y justificar el camino a recorrer, con los principios, métodos más adecuados para un proyecto de investigación particular. Su tarea es ofrecer la lógica estratégica para el planteamiento de los problemas, planificar el proceso a seguir a fin de darles respuestas y evaluar su bondad y profundidad. (Bisquerra, 2004)

En tal sentido, la metodología del diagnóstico comprende las vías a seguir desde que se inicia una investigación hasta su culminación. Al respecto (Balestrini, 2002) define al mismo como: “la instancia referida a métodos, las diversas reglas, registros, técnicas y protocolos con los cuales una teoría y su método calculan las magnitudes de lo real”. He ahí donde se deben plantear el conjunto de operaciones técnicas que se incorporan en el despliegue de la investigación en el proceso de obtención de datos.

En ese entendido, el fin esencial de la metodología del diagnóstico es el de situar en el lenguaje del investigador el procedimiento a seguir en el proceso de investigación, tomando en cuenta el enfoque, método, técnicas e instrumentos empleados en el proceso de recolección de datos, posteriormente el análisis y presentación de datos.

En cuanto a la postura epistemológica que orienta la investigación, corresponde al enfoque cualitativo, ya que los resultados obtenidos fueron a través de la entrevista el cual permite reflejar la situación actual del problema, profundizar sobre el “por qué” y cómo surge el problema, no solo se trata de descubrir lo que uno piensa, sino el por qué lo piensa, los datos cualitativos proporcionan mayor facilidad al momento

de analizar y comprar. En tal sentido, los resultados obtenidos fueron sometidos a un análisis.

“La investigación cualitativa evita la cuantificación. Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que serán estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas estructuradas o no estructuradas” (https://www.fisterra.com/gestor/upload/guias/cuanti_cuali2.pdf).

El enfoque cualitativo, no permite una captación completa del fenómeno que se está investigando, por lo cual, es necesario indagar de otra manera, intentado descubrir la esencia misma del fenómeno, utilizando la reflexión permanente y la interpretación de lo observado (Gomez, 2009).

En este entendido, como apoyo a los resultados obtenidos mediante la entrevista, se optó por realizar un análisis de contenido de los documentos pertinentes al problema detectado.

Respecto al método científico empleado, corresponde al método deductivo, porque se parte de lo general a lo particular, en el cual, se analizará un caso en específico: poco cultivo de los alimentos nutritivos.

4.3.1.1. Objetivos

4.3.1.1.1. Objetivo general

Identificar las diferentes problemáticas que atraviesa el Municipio de Viacha, a través del diagnóstico situacional, utilizando diversas técnicas e instrumentos, para generar una propuesta educativa.

4.3.1.1.2. Objetivos específicos

- Planificar técnicas e instrumentos para realizar el proceso de indagación en el Municipio de Viacha.
- Coordinar con las autoridades del Municipio, para realizar el diagnóstico situacional.
- Recabar información sobre datos, antecedentes históricos del municipio de Viacha, a través de la autoridad máxima y/o utilizando los medios tecnológicos.
- Realizar un análisis de los resultados obtenidos.

4.3.2. Tipo de diagnostico

Previo a la realización de cualquier intervención en el Municipio, es necesario conocer la realidad actual del mismo, para que las acciones a implementar conlleven mejoras entre sí, optimizar los recursos existentes e impactar positivamente y efectivamente sobre los elementos que requieran mayor atención.

En ese entendido, se aplicó el diagnostico situacional, el cual es un procedimiento técnico, planificado y sistemático que permite identificar, describir y evaluar la situación actual de un territorio, Municipio, Comunidad, etc. en un momento específico. Al respecto, (Hernandez, 2015) expresa que el diagnostico situacional se refiere a la identificación, descripción y análisis evaluativo de la situación actual de la organización o de un territorio.

4.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Según (Hurtado 2006), las técnicas tienen que ver con los procedimientos utilizados para la recolección de datos, es decir, el cómo se realizará lo antes mencionado, complementando lo suscrito, se encuentra la opinión (Rodríguez Peñuelas 2008) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre los que destacan son: observación, cuestionario, entrevista, encuestas. Mientras que los instrumentos representan la herramienta con la que se va a recoger, filtrar y codificar la información, es decir, mediante qué se logrará tal fin.

4.3.3.1. Entrevista

Según (Arias 2006), la entrevista más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en el dialogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida.

Complementando lo suscrito por el autor Arias, se encuentra (Hernández Sampieri 2006), la entrevista, es una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados).

Así mismo, el lugar donde se realiza la entrevista puede ser el hogar de los entrevistados, en la calle, o en una institución, etc.

De tal manera, se priorizo la aplicación de la entrevista estructurada o formalizada

el cual es definida por (Sabino, 2002) como aquella que “Se desarrolla en base a un listado fijo de preguntas cuyo orden y redacción permanece invariable”.

En otras palabras, es una entrevista planificada y creada previamente a la ejecución de la misma. En este sentido, la entrevista estructurada se apoya de un cuestionario como instrumento de recolección de datos, el cual es definido por (Hurtado, 2000) como “un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre la cual el investigador desea obtener información”.

4.3.3.2. Análisis de contenido

El análisis de contenido es considerado como una técnica de investigación cuantitativa y cualitativa, que permite analizar grandes cantidades de información a partir de una muestra representativa, en el cual puede obtenerse conclusiones y/o resultados significativos. La definición de análisis de contenido establece el objeto de investigación y sitúa al investigador en una posición concreta frente a su realidad (Krippendorff, 1990).

El análisis de contenido es una técnica de procesamiento de cualquier tipo de información acumulada, en categorías codificadas de variables que permiten el análisis del problema o motivo de investigación. Así mismo el análisis de contenido permite la construcción de una matriz de datos o información, por cuanto hace referencia a unidades de análisis, variables y valores o respuestas. Así mismo, hace referencia a un universo de estudio. (Pardinas, 1979)

De acuerdo a lo procedente, la técnica de análisis de contenido nos permite realizar la interpretación de textos ya sean escritos, grabados, filmados, u otras formas diferentes donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos. De tal forma, la realización del análisis de contenido del Plan Territorial de Desarrollo Integral (P.T.D.I.) 2016-2020, tiene un común denominador ya que este documento, tiene la capacidad de albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas al conocimiento sobre la realidad Municipal.

4.3.4. Resultados del proceso diagnostico

4.3.4.1. Entrevista al alcalde del Municipio

1. ¿Estaría de acuerdo a colaborar en el diagnostico situacional para la ejecución de un proyecto educativo?

R. Sí, no hay problema se colaborará con lo que sea necesario.

2. ¿Actualmente que problemáticas atraviesa el Municipio de Viacha?

R.- En el aspecto social, estos últimos años se ha podido evidenciar el crecimiento poblacional en el municipio teniendo una gran demanda de servicios básicos. En el área de salud carecemos de infraestructura, no está culminado la obra fina de algunos centros de salud específicamente en el área rural lo cual genera la migración de la población al área urbano para hacerse atender. Otro aspecto que falta atender es el equipamiento médico, así como también la falta de personal médico debido a la falta de infraestructura y escases en el equipamiento médico. Respecto a la variedad de alimentos que se cultiva en el municipio los alimentos más nutritivos son los que menos se cultiva hoy en día, esto debido a la migración a la producción forrajera y la producción lechera debido a que es más rentable económicamente y por tanto ha generado una desvalorización de los alimentos nutritivos ancestrales como la quinua el trigo y la cañahua.

3. ¿Cuáles son las causas de dicho problema?

Una de las ventajas del Municipio, es ser una ciudad industrial que da oportunidad a la población, motivo por el cual la gente ya sea de La Paz, El Alto migran al Municipio en busca de oportunidades y es por esto que hay más crecimiento poblacional. Respecto al área de salud, una de las causas por lo que no se cuenta con el equipamiento médico para atender a la población es la falta de recursos económicos. En el área de alimentos que se cultiva en el Municipio, una de las causas para exista poca producción de alimentos nutritivos se debe a la falta de información y concientización a la población, es decir la población no tiende a consumir estos alimentos por falta de información del valor nutricional que compone cada alimento.

4. ¿Qué efecto ocasionan estos problemas en el Municipio?

En lo social debido a que hay un crecimiento poblacional en el Municipio la población se encuentra descontenta en la situación que vive debido a que carece de estos servicios fundamentales. En el aspecto de salud la falta de equipamiento al personal médico ha generado la atención en condiciones precarias a la población. Respecto a la variedad de alimentos que se cultiva en el Municipio muchos agricultores migraron al cultivo del forraje y la producción lechera dejando de lado el cultivo de los cereales con alto valor nutricional, lo cual ha generado la desvalorización de dichos alimentos.

5. ¿Se realizó alguna intervención a dichas problemáticas?

R. En el aspecto de salud si se está realizando intervenciones buscando financiamiento tanto del gobierno y otras entidades para cubrir estas necesidades que aquejan al Municipio. En el aspecto social se atiende a las demandas que se van generando siempre buscando el bienestar de la población. Sin embargo, respecto al cultivo de alimentos con alto valor nutricional no se realizó ninguna intervención correspondiente.

6. ¿Existe apoyo de instituciones no gubernamentales, que apoyen a las problemáticas que atraviesa el Municipio de Viacha? Cuales son y de qué forma colaboran.

R. No existe apoyo

7. ¿Identificado la problemática estaría dispuesto a participar en las actividades a realizarse en la intervención de la problemática?

R. Se brindará el apoyo necesario.

4.3.5. Estrategia metodológica para inferir áreas de análisis

Las estrategias son una especie de reglas que permiten tomar decisiones adecuadas en un determinado momento del proceso, realizada esta definición genérica, las estrategias permiten a esa clase de conocimientos llamado procedimental, haciendo referencia a como se hacen las cosas. En tal sentido, posterior a la obtención de resultados del diagnóstico (entrevista), se requiere inferir las áreas de análisis a tomar en cuenta, al hacer referencia al termino inferir nos acercamos a una deducción, resultado y conclusión de algo que se tiene

conocimiento. Para tal efecto, la estrategia a utilizar es el análisis de contenido ya que una de las tareas de un investigador, es conocer la documentación del problema detectado, por ello, una fase fundamental en todo proceso de indagación es el análisis de los documentos referentes al tema estudiado.

“Sin embargo, es importante tener en cuenta que los documentos son muy variados, teniendo que recurrir a todos aquellos que demande nuestro problema priorizado, sin más limitaciones que su pertinencia y su posibilidad de acceso” (Marin I. , 1985). En este sentido, se optó por la técnica de análisis de contenido como estrategia de análisis externo. Este enfoque procura colocar el documento en su contexto, en el conjunto de circunstancias que surgió y que permiten explicarlo. Así, se constituyen en necesarios para interpretar los hechos y estudiar también, los factores sociales, económicos, políticos, culturales, salud, etc.; descubriendo así el valor del mensaje y el impacto que ejerce. (Krippendorf, 1997)

De acuerdo al suscrito, se considera como una forma particular de análisis de documentos. Con esta técnica no es el estilo del texto lo que se pretende analizar, sino las ideas expresadas en el Plan Territorial de Desarrollo Integral 2016-2020, el cual coadyuvo con la construcción de la matriz de análisis de potencialidades y limitaciones.

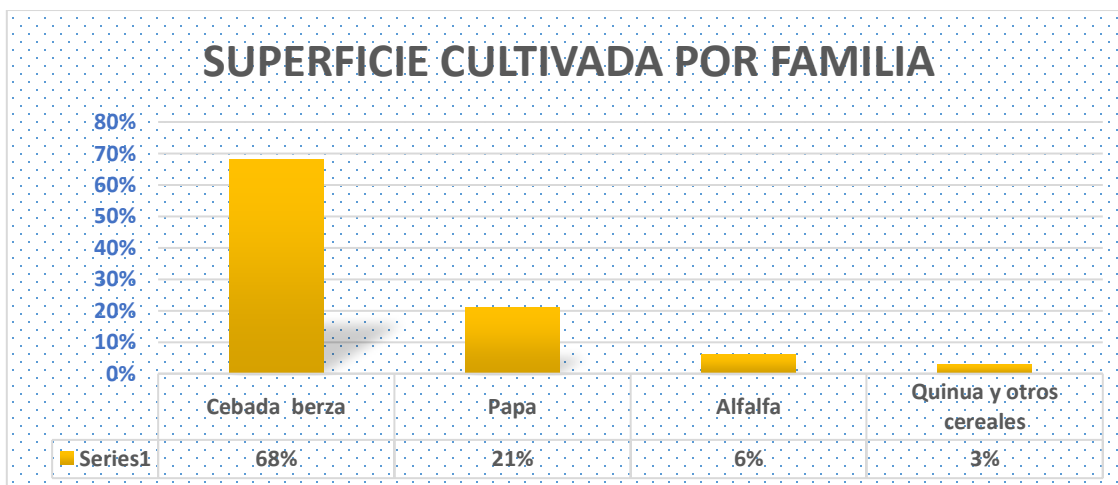
4.3.5.1.1. Análisis de los resultados de la entrevista

De acuerdo a los datos obtenidos se identificó tres problemáticas que atraviesa actualmente el Municipio de Viacha en diferentes áreas entre ellas: en el área de salud la falta de equipamiento médico el cual dificulta la atención a la población. En el aspecto social se pudo evidenciar que debido al crecimiento poblacional el municipio carece de servicios básicos, lo cual dificulta a la población en su diario vivir. Y por último en el área de alimentos se identificó que en la población de Viacha hay un desconocimiento de los alimentos con alto valor nutritivo que se cultiva en el Municipio.

4.3.5.1.2. Análisis del Plan Territorial de Desarrollo Integral

Efectuado el análisis de contenido del Plan Territorial De Desarrollo Integral del Municipio de Viacha gestión 2016- 2020, denota que en el ámbito familiar la superficie por cultivo está relacionada principalmente con la tenencia de la tierra

y los rendimientos que se obtiene y además de los ingresos que pueden percibir; en el Municipio existen un total 14815 Has. cultivadas de los cuales el cultivo de mayor interés económico es el cultivo de cebada en un 66,8% seguido por la papa en un 23% que es destinado para el autoconsumo, y en proporción quinua y los demás cereales (2,7%) y alfalfa (5,7%).



Fuente: Elaboración en base al diagnóstico comunal.

Otro dato que también justifica la problemática detectada en el Municipio de Vicha es la revista informativa, del servicio departamental de autonomías del gobierno autónomo departamental de La paz “hacia una gestión integral de residuos con enfoque metropolitano” publicado en la gestión 2019, denota lo siguiente:

PRINCIPALES CULTIVOS		
CULTIVO	SUPERFICIE (HA)	VOLUMEN (TM/AÑO)
TOTAL	22.260	15.413
Papa	2.898	7.027
Cebada en grano	2.552	1.890
Cebada forrajera	2.069	3.544
Alfalfa	1.886	2.109
Quinua	530	123
Otros	12.325	720
Avena, trigo, cañahua, haba verde, oca, etc.		

Fuente: Revista informativa del servicio departamental de Autonomías de La paz

4.4. ANÁLISIS DE POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES

AREA	COMPONENTE	POTENCIALIDADES	LIMITACIONES	PROBLEMA
ALIMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Quinoa • Trigo • Cañahua 	Alimentos con alto valor nutricional, favorables para el consumo diario.	Falta de ejecución de estrategias educativas para informar a la población estudiantil, sobre la importancia de estos alimentos.	Desconocimiento de los alimentos con alto valor nutritivo cultivados en el municipio de Viacha
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Equipamiento medico • Infraestructura 	Apoyo del alcalde para mejorar los centros de salud	Insuficientes recursos económicos para mejorar las problemáticas que aquejan el área de salud	El personal médico no cuenta con equipamiento médico para atender a la población
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento de la población 	Ciudad industrial	Burocracia administrativa	Debido al crecimiento poblacional el municipio carece de servicios básicos

Fuente: Elaboración Propia.

4.5. IDENTIFICACIÓN DEL ÁREA A PRIORIZAR

- **Respecto al área de Alimentos**

La variedad de cultivos que presenta el Municipio, es variada e importante para el desarrollo tanto económico como cultural de la región, sin embargo, alimentos con alto valor nutritivo como ser, la quinua, el trigo y la cañahua, fueron disminuyendo su producción, en relación a otros alimentos, teniendo esta problemática no se realizó intervención alguna.

- **Respecto al área de Salud.**

Se encuentra en proceso de gestión, con el gobierno central y otras entidades para cubrir las necesidades.

- **Respecto al área social**

Se va cubriendo constantemente la demanda de la sociedad, en cumplimiento a la constitución política del estado, artículo 20 párrafo I (servicios básicos) buscando el bienestar de la población.

4.6. PRIORIZACIÓN DEL PROBLEMA

AREA	PROBLEMA	POSIBLE SOLUCION	JUSTIFICACIÓN	BENEFICARIOS
ALIMENTOS	Desconocimiento de alimentos con alto valor nutricional del Municipio de Viacha, distrito 3.	Implementar estrategias educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos que produce el Municipio de Viacha.	Para mejorar la calidad de vida de los estudiantes	Pobladores del Municipio. Comunidad educativa. Gobierno Autónomo Municipal de Viacha.

Fuente: Elaboración propia.

4.7. ANÁLISIS FODA

<p style="text-align: center;">Factores internos</p> <p style="text-align: center;">Factores externos</p>	<p style="text-align: center;"><u>FORTALEZAS</u></p> <p>F1. Variadas instituciones educativas distribuidas en diferentes sectores del Municipio.</p> <p>F2. Extensión de tierras suficientes para el cultivo de alimentos.</p> <p>F3. Alta cantidad de pobladores.</p>	<p style="text-align: center;"><u>DEBILIDADES</u></p> <p>D1. Poca cosecha de alimentos nutritivos: quinua, trigo y cañahua.</p> <p>D2. Falta de información sobre el valor nutricional de los alimentos nutritivos.</p> <p>D3. Mayor pobreza en el área rural</p>
<p style="text-align: center;"><u>OPORTUNIDADES</u></p> <p>O1. Apoyo de autoridades del Municipio, con la ejecución de proyectos educativos.</p> <p>O2. Cultivo de alimentos variados.</p> <p>O3. Comunidad unida para resolución de problemas.</p>	<p style="text-align: center;"><u>FO (Maxi-Maxi)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apoyo de las autoridades para el uso de ambientes para la realización de actividades educativas. ▪ Tierras suficientes para el cultivo de alimentos variados. ▪ Las comunidades educativas y pobladores con el apoyo de las autoridades del Municipio se benefician de proyecto educativo que informen sobre la importancia de la revalorización de alimentos nutritivos que se cultiva en el municipio para mejorar su calidad de vida. 	<p style="text-align: center;"><u>DO (Mini-Maxi)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apoyo de autoridades Municipales para informar a la población y estudiantes sobre los alimentos que cultiva el Municipio. ▪ Apoyo de autoridades Municipales para conocer la realidad del Municipio. ▪ Dirigentes comunarios dispuestos a colaborar para la ejecución de actividades.
<p style="text-align: center;"><u>AMENAZAS</u></p> <p>A1. Desvalorización de alimentos nutritivos.</p> <p>A2. Municipio no cuenta con programas educativos referidos al incentivo de alimentos nutritivos cultivados en el Municipio de Viacha.</p>	<p style="text-align: center;"><u>FA (Maxi-Mini)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apoyo con ambientes educativos para informar sobre alimentos nutritivos como la quinua trigo y cañahua. ▪ Comunidad educativa y pobladores del municipio incentivan a la revalorización de alimentos nutritivos a través de programas educativos. 	<p style="text-align: center;"><u>DA (Mini-Mini)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ No hay programas educativos para informar sobre alimentos con alto valor nutritivo como la quinua el trigo y cañahua. ▪ No se cuenta con actividades educativas para incentivar el consumo de alimentos nutritivos.

4.8. ARBOL DE PROBLEMAS

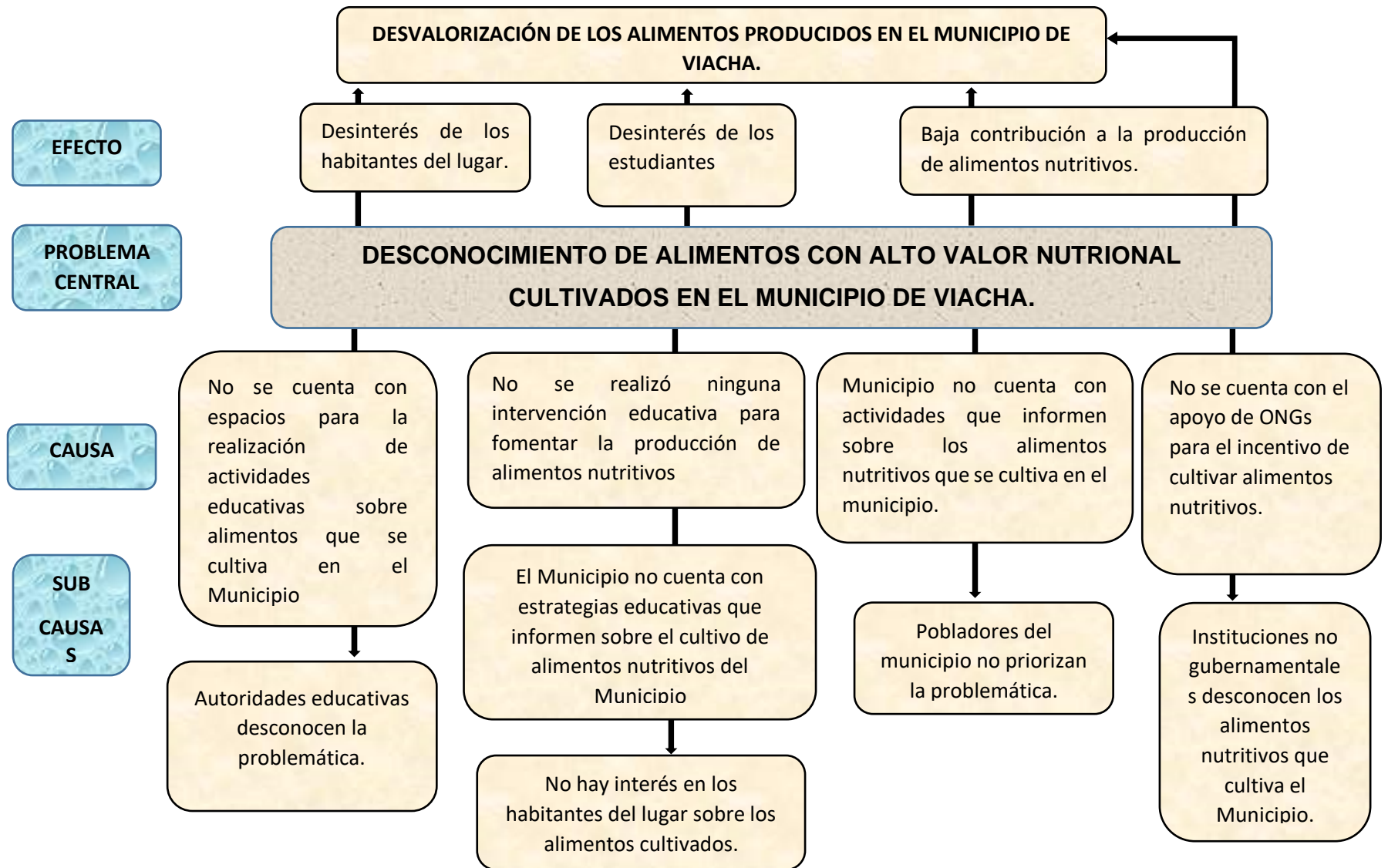
De acuerdo a (Martínez y Fernández 2019) expresa:

El árbol de problemas es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican. Esta técnica facilita la identificación de las causas y consecuencias de un problema. Por tanto, es decir: el tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos, la lógica es que cada problema es consecuencia de los que aparecen debajo de él y es causante de lo que está encima, reflejando la interrelación entre causa y efecto.

Siendo una técnica adecuada para plasmar la problemática detectada en el Municipio de Viacha, se pasó a realizar un análisis para su construcción, partiendo desde el problema central el cual está relacionado con el desconocimiento de los alimentos con alto valor nutricional, posteriormente se analizó las causas que generó la problemática y las sub causas y el efecto que causó

A continuación, se detalla la problemática en la técnica del árbol de problemas.

DESARROLLO DEL ARBOL DE PROBLEMAS



4.9. ARBOL DE OBJETIVOS

De acuerdo a (Martínez, 2009):

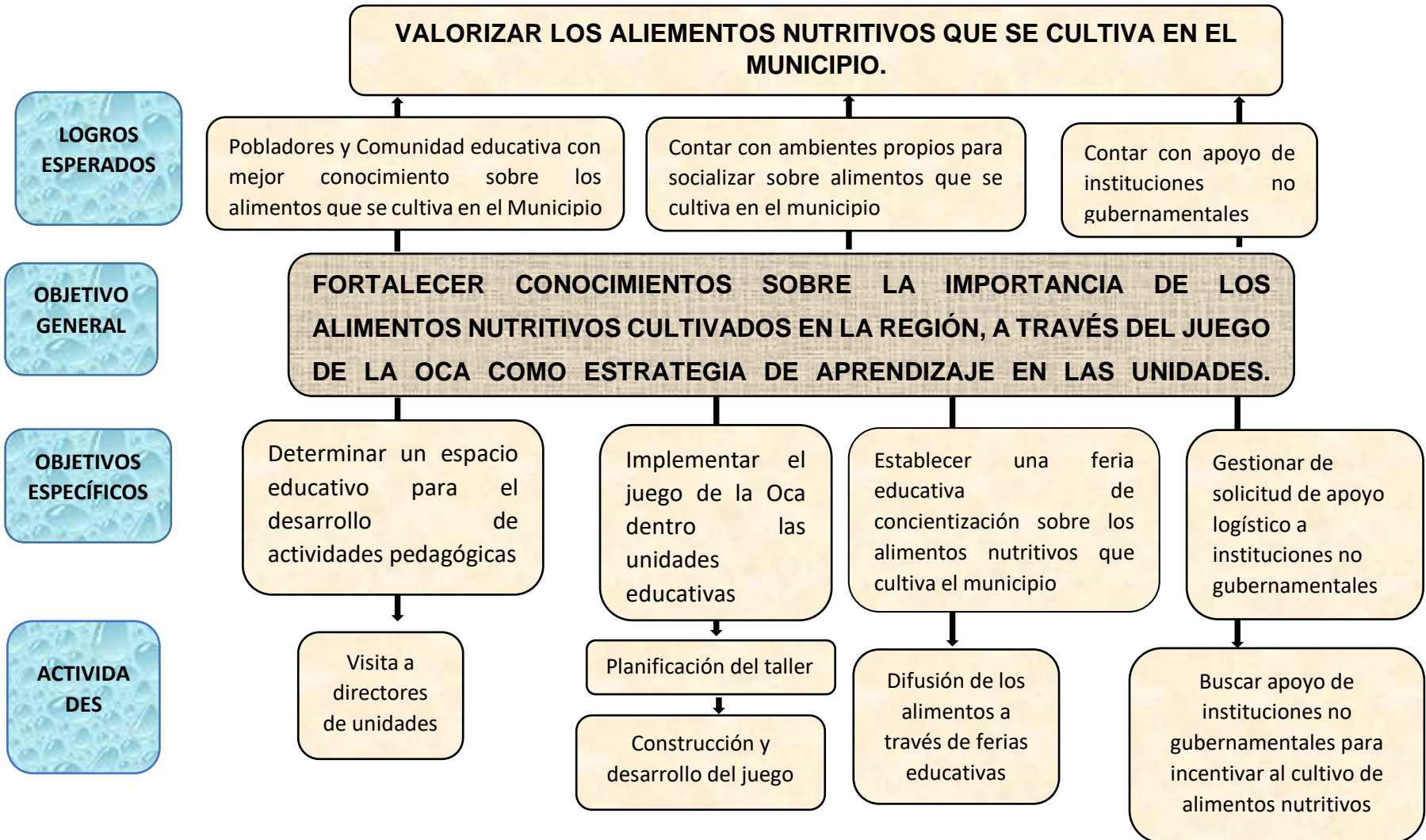
El árbol de objetivos es la versión positiva del árbol de problemas, permite determinar las áreas de intervención que plantea el proyecto. Para su elaboración se parte del árbol de problemas y el diagnóstico. Es necesario revisar cada problema (negativo) convertido en un objetivo (positivo) y realista y deseable. Así las causas se convierten en medios y los efectos en fines, los pasos a seguir son: traducir el problema central en el objetivo central del proyecto (estado positivo al que se desea acceder). La conversión del problema en objetivo debe tomar en cuenta su viabilidad. Se plantea en términos (cualitativos). Ello no implica desconsiderar que el grado de modificación de la realidad es por definición cuantitativa.

Por tanto, el árbol de objetivos parte del árbol de problemas, donde cada problema detectado tenga un objetivo de intervención realista y factible, convirtiendo lo negativo en positivo.

En ese entendido, una vez construido el árbol de problemas del Municipio, se dio uso a la técnica del árbol de objetivos, donde se refleja alternativas de posible solución a la problemática detectada.

A continuación, se detalla el árbol de problemas:

DESARROLLO DEL ARBOL DE OBJETIVOS



4.10. PROPUESTA

La presente propuesta de proyecto de grado se sustenta en el marco lógico ya que permitirá sistematizar aspectos importantes al momento de la intervención.

4.10.1. Marco lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES VERIFICABLES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>Fin Aportar a los educadores del Municipio con la estrategia educativa del juego de la oca para informar sobre alimentos nutritivos que se cultivan.</p>	<p>El 95% de las autoridades Municipales y educativas, cuentan con la estrategia educativa del juego de la Oca para informar sobre los alimentos que se cultiva en el Municipio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de sistematización del proyecto • Fotografías y videos del proceso de implementación del proyecto • Cartas de aprobación del director y autoridades Municipales. 	<p>Autoridades del gobierno autónomo Municipal de Viacha, en coordinación con el director de gestión educativa cultura y turismo, incluyen al Plan Territorial de Desarrollo Integral (P.T.D.I) difundiendo a las diferentes unidades educativas.</p>
<p>Propósito Fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, a</p>	<p>El 90% de los estudiantes fortalecen sus conocimientos sobre los alimentos nutritivos cultivados en el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del director de la unidad educativa sobre el desarrollo del proyecto. • Fotos • Videos 	<p>Los estudiantes de las unidades educativas alcanzan un mayor nivel de interés, dispuestos a difundir</p>

través del Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje en las unidades educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos.	Municipio a través del juego de la Oca	<ul style="list-style-type: none"> • Planilla de asistencia. • Testimonios de los beneficiarios. 	la información a la población externa.
Componentes Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas.	El 90% de los directores de las unidades educativas coordinan con el proyectista.	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de aceptación • Fotos 	Docentes predispuestos a colaborar con el proyectista y director respecto al tiempo y espacio.
Implementar el juego de la Oca dentro las unidades educativas	El 85% de la población estudiantil refuerza sus conocimientos a través del juego de la Oca	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Videos • Lista de asistencia 	Estudiantes se concientizan sobre los alimentos nutritivos cultivados en su región
Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.	El 90 % de la población estudiantil participa en la feria educativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Carta de solicitud para la adquisición de carpas y sillas • Lista de participantes de la feria 	Pobladores del Municipio se informan sobre los alimentos nutritivos

4.10.2. Descripción de Actividades

COMPONENTES	ACTIVIDADES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	INSUMOS NECESARIOS POR ACTIVIDAD	SUPUESTOS
Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas.	Visita a directores de Unidades Educativas: <ul style="list-style-type: none"> • U.E. fiscal (Área Urbano). • U.E. particular (Area Urbano). • U.E. Fiscal (Area Rural). 	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de aceptación para la ejecución del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Cámara fotográfica • Cámara filmadora 	Apoyo para la ejecución de actividades a realizarse.
Implementar el juego de la Oca dentro las	Planificación del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Cuaderno de apuntes 	Autoridades Municipales faciliten documentos para identificar alimentos

unidades educativas				nutritivos del Municipio.
	Taller para fortalecer conocimientos sobre alimentos nutritivos cultivados en el Municipio a través del juego de la Oca	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de asistencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Data show • Parlantes • Cámara fotográfica • Cámara filmadora 	Existe gran afluencia de estudiantes
	Construcción del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía del diseño del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • Lápices de colores • Marcadores • Bolígrafos 	Existe coordinación con los estudiantes para la construcción del juego.
	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de participantes. • Informe de sistematización de la adaptación del juego de la Oca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Dado • El juego y sus reglas 	Los estudiantes participan activamente en la construcción del juego.

<p>Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.</p>	<p>Realizar ferias educativas sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de aceptación para el préstamo de sillas y carpas. • Carta de aceptación para realizar la feria en el Municipio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Afiches • Invitaciones • Carpas • Sillas • Mesas • Equipo de sonido • Laptop • Tripticos 	<p>Existe la aprobación de las autoridades para realizar la feria. Se cuenta con la aprobación de las autoridades para la adquisición de materiales logísticos.</p>
--	--	---	---	---

Fuente: Elaboración Propia.

4.11. CONDICIONES DEL PROYECTO

4.11.1. Viabilidad del proyecto

Para comprender de mejor manera el término “viabilidad”, lo primero que debemos hacer es conocer su origen etimológico; el mismo procede del francés viable, que a su vez se compone de dos verbos latinos: vita, que puede traducirse como “vida”, y el sufijo –bilis, que es equivalente a “posibilidad”.

Es decir, la viabilidad es un análisis que tiene por finalidad conocer la posibilidad que existe de poder llevar a cabo un proyecto con éxito.

El concepto de viabilidad es utilizado en la disciplina de evaluación de proyectos para expresar contenidos diversos, la viabilidad indica las características de ambos componentes de la relación (medio e intervenido e intervención) no son incompatibles son resultados mediante modificaciones del diseño del proyecto, de la forma de ejecución y/u operación o bien mediante modificaciones realizados en el medio receptor. Viabilidad indica también la capacidad del medio receptor de asimilar las modificaciones originadas en la intervención, en forma sostenible. (Sobrero, 2009)

La viabilidad es la cualidad de viable, que tiene probabilidades de llevarse a cabo de concretarse gracias a sus circunstancias o características. Se conoce como análisis de viabilidad al estudio que intenta predecir el eventual éxito o fracaso de un proyecto. (Porto, 2013)

Por tanto, la viabilidad en un proyecto es un elemento inherente ya sea en proyectos: educativos, productivos, públicos o sociales, comunitarios de investigación y proyectos de vida, etc. En este sentido analizar la viabilidad de un proyecto es más importante que planificar ya que es una herramienta necesaria para la toma de decisiones estratégicas.

4.11.2. Viabilidad técnica

“Se analiza ante un determinado requerimiento o idea para determinar si es posible llevarlo a cabo satisfactoriamente y en condiciones de seguridad con la tecnología disponible, verificando factores diversos como resistencia estructural, durabilidad, operatividad” (Molano, 2012).

Al respecto (Varela, 2009) “determina que se propone y cuáles serán las estrategias que se debe desarrollar”.

Al hacer referencia a la viabilidad técnica determina elementos técnicos, como ser procesos a seguir o mecanismos de un proyecto. Se siguió los pasos considerados de la metodología del marco lógico, el cual comprende una estructura sistemática y completa, ya que proporciona de forma clara lo que se pretende lograr. De tal forma se realizó paso a paso la construcción de la matriz de marco lógico, partiendo desde la finalidad que persigue el proyecto de grado.

Posteriormente se plasmó el propósito, los componentes que son esenciales para lograr el objetivo central cada uno con sus indicadores o medios de verificación reales, se plasmó actividades a realizar y quienes las realizará. Respecto al tiempo y donde se debe realizar, se tomó en cuenta los supuestos, los riesgos que se podrían presentar durante el desarrollo del proyecto “ejecución”. Con todo lo mencionado se pretende garantizar el éxito del proyecto ya que se encuentra estructuralmente bien planificado.

4.11.3. Viabilidad social

“Son aquellos que van enfocados a las mejoras de las condiciones de vida de un entorno específico en función de su nivel de incidencia” (Sobrero, 2009).

El proyecto de grado es viable a nivel social ya que parte desde una problemática real, que no solo beneficia a un sector sino a todo el Municipio como tal, así mismo, se tiene identificado los beneficiarios directos e indirectos, por tanto, la participación de cada uno de los componentes será de vital importancia para el éxito del proyecto.

4.11.4. Viabilidad económica

De acuerdo a (Pérez y Merino, 2010) “refieren a los recursos financieros existentes para poner en marcha un proyecto y obtener buenos resultados”.

De acuerdo a la finalidad, objetivo y metas que se plantea en el proyecto de grado es viable económicamente, ya que los recursos tecnológicos, material logístico y escolar con los que la alcaldía del Municipio de Viacha dispone, serán usados para

la ejecución del proyecto, el cual fue aprobado en la entrevista con el Honorable Alcalde: Ing. Delfín Mamani Escobar.

Considerando que el proyecto de grado beneficiará al Municipio, gestionar el apoyo económico con la autoridad Municipal será de vital importancia para el éxito del proyecto.

4.12. FACTIBILIDAD

Según el diccionario de la real academia española, la factibilidad es la “cualidad o condición de factible “. Factible “que se puede hacer”.

Al utilizar el término factibilidad, nos referimos a las posibilidades que tienen de lograrse un determinado proyecto, identificar si cuenta con la disponibilidad de recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas propuestos, generalmente la factibilidad se determina sobre un proyecto. También se debe tomar en cuenta sobre cuáles serán las estrategias que se deberá desarrollar para que su ejecución esa exitosa.

El estudio de factibilidad de un proyecto es una herramienta que se utiliza para guiar la toma de decisiones, en la evaluación de un proyecto, esta herramienta se utiliza en la última fase preoperativa de formulación del proyecto, y sirve para identificar las posibilidades de éxitos o fracaso de un proyecto, de esta manera se podrá decidir si se procede o no a la implementación

Por tanto, la presente propuesta el juego de la Oca, estrategia de aprendizaje para revalorizar los alimentos nutritivos”, tiene un alto grado de factibilidad ya que parte desde una realidad Municipal, se plantea objetivos alcanzables y una planificación adecuada, que una vez ejecutada brindara soluciones a las problemáticas presentadas en el árbol de problemas.

La presente propuesta de proyecto de grado sienta sus bases en tres factibilidades fundamentales:

4.12.1. Factibilidad técnica

La factibilidad técnica hace referencia a los recursos necesarios que se necesita en la ejecución del proyecto, como equipamiento, bienes, herramientas,

conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son necesarios para desarrollar las actividades planificadas y de esta manera alcanzar o lograr los objetivos propuestos.

Para el desarrollo de las actividades se cuenta con recurso humano necesario, mismo que reúne una serie de características:

- Coordinador, proyectista “Ciencias de la Educación” su función es coordinar, monitorear y evaluar las diferentes actividades durante la ejecución del proyecto.
- Facilitador, proyectista “Ciencias de la Educación” su función es realizar las diferentes actividades (planificación y realización del taller, construcción del juego de la Oca y la adaptación de las reglas, desarrollo del juego y la feria educativa).

4.12.2. Factibilidad operativa

La factibilidad operativa, comprende una determinación de la probabilidad de que un proyecto se realice o funciones como se supone. Consiste en la creación de método y procedimientos que permitan que el personal involucrado en el sistema identifique su función y se comprometa con la misma forma que prevalezca el objetivo global sobre los particulares.

Se refiere a todos aquellos recursos donde intervienen algún tipo de actividad (procesos), depende de los recursos humanos que participen durante la operación del proyecto. Durante esta etapa se identifican todas aquellas actividades que son necesarias para lograr el objetivo y se evalúa y determina todo lo necesario para llevarla a cabo. (<http://www.una.edu.ve/Moodle/>)

Recursos humanos:

- Coordinador: proyectista “Ciencias de la Educación”.
- Facilitador: Proyectista “Ciencias de la Educación”

4.12.3. Factibilidad económica

Esto incluye análisis de costo y beneficios asociados con cada actividad del proyecto. Con análisis de costos / beneficios, todos los costos y beneficios de adquirir cada sistema alternativo.

El proyecto de grado consta de una cotización por actividades, para ello, se estableció acuerdos con las autoridades Municipales “alcalde del Municipio” y Dirección de gestión Educativa y cultura “G.A.M.V.”, posterior a ello, se coordinará con los directores de cada Unidad Educativa y padres de familias que siempre están comprometidos con la educación de sus hijos.

Un dato no menor, el Municipio está comprometido en apoyar proyectos que sean de mucho beneficio para la población, en el cual, se manifiesta que revalorizar los alimentos nutritivos, la quinua, el trigo y la cañahua, es muy esencial.

De tal forma, la disponibilidad de recursos que se gestionen deberá estar de acuerdo a las actividades planificadas para llevar a cabo el proyecto.

CAPITULO V PROCEDIMIENTO DE IMPLEMENTACION

5. PROCEDIMIENTO DE IMPLEMENTACION

El procedimiento tiene una duración de seis meses y está dividida en tres fases las cuales se describen a continuación:

1ra. FASE. Duración: 1 MES

OBJETIVO I: DETERMINAR UN ESPACIO EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS									
Actividad N° 1: Visita a directores de Unidades Educativas (Fiscal, particular, área rural)									
Tarea	Contenido	Tiempo	Cronograma				Estrategias	Materiales y recursos	Responsables
			1 mes						
			1	2	3	4			
Elaborar una carta de solicitud para la ejecución del proyecto.	Realidad educativa, acerca de los alimentos nutritivos producidos en el Municipio	30 min.	U.E. FISCAL (area Urbana)	U.E. PARTICULAR (area Urbana)	U.E. FISCAL (Area Rural)	REFLEXION PEDAGOGICA	Redacción	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Papel Bond Impresion 	• Proyectista
Visita a las unidades educativas para dejar la carta de solicitud.		1 Hora					Planificación de tiempo y horario	<ul style="list-style-type: none"> Pasajes 	
Coordinación con el director para ejecución de actividades.		40 min.						<ul style="list-style-type: none"> Laptop Data show Papel Bond 	

2da. FASE. - Duración: 4 MESES.

1er. MES

OBJETIVO II: IMPLEMENTAR EL JUEGO DE LA OCA DENTRO LAS UNIDADES EDUCATIVAS									
Actividad Nº 1: Planificación del taller.									
Tarea	Contenido	Tiempo	Cronograma 1 mes				Estrategias	Materiales y recursos	Responsables
			1	2	3	4			
Identificar alimentos nutritivos que se cultiva en el Municipio para el diseño del juego en base al P.T.D.I. del Municipio.	<ul style="list-style-type: none"> Alimentos cultivados en el Municipio. Alimentos nutritivos cultivados en el Municipio. 	2 semanas	Identificar alimentos nutritivos	Elaboración de Diapositivas	Análisis de contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Papel Bond 	<ul style="list-style-type: none"> Proyectista 		
Elaboración de Diapositivas para la implementación del taller.		2 semanas						Utilización de las tecnologías de información.	

Fuente: Elaboración Propia.

OBJETIVO II

2do. MES

IMPLEMENTAR EL JUEGO DE LA OCA DENTRO LAS UNIDADES EDUCATIVAS

Consideraciones a tomar en cuenta:

Se sugiere realizar la propuesta a estudiantes de un paralelo de sexto año de educación primaria comunitaria vocacional, ya que el presente proyecto busca fortalecer conocimientos que estudiantes adquirieron en niveles anteriores.

Se requiere tres sesiones para que el estudiante asimile los contenidos que se pretende, las cuales se describen a continuación:

Campo: Vida y territorio

Área: Ciencias Naturales

Actividad N° 2: **(Primera sesión)** Taller para fortalecer conocimientos sobre alimentos nutritivos cultivados en el municipio a través del juego de la Oca.

Tarea	Contenido	Tiempo	Cronograma				Estrategias	Materiales y recursos	Responsable	Criterio de evaluación
			1	2	3	4				
Presentación del proyectista y participantes.	TEMA: LOS ALIMENTOS QUE CULTIVA EL MUNICIPIO <ul style="list-style-type: none"> Definición de alimento. Variedad de alimentos que cultiva el Municipio. Alimentos nutritivos 	20 min	U.E. FISCAL (area Urbana)	U.E. PARTICULAR (area Urbana)	U.E. FISCAL (Area Rural)	REFLEXION PEDAGOGICA	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Data show Cuaderno de apuntes Bolígrafos Pasaje 	Proyectista	La participación activa de los estudiantes en la recopilación de información. (SER)	
Recopilar información de alimentos que consumen los estudiantes a través del dado didáctico que constara de preguntas en cada cara. (véase anexo 6)		30 min								
Presentación de los alimentos		60 min.								

<p>nutritivos cultivados en el Municipio.</p>	<p>s cultivados en el Municipio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de alimento nutritivo • Valor nutricional de los alimentos identificados • Importancia de la revalorización de alimentos 									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	nutritivos.									
Presentación del juego de la Oca.	Historia del juego de la Oca	15 min					Exposición			
3er. MES										
Actividad N° 3: (Segunda sesión) Construcción del juego.										
			1	2	3	4				
Cada estudiante elaborara un dibujo para cada Oca del tablero sobre el alimento que más le intereso de la primera sesión.	Alimentos cultivados en el Municipio.	30 min.	U.E. FISCAL (Area Urbano)	U.E. PARTICULAR (Area Urbano)	U.E. FISCAL (Area Rural)	REFLEXION PEDAGOGICA	Elaborar el material	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas cartulina 30x30 • Lápices de colores • Marcadores escolares 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectista. • Docente de área. • Estudiantes. 	La representación gráfica y la descripción de los alimentos nutritivos cultivados en el

Presentación oral de los dibujos realizados de forma individual.		5 min						<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de apuntes • Cartón • Laptop • Data show • Pasaje 		municipio. (HACER) Véase anexo7
Se formarán grupos para la elaboración de: el puente, la posada, el pozo, el laberinto y la prisión.	Reglas del juego de la Oca	5 min					Lista de conformación de grupos	<ul style="list-style-type: none"> • Tijeras • Scotch • Carpicola • Lapiz • Goma 		
Adaptar las reglas del juego de la Oca a los alimentos		20 min					Participación activa			

cultivados en el Municipio										
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

REGLAS DEL JUEGO DE LA OCA

DESCRIPCION. -

Respecto a los materiales

Se sugiere:

- 63 hojas cartulinas blancas para la totalidad de casillas a desarrollar 30x30.
- Cartón para la fabricación del dado y fichas.

Respecto a los jugadores.

Un representante por grupo

INICIO DE LA PARTIDA



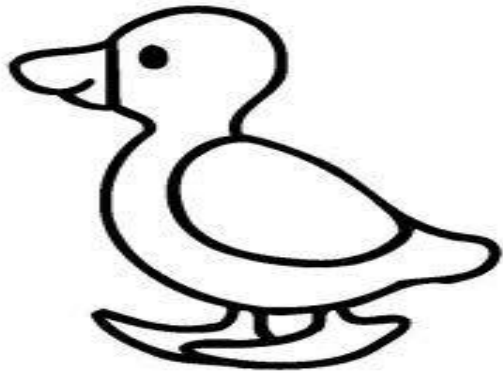
Si al tirar los dados la suma de ambos es 9, puede suceder:

Los dados son 5 y 4. Se salta a la casilla 53 (Dados)

Los dados son 3 y 6. Se salta a la casilla 26 (Dados)

LAS OCAS

Las casillas de "las Ocas" están distribuidas en el tablero en forma de "la Oca" a lo largo del recorrido de las casillas.



Hay un total de 14 casillas como ser ,5,9,14,18,23,27,32,36,41,45,50,54,59, y 63.

Es decir 7 están situadas partiendo de la casilla 9 y en las siguientes cada 9, es decir: en la 9, 18, 27, 36, 45, 54 y 63. Y las otras 7 están situadas, comenzando en la casilla 5 y también cada 9,

es decir: en la 5, 14, 23, 32, 41, 50 y 59.

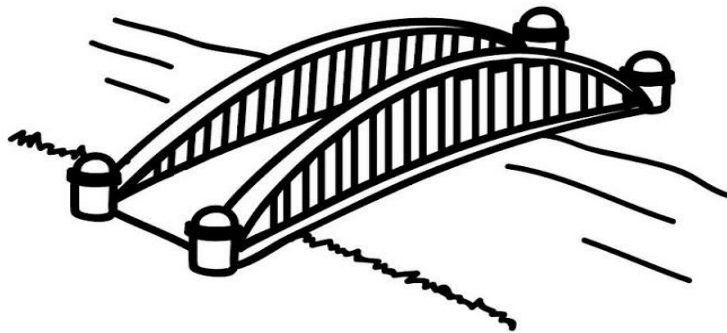
La oca tiene un significado de buena fortuna o de suerte.

En el juego es una casilla afortunada ya que, si vas a parar a ella, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y se vuelve a tirar el dado.

En este sentido cada oca deberá representar una ilustración e información relevante, elaborados de forma individual por el estudiante, respecto a los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio.

EL PUENTE

Los puentes desde que se inventaron en la más remota antigüedad, permitían un ahorro importante de tiempo o esfuerzo, en el cual existían personas que exigían un peaje por su utilización. Otros puentes medievales contaban con torres de defensa y de aduanas, que

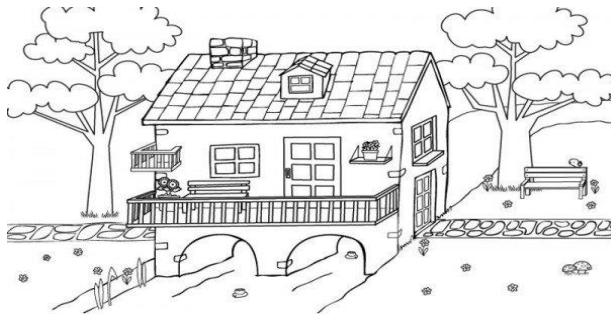


servían para apostar una guarnición de soldados con el fin de defender el puente y controlar el pago del peaje. Por tanto, en la casilla 6 se tiene dibujado un puente, elaborado por los grupos conformados; si se va a parar en dicha casilla, sube hasta el número 12 y se paga un peaje. En este sentido se debe responder a la pregunta elaborado por el proyectista, respecto a que se entiende por alimento. En caso de no responder deberá quedarse en la casilla 6 perdiendo un turno.

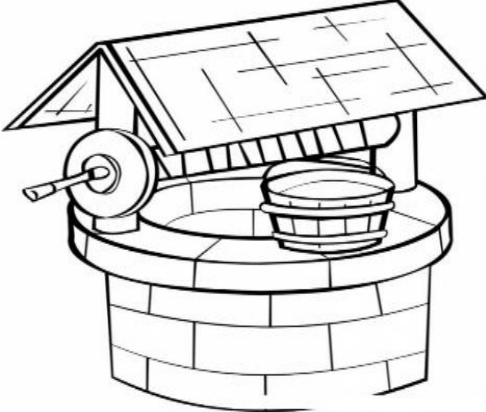
Parámetro a considerar:

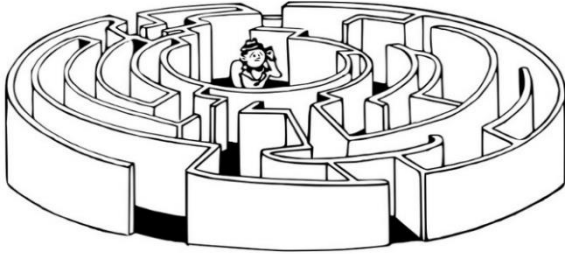
Rpta. El alimento es todo aquello que los seres vivos comen y beben para su subsistencia, ya sea en sustancias solidas o liquidas, con la finalidad de saciar una necesidad (Contreras, 2002).

LA POSADA

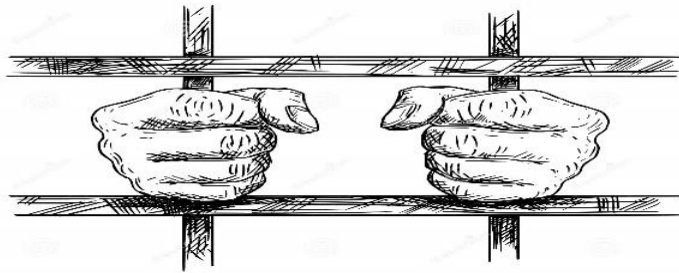


La casilla 19 tiene el dibujo de una posada. Son los lugares dónde se descansa y reponen las fuerzas para proseguir el camino, asimismo, también debe pagarse por la estadía y la comida proporcionada. Si se va a parar en dicha casilla, se permanece perdiendo un turno y se paga respondiendo a una pregunta elaborado por el proyectista respecto al concepto de alimento nutritivo.

	<p>Parámetro a considerar:</p> <p>Un alimento nutritivo hace referencia a las sustancias alimenticias que tienen las propiedades y nutrientes necesarios al momento de ser ingeridas como alimentos, este término está completamente vinculado con lo que es sano y saludable (Bourgues, 1987).</p>
<p style="text-align: center;">EL POZO</p> 	<p>La casilla 31 está marcada con el dibujo de un pozo y si se para en ella se tiene que permanecer hasta que la ficha de otro jugador caiga en ella. Así mismo, también representa un lugar donde el viajero queda atrapado sin poder salir sin ayuda de otro.</p> <p>En ese entendido, el jugador que caiga en esta casilla pierde partidas hasta que responda correctamente con la ayuda de otro estudiante u el otro jugador que caiga en la misma casilla. En este sentido el proyectista debe elaborar una pregunta para salir del pozo.</p> <p><u>PREGUNTA</u></p> <p><i>¿En qué fechas regularmente se cultiva y se cosecha la quinua?</i></p> <p>Parámetro a considerar:</p>

	<p>Rpta. se cultiva en las fechas de septiembre y octubre y se cosecha en mayo y junio.</p>
<p style="text-align: center;">EL LABERINTO</p> 	<p>La casilla 42 muestra un laberinto y los jugadores que vayan a parar en dicha casilla debe pagar y retroceder hasta la casilla 39. El laberinto es el símbolo de perder el correcto camino. Generalmente se pierde tiempo o se va a un lugar más alejado de donde se pretendía estar. Por tanto, el que va a esta casilla, se pierde y retrocede el camino tres casillas más atrás.</p> <p>En este caso el estudiante debe retroceder tres casillas o responder a una pregunta elaborado por el proyectista respecto a los alimentos nutritivos cultivados del Municipio.</p> <p><u>PREGUNTA</u></p> <p><i>¿Qué alimentos nutritivos se cultiva el municipio y porque es importante su consumo?</i></p> <p><i>Parámetro a considerar:</i></p> <p><i>R.</i> El trigo, la quinua y la cañahua.</p> <p>Porque aporta los nutrientes necesarios para una buena salud y a la vez apoyamos a la producción y a la revalorización de alimentos ancestrales.</p>

LA PRISION



La casilla 52 muestra una prisión y la ficha que vaya a parar ahí, hace pagar al jugador y además queda cautiva hasta que otra ficha caiga en el mismo lugar. En este sentido el jugador que caiga en esta casilla pierde partidas hasta que responda correctamente la pregunta elaborada por el proyectista, ya sea con la ayuda del grupo u otro participante que caiga en la misma casilla.

PREGUNTA

¿De acuerdo a lo aprendido que entendiste por revalorización?

Parámetro a considerar:

“Dotación o recuperación del valor o la estima que cierta cosa o persona había perdido. La revalorización es un arte: con la recopilación de sus poemas se ha conseguido una revalorización de la obra de este autor casi olvidado” (Definicion- WordReference.com, 2021).

LA MUERTE



En la casilla 58 aparece una calavera que simboliza la muerte. La ficha que vaya a parar en dicha casilla, debe retornar al principio del juego.

CASILLA INFORMATIVA (al grupo que le toque elaborar dicha casilla, deberá realizar un gráfico sobre la consecuencia de la desvalorización de alimentos nutritivos).

De la misma forma, el estudiante que caiga en dicha casilla debe interpretar la ilustración y mostrar una reflexión.

A partir de la casilla 60: Se juega solo con 1 dado.

Entrar al Jardín de la Oca: Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

Respecto a los ganadores: se debe coordinar con el proyectista y/o docente de turno el premio al ganador.

Fuente: Elaboración propia.

4to. MES

OBJETIVO II: IMPLEMENTAR EL JUEGO DE LA OCA DENTRO LAS UNIDADES EDUCATIVAS									
Actividad N°4: (Tercera sesión) Desarrollo del juego									
Tarea	Contenidos	Tiempo	Cronograma				Estrategias	Materiales	Responsable
			1	2	3	4			
Organizar espacios en el aula.	Base Teórica del juego de la Oca	10 min.	U.E. FISCAL (area urbano)	U.E. PARTICULAR (area urbano)	U.E. FISCAL (area rural)	REFLEXION PEDAGOGICA	Exposición Participación activa por parte de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Data show • Tablero • Dado • El juego y sus reglas • Pasaje 	Docente de turno
Informar sobre las reglas del juego de la Oca.		15 min							Proyectista
Formar grupos de 4 estudiantes para comenzar el juego.		10 min.							
Ejecución del juego.		40 min.							Docente de turno Proyectista

Fuente: Elaboración propia.

3ra Fase. - Duración: 1 MES

OBJETIVO III: CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE FERIA EDUCATIVA.										
Actividad: Desarrollo de la feria educativa para la revalorización de alimentos nutritivos.										
Tarea	Contenidos.	Tiempo	Cronograma				Estrategias	Materiales.	Responsable	Criterios de evaluación.
			1	2	3	4				
Coordinación con los directores de las tres U.E para la realización de la feria.	<ul style="list-style-type: none"> Definición de alimento Definición de alimento nutritivo. Alimentos nutritivos cultivados en el municipio 	30 min	Coordinación con los directores	Elaboración de carta e invitaciones	Organizar grupos de trabajo	Desarrollo de la feria	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> Afiches Invitaciones Carpas Sillas Mesas Equipo de sonido Laptop Trípticos Pasaje 	Proyectista	
Elaboración de carta de solicitud a la alcaldía del Municipio para		15 min					Redacción	Secretaría de dirección educativa		

gestionar un espacio en el Municipio para la realización de la feria	<ul style="list-style-type: none"> • Valor nutricional de los alimentos identificados 								
Elaboración de carta de solicitud para gestionar la adquisición de carpas y sillas para la feria.		15 min				Redacción		Proyectista	
Elaboración de invitaciones para autoridades		15 min				Diseño y redacción		Proyectista	

Municipales y comunidad educativa									
Organizar grupos para informar sobre la importancia de alimentos nutritivos cultivados en el municipio en la feria.		15 min				Participación activa		Proyectista	Docente de turno
Designar encargados por grupo		15 min				Participación activa		Docente de turno	
Desarrollo de la feria		1 Hora				Participación activa		Proyectista	Los conocimientos adquiridos en el

									Docente de area	proceso de elaboración y desarrollo del juego (SABER),
Clausura de la feria		30 min					Participación activa		Proyectista	La capacidad crítica sobre la lectura de la realidad y el entorno que lo rodea (DECIDIR)

Fuente: Elaboración propia.

CAPITULO VI
MATRIZ DE SEGUIMIENTO DEL
PROYECTO DE GRADO

6. MATRIZ DE SEGUIMIENTO DEL PROYECTO DE GRADO

Desde un punto de vista analítico, diferentes autores realizaron un aporte investigativo, en relación a que consiste el seguimiento que conllevan los proyectos, sin embargo, comparten elementos en común.

Al respecto (Daniel, 2004) plantea lo siguiente:

El seguimiento es una acción permanente a lo largo del proceso de los proyectos, permite una revisión periódica del trabajo en su conjunto, tanto en su eficiencia en el manejo de los recursos humanos y materiales, como en su eficacia en el cumplimiento de los objetivos propuestos. Es de vital importancia que el seguimiento se realice como una parte integrante del proyecto, acordada con los responsables de la gestión, para que no suceda como una mera supervisión. Recordemos que la función del seguimiento consiste en aportar aprendizaje institucional y no emitir dictámenes sobre resultados de un proceso.

En este sentido, el seguimiento es un proceso continuo y sistemático, por tanto, es fundamental en el ciclo del proyecto independientemente del tipo de proyecto que se trate. Al momento de realizar el seguimiento nos permite analizar la información sobre el avance que tiene hacia la consecución de las metas y el objetivo. Considerando que existen distintos tipos de seguimientos, entre ellos; el seguimiento de los resultados, el cual se tomó en cuenta al momento de realizar la planificación de la matriz de seguimiento del proyecto de grado, tomando en cuenta que este diseño de seguimiento involucra a la matriz de marco lógico, por tanto, permite entrelazar la matriz de seguimiento con la evaluación del proyecto, con el objetivo de cumplir la meta por actividad. Para así poder lograr los resultados que se plantea en la matriz de seguimiento y de tal forma alcanzar con el objetivo del proyecto de grado.

DESARROLLO. -

RESULTADOS DEL MARCO LOGICO	ACCIONES O ACTIVIDADES	META POR ACTIVIDAD	INSTRUMENTO PARA EL RECOJO DE INFORMACION	FUENTES DE VERIFICACION
Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas	Visita a directores de Unidades Educativas (Fiscal, particular, área Rural)	Hasta el primer mes el proyectista deberá ponerse de acuerdo con el 100% de los directores para establecer un lugar en la ejecución del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de aceptación 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Videos
Implementar el juego de la Oca dentro las unidades educativas	Planificación del taller	Hasta el segundo mes, el 98% de los contenidos deben estar preparados para el desarrollo del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Informe de planificación
	Taller para fortalecer conocimientos sobre alimentos nutritivos cultivados en el municipio	Hasta el tercer mes se debe concientizar al 90% de los estudiantes sobre la importancia de alimentos	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cámara de video 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Lista de participantes

	a través del juego de la Oca	nutritivos cultivados en su región.		
	Construcción del juego	Hasta el cuarto mes debe haber un compromiso con el 90% de los estudiantes para la construcción del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de datos 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de participación • Fotografías
	Desarrollo del juego	Hasta el quinto mes el 95 % de los estudiantes participan del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia 	Lista de participación
Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.	Realizar ferias educativas sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en el Municipio	El 95% de los estudiantes logran nuevos conocimientos sobre alimentos cultivados en la región.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Cámara fotográfica • Cámara de video 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Lista de participantes

Fuente: Elaboración propia.

CAPITULO VII
EVALUACION DEL PROYECTO DE
GRADO

7. MATRIZ DE EVALUACION DEL PROYECTO DE GRADO

JERARQUÍA DE OBJETIVOS	INDICADORES DE IMPACTO DE EFECTO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE INFORMACION
<p>Propósito Fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, a través del Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje en las unidades educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos.</p>	<p>Los estudiantes fortalecen sus conocimientos sobre los alimentos nutritivos cultivados en el municipio a través del juego de la Oca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del director de la unidad educativa sobre el desarrollo del proyecto. • Fotos • Videos • Planilla de asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acta de participación • Ficha Metacognitiva
<p>Componentes Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas</p>	<p>La dirección de gestión educativa y cultura del Municipio, coordinan con los directores de las unidades educativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de aceptación • Fotos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica

<p>Implementar el juego de la Oca dentro las unidades educativas.</p>	<p>La población estudiantil refuerza sus conocimientos a través del juego de la Oca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías • Videos • Lista de asistentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara fotográfica • Cámara de video • Lista de asistencia de las tres sesiones. • Acta de participación • Lista de cotejo
<p>Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.</p>	<p>La población estudiantil participa en la feria educativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Testimonios de los participantes. • Carta de solicitud para la adquisición de carpas y sillas • Lista de participantes de la feria 	<ul style="list-style-type: none"> • Acta de participación

Fuente: Elaboración propia.

8. CONCLUSIONES

Tras la realización de la propuesta, titulado “El juego de la oca, estrategia de aprendizaje para revalorizar los alimentos nutritivos en las unidades educativas” sellega a las siguientes conclusiones:

Respecto al objetivo general

- *Fortalecer conocimientos sobre la importancia de los alimentos nutritivos cultivados en la región, a través del Juego de la Oca como estrategia de aprendizaje en las unidades educativas para la revalorización de los alimentos nutritivos.*

La falta de información sobre los alimentos nutritivos que se cultiva en el Municipio, es uno de los elementos más importantes que ocasionan el poco cultivo.

La inexistencia de acciones educativas que promuevan el consumo de alimentos nutritivos fue lo que llevo a realizar la presente propuesta de proyecto de proyecto de grado.

La estrategia que propone el proyecto es innovador, de tal forma, puede optarse como un recurso educativo de fortalecimiento de conocimientos, ya que el aprendizaje no solo depende de elementos formales para resultados óptimos, de la misma forma, no solo se trata de proporcionarle conocimiento a los estudiantes, por el contrario, se trata de buscar la manera en que se interesen en aprender con elementos innovadores, como ser: el juego de la oca, ya que a través de él, se despierta el interés en saber y descubrir, aportar herramientas necesarias para fortalecer sus conocimientos hacia los alimentos nutritivos y de esta forma generar un aprendizaje en el estudiante y el juego es un medio para lograrlo.

La revalorización que pretende el presente proyecto está enfocado en recuperar la importancia que se daba a alimentos con alto valor nutritivo del municipio, ya que como se pudo evidenciar en la entrevista, productores de trigo quinua y cañahua migraron a la producción forrajera (alfalfa, cebada), puesto que para los mismos es más rentable económicamente, por tanto, lo que se pretende con la presente propuesta es que se vuelva a recuperar la importancia que se daba a estos alimentos nutritivos ya que el mismo representa, costumbres y tradiciones, tanto al

momento de cultivar como a la hora de alimentarse, y en otras sociedades se distingue como un símbolo que representa unidad, tradición, y distinción

Pueden ser diversas las causas por las que se tenga que revalorizar alimentos nutritivos, por lo tanto, es en este momento donde interviene el proyecto, generando conocimientos poniendo en práctica lo aprendido los cuales permitirán reflexionar sobre alimentos nutritivos que cultiva el municipio.

En este orden, el estudiante aprende de forma relevante cuando adquiere conocimientos que considera útiles e importantes para su vida, desarrolla la capacidad de pensamiento independiente, disciplinado, creativo y reflexivo que lo lleve a entender las múltiples perspectivas del conocimiento, de su saber, comprensión y descubrimiento.

El educando aprende de manera relevante cuando el conocimiento adquiere significado o sentido para alcanzar un propósito en la vida; la participación en prácticas sociales constituye un aspecto fundamental de su actuación.

Respecto al objetivo específico 1

- *Determinar un espacio educativo para el desarrollo de actividades pedagógicas.*

Generar un espacio educativo ayudará a la interacción entre los estudiantes, el aprendizaje se construirá conjuntamente de manera que se enriquecerá la producción de saberes con el trabajo colaborativo.

El ambiente ayudara a promover que los estudiantes sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, al mismo tiempo sea estimulador, creativo y participativo donde los estudiantes no solo actúen también reflexionen sobre el teme a tratar.

Respecto al objetivo específico 2

- *Implementar el juego de la Oca dentro de las unidades educativas*

El juego es un valioso recurso para el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que

las reglas del mismo podrán contextualizarse de acuerdo a los alimentos que se cultivan en el Municipio detectado. El estudiante al momento de la construcción y diseño comprenderá el valor e importancia de estos alimentos tanto para el consumo como para el Municipio.

En el transcurso de la construcción del juego de la Oca, el estudiante podrá explorar, manipular, preguntar, dar seguimiento a su propia estrategia de aprendizaje, podrá desarrollar su imaginación y creatividad ya que él, será el propio constructor de su material educativo, fomentara sus habilidades sociales con sus compañeros y por último le ayudara a explorar el mundo que le rodea ya que aprender jugando es acceder a un aprendizaje significativo.

Respecto al objetivo específico 3

- *Concientizar a la población a través de la implementación de la feria educativa.*

La feria educativa servirá como un medio de concientización a la población en general, para poder revalorizar alimentos nutritivos cultivados en la región.

Así mismo la feria educativa ayudara a los estudiantes a desarrollar las habilidades sociales y el manejo de la información, favoreciendo la asimilación y el desarrollo de la capacidad de análisis y poder sintetizar lo aprendido.

Por último, la aplicación del juego de la oca en las tres unidades educativas mediante los objetivos propuestos, busca generar un impacto social empezando por estudiantes y terminando en los pobladores del Municipio.

9. RECOMENDACIONES

- Realizar la propuesta a estudiantes de sexto año de educación primaria comunitaria vocacional, ya que el objetivo es fortalecer conocimientos que estudiantes adquirieron en niveles anteriores.
- Para el desarrollo del proyecto es importante el acompañamiento de un científico en educación, mismos que están comprometidos en transformar una realidad, a través de procesos educativos y bases teóricas científicas, lo cual será fundamental al momento de obtener resultados y hacer una contrastación con la base teórica científica que orienta el proyecto de grado.
- Coordinar la ejecución del proyecto con docentes encargados del área de Ciencias Naturales y director para la ejecución del proyecto.
- A futuros proyectistas, tomar en cuenta los alimentos nutritivos cultivados en distintas regiones, ya que la globalización alimentaria es una amenaza latente para la desvalorización de los alimentos nutritivos cultivados en Bolivia.
- Autoridades Municipales en coordinación con las autoridades educativas, establezcan acciones encaminados a resolver problemas de su comunidad.
- Respecto a los espacios educativos, ambientar con materiales educativos acordes al tema de estudio.
- Para que el estudiante refuerce sus conocimientos y asimile de mejor manera los contenidos sobre los alimentos que cultiva el Municipio es necesario incorporar estrategias como el juego donde el estudiante por medio del aprendizaje activo comprenderá de mejor manera la importancia de los alimentos.
- Captar el interés en los pobladores de la comunidad para generar la participación activa en la feria educativa
- Hacer partícipes a autoridades Municipales y educativas en la feria educativa para generar un mayor impacto social.

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

10.1. Cronograma de Gantt

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACIÓN																															
	1° MES				2° MES				3° MES				4° MES				5° MES				6° MES				7° MES							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Visita a directores de Unidades Educativas (Fiscal, particular, área Rural)	■	■	■	■																												
Planificación del taller					■	■	■	■																								
Taller para fortalecer conocimientos sobre alimentos nutritivos cultivados en el municipio a través del juego de la Oca									■	■	■	■																				
Construcción del juego													■	■	■	■																
Desarrollo del juego																	■	■	■	■												

OBJETIVO 2									
Implementar el juego de la Oca dentro las unidades educativas									
RECURSOS TECNICOS (Alquileres)	MATERIAL DE ESCRITORIO	VIATICOS	COSTO UNITARIO	UNIDAD TOTAL REQUERIDA	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO		TOTAL	
						INTERNO	EXTERNO		
Laptop			50	9	450	0	450	450	
Data show			50	6	300	0	300	300	
	Bolígrafos		1	50	50	0	50	50	
	Hojas cartulina color blanco		2	200	400	0	400	400	
	Lápices de colores		65	3	195	0	195	195	
	Marcadores		92	3	276	0	276	276	
	Cartón		3	3	9	0	9	9	
	Scotch		6	3	18	0	18	18	
	Carpicola		5	3	15	0	15	15	
	Lápiz		1	15	15	0	15	15	
	Goma		1	9	9	0	9	9	
		Pasaje	20	3	60	60	0	60	
								total	1.797
OBJETIVO 3									
Concientizar a la población a través de la implementación de feria educativa.									
RECURSOS TECNICOS (Alquileres)	MATERIAL DE ESCRITORIO Y MATERIAL LOGISTICO	VIATICOS	COSTO UNITARIO	UNIDAD TOTAL	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO		TOTAL	
						INTERNO	EXTERNO		
Laptop			100	1	100	0	100	100	

Equipo de sonido			500	1	500	0	500	500	
	Afiches		2	200	400	0	400	400	
	Invitaciones		1	200	200	0	200	200	
	Carpas		500	8	4000	0	4000	4000	
	Sillas		50	40	2000	0	2000	2000	
	Mesas		50	15	750	0	750	750	
	trípticos		2	150	300	0	300	300	
		Pasaje	20	1	20	20	0	20	
								Total	8.270
La inversión estimada de acuerdo a los objetivos planteados es un total de: 10.431 Bs.								TOTAL, GENERAL	10.431 Bs.

Bibliografía

- Altamirano, F. M. (s.f.). Escuela Academico profesional de educacion inicial . *El juego de la oca en el lenguaje fonetico en niños de 5 años de la institucion educativa N°568 Pukarumi*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.
- Ansoff, H. I. (1976). *Corporate strategy*. Graw Hill: Harmonsworth.
- Balestrini, M. (2002). *Como se elabora un proyecto de investigacion* . Caracas: BL Consultores Asociados.
- Bisquerra, A. R. (2004). *Metodologia de la Investigacion Educativa*. España- Madrid: La Muralla S.A. 2 da.
- Blanco, A. (2007). *Formulacion y Evaluacion de proyectos*. Caracas.
- Bolaños, G. (1990). En Z. Molina, *Introduccion al Curriculo, 1ra ed*. San Jose, Costa Rica: EUNED.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Madrid: Comite Olimpico Español.
- Calderon, K. (2013). *La didactica de hoy. 1ra ed*. San Jose, Costa Rica: EUNED.
- Chao, E. S. (2000). Salvado de Trigo con funcion Biologica. En G. Mazza, *Alimentos Funcionales* (págs. 39-71). España: ACRIBIA, S.A.
- Crowther, G. (2013). *Eating Culture:An Anthropological Guide to Food*. Toronto: University of Toronto Press.
- Dankhe.G. (1986). Metodologia de la investigacion. En R. F. Hernandez. Quinta Edicion.
- Definicion- WordReference.com*. (2 de julio de 2021). Obtenido de Revalorizacion: www.wordreference.com/definicion/revalorizar
- Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En L. I. Delgado, *El juego infantil y su metodologia* (págs. 2-33). Madrid : Paraninfo.
- Delgado, L. I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodologia*. Bogota: Paraninfo.
- DESARROLLO, B. I. (1997). *Evaluacion : una herramienta de gestion para mejorar el desempeño de los proyectos*. Obtenido de <http://www.iadb.org/cont/evo/SPBook/lamatriz.htm>
- Diaz, B. A. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretacion constructivista*. Mexico: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.

- Diaz, Mejia, Hector, Angel. . (2008). *Hermeneutica de la ludica y pedagogia de la modificabilidad simbolica*. Bogota: Magisterio.
- FAO. (2011). *La Quinoa: cultivo milenario para contribuir a la seguridad alimentaria mundial*. Santiago de Chile: Oficina Regional para America Latina y el Caribe.
- Fortun, J. (1993). Reeducacion alimentaria y ambiental para la produccion. En *Instituto nacional de arqueologia de Bolivia*. Mision tecnica holandesa.
- Gomez, M. (2009). *Introduccion a la metodologia de la investigacion cientifica - 2a ed.* Cordoba: Brujas.
- Gonzales, R. (s.f.). *La Ludica como estrategia didactica*. Universidad Nacional de Colombia, Bogota, Colombia. .
- Gonzales. Yaksic, M. (2010). *Nueva Constitucion Politica del Estado Plurinacional*.
- Gonzalez, V. (2003). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. En R. F. Hernandez, *Metodologia de la investigacion (5 edicion)* . Mexico: Pax.
- Gutton, P. (1982). *El juego en los niños*. . Barcelona: Hogar del Libro .
- Halten, K. J. (1987). *Estrategia*. Obtenido de [http:// espacioliterario.obolog.es/revistar-239126](http://espacioliterario.obolog.es/revistar-239126)
- Hernandez, D. (2015). *Diagnostico Situacional en estrategia empresarial*.
- Jimenez, R. (2006). La importancia del juego. *Revista Digital de Investigacion y Educacion*, 3-26.
- Krippendorf, K. (1997). *Metodologia del analisis de cintenido*. Barcelona: Paidos .
- Linares, A. R. (2009). *Desarrollo Cognitivo: Las teorias de piaget y de vigotsky*. Obtenido de Presentacion con diapositivas: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo,pdf
- Marber, F. J. (2011). *El juego de la Oca (3ra ed.)*. Lorca: Club Universitario.
- Marber, J. F. (2011). *El juego de la oca (3ra ed.)*. Lorca : Club Universitario .
- Marin, I. (1985). Analisis de documentos. En I. y. Marin, *Pedagogia Social y Sociologia de la educacion*. Madrid: U.N.E.D.
- Marin, Y. R. (2011). Juego didactico, una herramienta educativa para el autprendizaje en la ingenieria industrial. *Revista Educacion en Ingenieria*, N°12, 61-68.

- Melo, M. y. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales innovacion educativa. *Innovacion Educativa*, 41-63.
- Melquiades, F. A. (Abril, 2014). Estrategias didacticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matematicas en los niños y niñas de nivel primaria. . *Textos y Contextos*, 2(1), 46.
- Mendez, Z. (2008). *"Aprendizaje y cognicion" 10 ed.* Costa Rica: EUNED.
- Mercado, L. (2009). *El juego y recreacion en la educacion.* . Cordoba.: Brujas. .
- Merriam- Webster. (2017). *Merriam- Webster.* Obtenido de Obtenido de protective Foods: merriam-webster.com
- Mesia, R. (s.f.). *Estrategias didacticas: Antologia.* Facultad de Educacion- Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.
- Meza, B. A. (1987). *Psicología del Aprendizaje.* Lima: 2ª ed. Caribe.
- Milocco, G. (2005). *Evaluacion de Proyectos.* Buenos Aires: ANFIN.
- Monereo, F. C. (13 de Octubre de 2013). *Loret de Mola Álvarez* . Obtenido de Estilos de aprendizaje.: http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/número8/artículos/lsr/_8
- Montañes, J. P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista Ensayos* ,Vol.15, 235-260.
- Mora, F. (2015). *Neuroeducacion: solo se puede aprender aquello que se ama.* Madrid: Alianza.
- Mora, T. (2015). *Neuroeducacion: solo se puede aprender aquello que se ama.* Madrid: Alianza.
- Muller, E. R. (2010). *Manual para la presentacion de proyectos.* Lima: Fondo empleo.
- Nisbet, J. (1986). Estrategias de aprendizaje. En S. Janet, *Estrategias de aprendizaje.* Madrid: Santillana,1987.
- Ortega, R. R. (1992). *El juego infantil y la construccion social del conocimiento* . Sevilla: Alfar.
- Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educacion.* Madrid: Alianza.
- Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educacion.* Madrid: Alianza.
- Paredes, O. J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En M. Murcia, *Aprendizaje a traves del juego* (pág. 11). Malaga: Aljibe.
- Piaget, J. (1946). *La formacion del simbolo en el niño.* Mexico: F.C.E.

- Piaget, Jean. (1962). *"Play Dreams & Imitacion in Childhood"*. Norton: 1ra. ed. New York, Estados Unidos.
- Porto, P. J. (2013). *Definicion de viabilidad*. Obtenido de <https://definicion.de/viabilidad>
- Pozo, J. y. (1993). Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo. En Monereo, *Las estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interaccion*. Barcelona: Domenech.
- Reyes, E. (2009). *Principales Tecnicas aplicadas en Trabajo Social*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Ribes, A. D. (2011). *El juego infantil y su metodologia*. Bogota (Colombia): Ediciones de la U.
- Rivera, R. (1995). *Cultivos Andinos en el Peru, Investigaciones y Prespectivas de su Desarrollo*. Lima- Peru: Minerva.
- Rossmay, J. (2010). *Produccion de la Quinoa, Oruro y Potosi*. Bolivia: Periodico digital de investigacion sobre Bolivia.
- Rossmay, J. (2010). *Produccion de Quinoa, Oruro y Potosi*. Bolivia: Periodico digital de investigacion sobre Bolivia.
- Sobrero, F. (2009). *Analisis de Viabilidad: Lacenicienta en los proyectos de inversion*. Buenos Aires: FCE-UNL.
- Tull, A. (1996). *Food and Nutrition*. New York: Oxford Univertisy Press.
- Tull, A. (1996). *Food and Nutrition*. New York: Oxford Univertisy Press.
- Vila, S. J. (2007). El enigma del juego de la oca . *Historia y Mito*, 88.
- Weinstein, y. M. (1986). *The teaching of learning strategies*. Nueva York : McMillan: Handbook of research on teaching.

ANEXOS

ANEXO 1: ANTECEDENTES HISTORICOS CONTEXTUALES

1. DESCRIPCION DEL MUNICIPIO

1.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

El 6 de agosto de 1825 se crea la república de Bolivia por el libertador Simón Bolívar, actualmente este país comprende el nombre de estado plurinacional de Bolivia, el cual se encuentra dividido políticamente en 9 departamentos, distribuidos en 112 provincias y en 327 municipios.

El departamento de La Paz, fue creado el 20 de octubre de 1548 por los conquistadores españoles en la localidad de Laja, en la actualidad La Paz, cuenta con una superficie territorial de 133.985 kilómetros cuadrados, el cual se encuentra dividido en 20 provincias y 82 municipios una de las cuales es el municipio de Viacha.

El Municipio de Viacha, perteneciente al departamento de La Paz, tiene como modo central a la ciudad de Viacha, en ella se encuentra la sede del gobierno Municipal y forma parte del complejo metropolitano del departamento de La Paz, junto a los Municipios de El Alto, La Paz, Achocalla, Palca, Mecapaca y Laja.

El Municipio de Viacha capital de la Provincia Ingavi, se encuentra localizado a 32Km. de distancia desde la ciudad de La Paz.

DEPARTAMENTO:	La Paz
PROVINCIA:	Ingavi
MUNICIPIO:	Viacha
CAPITAL:	Ciudad de Viacha



El principal ingreso al Municipio es a través de la carretera El Alto - Viacha (Ruta 19 de la red fundamental). El tiempo de viaje desde la ciudad de El Alto hasta el Municipio es de aproximadamente 45 minutos.

4.1.2. LATITUD Y LONGITUD

El Municipio de Viacha, se encuentra ubicado entre los paralelos 16 °32' 39" (UTM 0576432) y 16° 54' 44" (8160551) de latitud Sur y entre los meridianos 68 ° 16' 56" y 68° 22' 72" de longitud Oeste, localizándose en el Altiplano Norte del Departamento de La Paz, con altitudes que varían desde los 3.540 metros sobre nivel del mar en la parte más baja, hasta los 4.600 msnm en las serranías ubicadas en la parte oeste del Municipio, hacia la carretera 107, camino a Tolacollo (frontera con la republica peruana).

1.2. EXTENCION TERRITORIAL

La extensión de toda la provincia Ingavi es de 5.410 Km² y se encuentra dividida actualmente en 7 Municipios; anteriormente a esta división Viacha poseía una extensión de 4.380.33 Km², debido a que los actuales Municipios de San Andrés y Jesús de Machaca formaban parte de Viacha; luego de la división, el área geográfica municipal se redujo a 843 Km², ocupando el 15,6% del territorio provincial.¹

1.3. LÍMITES TERRITORIALES

El Municipio de Viacha limita con los siguientes puntos cardinales:

Límites territoriales

Puntos Cardinales	Secciones Municipales Limítrofes	Provincias
Al Norte:	Municipio de Laja Municipio de El Alto	Provincia Los Andes Provincia Murillo
Al Este:	Municipio de El Alto Municipio de Achocalla Municipio de Calamarca Municipio de Collana	Provincia Murillo Provincia Murillo Provincia Aroma Provincia Aroma
Al Sur:	Municipio de Collana Municipio de Comanche	Provincia Aroma Provincia Pacajes

¹Plan territorial de desarrollo integral, 2016-2020

Al Oeste	Municipio de Comanche	Provincia Pacajes
	Municipio de Jesús de Machaca	Provincia Ingavi
		Provincia Los Andes
	Municipio de Laja	

Fuente: Elaboración propia en base al plan territorial de desarrollo integral, 2016-2020

1.4. EXTENSIÓN TERRITORIAL

La extensión de toda la provincia Ingavi, tiene una superficie total de 5.410 Km². Esta provincia se encuentra dividida actualmente en 7 Municipios; anteriormente a esta división, Viacha poseía una extensión de 4.380,33 km² debido a que los actuales municipios de San Andrés y Jesús de Machaca formaban parte de Viacha luego de la división, el área geográfica municipal se redujo a 843 km², ocupando el 15,6% del territorio provincial.

1.5. ORGANIZACIÓN TERRITORIAL

1.5.1. DIVISIÓN POLÍTICO – ADMINISTRATIVA

a) CANTONES

El municipio el Viacha según la anterior constitución política del estado, bajo la jurisdicción del Municipio de Viacha se encontraba dividido en 7 cantones: Villa Remedios, Gral. José Ballivián, Ichuraya Grande, Irpuma Irpa Grande, Villa Santiago de Chacoma, Chacomlrpa Grande y Viacha.

Posteriormente se establece y se consolida una nueva división administrativa con la formación de los Distritos municipales, dejando de lado la división cantonal, organización administrativa que se consolidó a la fecha.

b) AREA URBANA

Actualmente la jurisdicción del Municipio, cuenta con 5 distritos de los cuales los distritos 1, 2, 6 y 7 son urbanos y el distrito 3 es área rural. El municipio de Viacha se encuentra conformado por 3 distritos urbanos (distritos 1, 2, 7) y uno periurbano (distrito 6), los 1 y 2 conforman la FEJUVE de Viacha, en el distrito 6 la entidad matriz es la SUB FEJUVE, el distrito 7 el ente representativo es la fejuve distrito 7.

c) AREA RURAL

El área rural está conformado por las comunidades del distrito 3, que además ocupa la mayor parte del territorio del Municipio de Viacha, sin embargo, producto del crecimiento del área urbana muchas de sus comunidades tienden a urbanizarse de forma natural generado por el crecimiento de la ciudad de El Alto (hacia las comunidades de la sub central Batallas de Ingavi, Mesocruz y Achica Arriba) y por el crecimiento de la ciudad de Viacha (afectando a las comunidades de Humachua, Chonchocoro, Viliroco, Secke jahuir, etc.)

El área rural se caracteriza principalmente por su fuerte especialización en la producción agropecuaria, en el que se distinguen una zona especializada en la producción lechera, una zona de transición y una región con potencial agrícola.²

ORGANIZACIÓN TERRITORIAL ÁREA RURAL

Dentro del área rural existe 64 comunidades originarias que se agrupan en 9 markas que en conjunto forman la central agraria Marka Viacha a continuación se detalla las markas conformados por las distintas comunidades y la superficie de hectáreas:

Markas, Comunidades Hectáreas.

MARKAS	COMUNIDADES	SUPERFICIE EN HAS.
Marka Irpa Chico	Jalsuri, Callisaya, Pan de Azúcar, Canaviri, Muroamaya, Villa Arriendo, Colina Blanca, Villa Remedios.	10.810.00
Marka Achica	Achica Arriba, Llajmapampa, Masocruz, Pongoni, Villa Santa Chacoma, Achica Baja.	9.456.33
Marka Batallas de Ingavi	Surusaya, Challajahuir, Choquenaira, Santa Rosa de Limachi, Batalla De Ingavi, Granja Convento, Mamani, Chonchocoro, Viliroco, Humachua	7.346.00
Marka Contorno	Sequechuro, Pallina Chico, Contorno Arriba, Contorno Abajo, Contorno Centro, Pallina	3.216.02

²Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

	Centro, Contorno Letanias, Sequejahuiria.	
Marka Coniri	San Vicente de Collagua, Villa Ponguini, Quinamaya, Coniri Alto, Chañojahuá.	13.947.89
Marka Irpa Grande	Toncopugio, irpuma grande chacoma irpa grande, tacagua, chuquiñuma irpa grande, mollojahuá, chojñapujio	8.684
Marka Villa de Santiago Chacoma	Villa Santiago de Chacoma, Chusñupa, jequerirosapatam chacoma alta.	58.750.00
Marka Jacha Hilata	Hilata San Jorge, Hilata Santa Trinidad, Hilata Arriba, Hilata Centro.	1.933.00
Marka Villa Ancara	Ancara, Villa Ancara, Hichuraya Grande, Hichuraya Alta.	4.380.00

Fuente: Elaboración propia en base al Plan territorial de desarrollo integral de Viacha 2016-2020

1.6. SUPERFICIE

El Municipio de Viacha tiene un tamaño aproximado de 118.523.42 hectáreas, la que ocupa una mayor parte es la superficie agrícola con 24.572 hectáreas donde se produce principalmente: legumbres secas y tubérculos.

En la ganadería se tiene principalmente los pastos naturales que ocupan 11.550 hectáreas y pastos cultivados con 254 hectáreas, estos pastos benefician principalmente al sector bovino, ovino y camélido. La producción agrícola y ganadera está concentrada en el Distrito 3, territorio en los cuales sus habitantes se organizan y distribuyen la tierra para diferentes usos, en la siguiente tabla se muestra la superficie en hectáreas por Markas³

1.7. ASPECTO FISICO NATURAL

1.7.1. CLIMA

El clima en el Municipio de Viacha se encuentra fuertemente influenciado por la altitud 4.000m, factor que afecta notablemente a las temperaturas. Esta zona

³Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

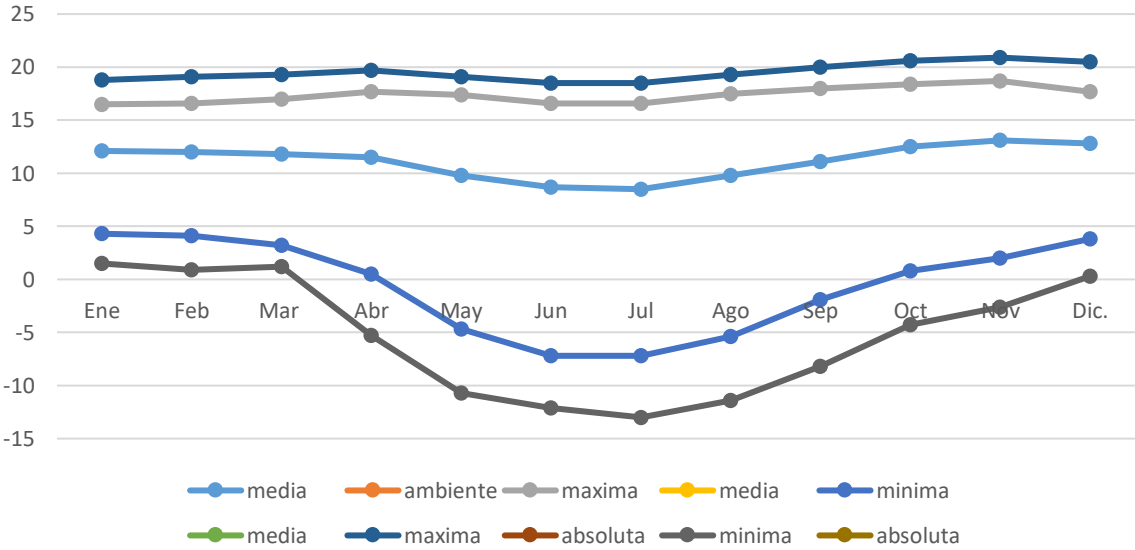
climática está enmarcada por la alternancia de una estación seca, correspondiente al invierno y una estación húmeda de cuatro meses, correspondiente al verano.

Según el observatorio San Calixto la cadena montañosa de la Cordillera Real ubicada al Oeste, constituye una barrera climática para el Municipio durante la estación de lluvias, ésta barrera frena intensamente las masas de aire húmedo que provienen de la cuenca amazónica.⁴

1.7.2. TEMPERATURA

Las temperaturas máximas absoluta a lo largo del año varían entre 17,2-20,6°C, las máximas temperaturas se presentan en el mes de agosto hasta diciembre llegando un máximo de 22°C en diciembre del 2014 y la mínima que se registró en los últimos años fue de -7,5°C en julio del 2014.

Descripción: temperatura promedio (°C), gestión 2000-2015



Fuente: Elaboración Propia en base a datos de SENAMHI

1.7.3. PRECIPITACIÓN PLUVIAL

De acuerdo a los datos del SENAMHI la mayor época de lluvia se presenta en el mes de enero llegando hasta 152 mm de precipitación el 2010, con un periodo

⁴ Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

lluvioso que dura en promedio cinco meses noviembre a marzo y la menor precipitación se presenta en el mes de junio a agosto.

La precipitación anual registrada se presenta en la distribución entre noviembre y febrero, con una medida total de 524.60 mm por año, la estación húmeda se extiende generalmente durante cuatro meses entre ellos está: diciembre a marzo, con el 70% de la precipitación pluvial.

Sin embargo, la sequedad es casi absoluta de mayo a agosto, la estación se cae siendo irrumpida entre septiembre y noviembre por algunos períodos lluviosos de corta duración (1a3días), de manera general, llueve por término medio un día cada tres durante el año y en el curso de los meses de diciembre, enero y febrero, un promedio de dos cada tres días⁵

Otro aspecto relevante que se debe rescatar es lo sucedido en los años de 1994 y 2001, donde se enmarcan dos hitos climáticos, en el cual se presentó una elevada precipitación pluvial que genero inundaciones, generando una fuerte sequía.

1.8. ACTIVIDAD ECONOMICA

El municipio de Viacha está compuesto por dos aspectos económicos productivos: área urbana, área rural, cada uno de ellos con sus propias peculiaridades y con diferentes índices históricos, el aspecto económico urbano se ha desarrollado en el municipio en base a la instalación hace décadas de la sociedad Boliviana de cemento S.A. (SOBOCE) y de la cervecería boliviana nacional, ambas empresas fueron pioneros de la industria viacheña.

En la actualidad el aspecto económico urbano, está compuesto de grandes empresas y pequeñas- microempresas, el cual se encuentra distribuido en el distrito 1, 2,6 y 7, cada uno de ellos con una diversidad diferente de desarrollo, gracias a todas estas empresas se generó empleos para la población.

En el aspecto económico rural, está compuesto por la producción agropecuaria esta confinada al cultivo, correspondiente a la papa, quinua, cebada haba, alfalfa, etc. Y la crianza del ganado vacuno criollo de engorde, ovejas, llamas y alpacas, el sistema productivo sufrió una transformación en los años 70 con la inclusión del proyecto

⁵Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

ingavi, establecido por el banco mundial (BIRF) y la comunidad económica europea en coordinación con el gobierno nacional a través de CORDEPAZ.

En la actualidad, en el municipio de Viacha, cuenta con una cuenca lechera, el cual ha permitido una mejora sustancial en las condiciones de vida de la población, como también cuenta con un elevado potencial de desarrollo productivo tanto en el área urbana y rural.

La generación de recursos económicos en el área rural, se concentra en el cultivo de papa, cebada, quinua, el cultivo con mayor potencial en el municipio es la papa.

1.8.1. COMERCIO

En la ciudad de Viacha solo existe un centro de abasto el mercado central Viacha, ubicado en el distrito 2 en el cual expenden diferentes productos tanto para la canasta familiar, ropa y otros enseres, sin embargo, por su localización y reducido espacio, no permite que el comercio se pueda incrementar en el área dado que se encuentra ubicado al centro de la ciudad junto a la casa de gobierno municipal.

En los distritos 1 y 2 los últimos años ha comenzado a formarse un área comercial entre las avenidas, los cuales se encuentran ubicados en: José Manuel Pando e Ingavi y las calles Murillo, Pisagua y la plaza central Mariscal José Ballivián, en donde se han asentado diferentes agencias bancarias, restaurants como también centros de comercio.

En el distrito 6 no existe lugar consolidado donde se pueda realizar un comercio, en cambio en el distrito 7 se ha comenzado a generar un núcleo comercial incipiente en la plaza central Tilata en los alrededores de la sub alcaldía del distrito 7, donde se asentaron líneas de transporte público, restaurants, agencia de material construcción y otros comercios.

De forma complementaria existe una diversidad de ferias semanales en diferentes barrios de los distritos de Viacha, como la feria más importante se considera a la feria dominical de los domingos el cual se desarrolla los domingos, en la plaza Evaristo valle y los distritos 1 y 2 y de comunidades circundantes, similar importancia posee la feria de los jueves que se desarrolla en la calle montes.

1.9. ASPECTOS SOCIO CULTURALES

1.9.1. HISTORIA (PROCESOS CRONOLÓGICOS DE OCUPACIÓN DEL TERRITORIO

a) PERIODO PREHISPÁNICO

En tiempos prehispánicos la región de Viacha tuvo una importante ocupación humana, pese a ello poco se ha hecho en términos de investigaciones arqueológicas sistemáticas para entender sus características. Al Coronel Federico Diez de Medina se le deben una serie de trabajos realizados durante la primera mitad del Siglo XX que pusieron en realce la importancia de esta región en la Época Prehispánica. También los trabajos de Max Portugal Ortiz son importantes, pero nunca fueron publicados.

Es probable que las evidencias más tempranas se remontan al período Pre cerámico (8.000-2.000 a.c.) cuando grupos nómadas de cazadores recolectores recorrieron y ocuparon la región. Las evidencias de este tipo de sociedades serían las puntas de proyectil, comúnmente conocidas como puntas de flecha, a las que Diez de Medina hace alusión en sus trabajos (1983).

Se tiene conocimiento también de la existencia de cerámica Tiwanaku correspondiente al período conocido como Horizonte Medio (400-1000 d.C.). Es probable que durante este período la región albergara a poblaciones con esta filiación que debieron estar ocupando el espacio y explotando los recursos agrícolas y pastoriles de la región. Después del imperio de Tiahuanaco, el territorio del altiplano se fragmentó en “señoríos” conformados por grupos étnicos emparentados entre sí, con un mismo idioma y cultura⁶, correspondiendo al sitio de Viacha al grupo de los Pacajes (1.000-1450 d.C.), hacia la segunda mitad de este período se producen conflictos entre poblaciones de la región, lo cual se refleja en la construcción de pukaras o sitios fortificados, generalmente en colinas o cerros. Diez de Medina estudió también una serie de estructuras funerarias que denomina Kallakas que pudieron pertenecer a ese período (Diez de Medina 1983). Sin embargo, el autor también concluye que algunos de estos monumentos debieron

⁶ Historia de la vivienda y los asentamientos humanos en Bolivia. Teresa Gisbert. Academia Nacional de Ciencias de Bolivia/IPGH. 1988

haber sido construidos por gente afiliada con Tiwanaku, es decir, en el período previo. Con la expansión del imperio Inca a estas regiones, durante el período Horizonte Tardío (1450-1540 d.C.) los Pacajes pasaron a ser dominados y formar parte de la estructura política de este imperio. Se sabe que para el Siglo XVI Viacha constituía una de las cabeceras de los Pacajes y que tenía enclaves productivos en la vecina región de Achocalla.

Junto a los centros poblados, se encontraban necrópolis en forma de “chullpares”. También existían fortalezas o “pucarás” en cerros con taludes inclinados y con posibles fuentes de agua. Alrededor de estos cerros, se construían muros de protección.

La presencia Inca en Viacha ha sido corroborada por los trabajos de Max Portugal quien tuvo la oportunidad de realizar excavaciones en los terrenos que pertenecen a la Cervecería Boliviana Nacional. En estos predios se hallaron cerámicas Inca y Pacajes-Inca.

b) PERIODO COLONIAL

A la llegada de los españoles, la dispersión de la población representó un problema para el control y la evangelización; por este motivo se dictaron leyes para congregarse a la población en pueblos similares a los de occidente conocidos como “reducciones”.

En el año 1583 se reconocen solamente 12 de los 73 pueblos indígenas, entre los que se encontraba Viacha y Guaqui. Los pueblos antiguos de la zona eran 10, que se redujeron a uno en el sitio ocupado actualmente por Viacha.

Durante la Colonia y la Época Republicana, Viacha fue escenario de una serie de batallas y el famoso cerro Pan de Azúcar se convirtió en una fortaleza. (Saignes Thierry, 1986. En busca del poblamiento étnico de los Andes Bolivianos. MUSEF, Avances de Investigación N.3, La Paz).

En el año 1548 los españoles fundaron la tercera ciudad del territorio, en Laja, localidad próxima a Viacha. De ese tiempo se tiene conocimiento que existían “Repartimientos” y que el Repartimiento” de Viacha estaba dividido en dos

“encomiendas”, la primera a cargo de Juan de Rivas y la segunda a cargo de Francisca de Cabrera. La población de Viacha era de 600 indios con un cacique principal de nombre Miva y un segundo cacique llamado Pati.

En 1573, Viacha contaba con 855 habitantes tributantes, 144 impedidos, 1705 niños y 870 mujeres, haciendo un total de 3,574⁷.

Las construcciones de la Época Colonial, como la Iglesia de San Agustín albergan a la Virgen del Rosario (patrona de Viacha) y a la Virgen de Letanías. En su interior se encuentran también cuadros e imágenes correspondientes al Siglo XV.

No se tiene información precisa de la configuración urbana del centro; sin embargo, se estima que la mancha no fue modificada sino en su periferia, siguiendo los cánones españoles.

Para este efecto, se planteó “el modelo ideal” de lo que deberían ser los nuevos pueblos, especificando el número de habitantes, los manzanos, las calles, la Iglesia en la plaza, el alojamiento de los españoles, la Casa del Consejo, el hospital, la Casa del Corregidor, la Casa del Sacerdote al lado de la iglesia, las Casas de los Caciques, las casas de los indios, la cárcel y el tambo o mercado.

En esta época el Virrey Toledo ordenó la destrucción de los “chullpares” marcando también el tiempo en que los españoles inician la occidentalización del trazado de las ciudades y de la construcción de las viviendas, buscando la ortogonalidad, en ambos casos. Es también el momento de la construcción de iglesias en todos los centros poblados.

c) PERIODO REPUBLICANO

Durante la República, la zona fue nuevamente escenario de batallas en defensa de las invasiones de países vecinos, tal es el caso de la Batalla de Ingavi, en donde se consolidó la formación de la nueva república Bolivia, con la muerte del invasor peruano el General Agustín Gamarra, vencido por las huestes bolivianas a la cabeza del Mariscal José Ballivián.

⁷ Memoria de trabajo dirigido. Gobierno Municipal de Viacha. Marlon Caviades R. FAADU-UMSA

El nombre de Viacha es el resultado del estado de beligerancia que se vivió en la zona. Por lo tanto, se estima, que la palabra deriva del aymara wila – sangre⁸. Viacha es capital de la Primera Sección de la Provincia Ingavi, del Departamento de La Paz, actualmente considerada como ciudad industrial, agropecuaria y turística⁹.

Un estudio de “Potencialidad de centros regionales” muestra a Viacha, entre los 22 centros del Departamento de La Paz, ocupando el primer lugar. Viacha y el eje Viacha-El Alto, se consideran como espacios potenciales para el asentamiento de industrias y para el establecimiento de un Parque industrial, que posteriormente se programó en El Alto, sobre la carretera a Oruro. Este proyecto no se ejecutó¹⁰.

d) ETAPA SIGLO XIX

Viacha se convierte en una localidad estratégica desde el punto de vista militar. En esa época sufre una drástica disminución de la población, bajando hasta 1.090 habitantes. En 1842, se convierte en la capital de la Provincia Ingavi.

e) ETAPA SIGLO XX

Después de la Reforma Agraria, se produce una intensa migración campo-ciudad, la descomposición del sistema latifundista originó que la población campesina se asiente en centros poblados en busca de trabajo; Viacha por su carácter de capital de Provincia, absorbe parte de estos flujos de población. La consolidación de Viacha como centro habitado se da en distintos momentos a lo largo de su desarrollo. Un primer momento de gran importancia en este proceso está determinado por la instalación de la maestranza ferroviaria como importante componente del centro de distribución de las vías férreas Viacha – El Alto, Viacha– Oruro y Arica - La Paz. Estas líneas fueron inauguradas entre los años 1903 y 1912¹¹.

Proceso que se complementa con el desarrollo del campo industrial con la incorporación de la Cementera Hércules que se instala en el año 1925¹²(hoy cemento Viacha), Cervecería Boliviana Nacional, varias fábricas de ladrillo y la

⁸ El mundo arqueológico. Cnl. Federico Diez de Medina. Amigos del libro, La Paz 1983

⁹ Programa Operativo Anual 2009. Gobierno Municipal de Viacha. Abril de 2009

¹⁰ Ciudad de La Paz. Modelo de Crecimiento. H. Alcaldía Municipal de La Paz. Julio 1976

¹¹ Ferrocarriles Bolivianos. Cesario Aramayo Avila. La Paz, Imprenta Nacional 1959

¹² www.soboce/websoboce/html/mambien

productora de alimentos SAVOY, aceleran el crecimiento de la ciudad.

En un segundo momento a los cuarteles Bolívar y Escuela Central Técnica Militar, ya asentados en la ciudad, se suman el Regimiento Máx. Toledo, la Primera División de Ejército y la Escuela Militar de Música, en ese entonces Viacha llega a tener una población de 9.878 habitantes.

Un tercer momento fue el crecimiento vertiginoso de la ciudad de El Alto hacia Viacha, sobre la carretera que une estas dos ciudades, especialmente después de los trabajos de asfaltado realizados a principios de la década de los 70 y luego en la segunda mitad de la década de los 80 por la intensa migración campo ciudad hacia El Alto y consecuentemente hacia la carretera mencionada.

Actualmente Viacha mantiene las actividades industriales con una expansión a otros rubros del sector manufacturero. La actividad ferroviaria ha dejado de tener importancia, reduciéndose a labores eventuales de la Empresa Ferroviaria Andina y al paso de trenes con itinerario especial.

Conceptualmente, es posible considerar a Viacha como dos unidades con características diferentes. Una de crecimiento radial-concéntrico y otra de desarrollo lineal. La primera constituye el núcleo original de la ciudad que se desarrolló a partir de la plaza central y en función de las instalaciones ferroviarias y la segunda, desde El Alto, a ambos lados de la carretera

El desarrollo radial-concéntrico se mantiene, con una ligera tendencia a seguir las rutas de comunicación con el área rural del Municipio y la lineal, que ha llegado a conformar un eje de conurbación Viacha – El Alto, interrumpido solamente por las áreas inundables más próximas a Viacha. Sobre este eje se ha iniciado un crecimiento expansivo en dirección transversal, a ambos lados de la carretera. Se estima que esta tendencia continuará con el mismo patrón, ocupando los espacios vacíos. En este sentido, el eje de conurbación continuará absorbiendo el crecimiento de la población de El Alto y el núcleo de la ciudad de Viacha recibirá una población nueva fruto del crecimiento vegetativo y de la migración atraída por posibles nuevas actividades del sector industrial.

1.9.2. ORIGEN DEL NOMBRE DEL MUNICIPIO

Considerando la gran historia trascendente de escenarios beligerante, se construyó el nombre de Viacha que deriva del término aimara Wila (sangre) y jacha (cantidad), generando una traducción de: lugar de mucha sangre o de grandes combates.

1.9.3. POBLACIÓN

El Municipio de Viacha es parte de la Región Metropolitana¹³, de acuerdo al último Censo Nacional de Población y Vivienda 2012, realizado por el Instituto Nacional de Estadística, en ese año contaba con una población total de 80.724 habitantes representando el 2,98% de la población a nivel departamental y el 0,8 % de la población nacional.

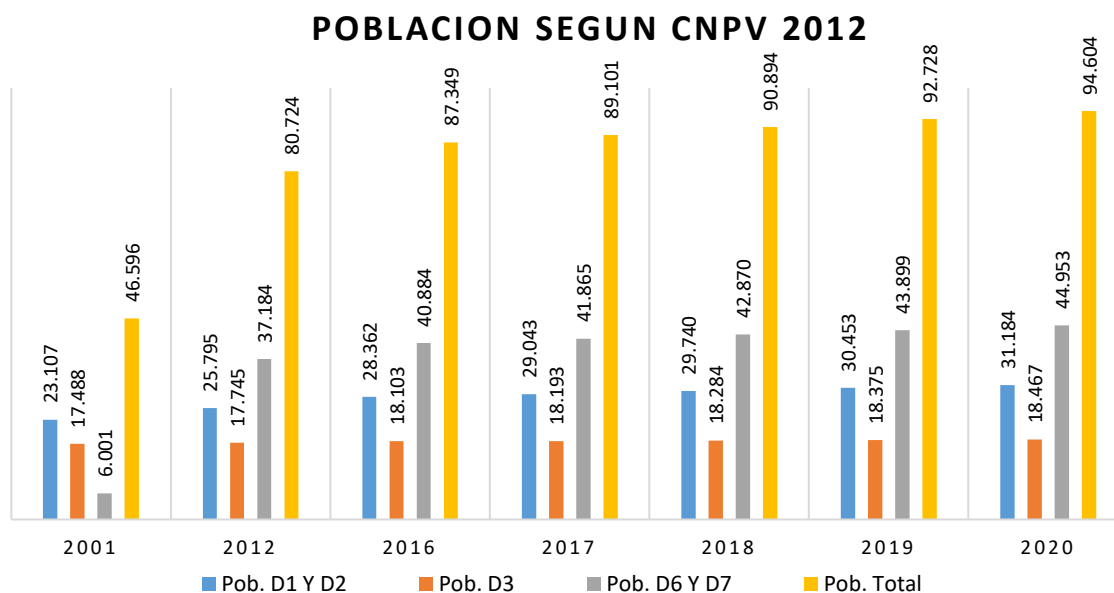
De acuerdo al CNPV 2012 el ritmo de crecimiento anual registrado en áreas urbanas es del 2,4% y en áreas rurales es de 0,5%, por lo que se estima que la población en la gestión 2020 será de 94.604 habitantes, de los cuales el 49,2% corresponden a varones y 50,8% a mujeres.

Del total de la población el 78,02% vive en el área urbana (Ciudad de Viacha según el INE). La población urbana se incrementó debido a que los distritos colindantes a la ciudad de El Alto formaron una sola mancha urbana, dicho proceso se observó con mayor énfasis en el periodo comprendido entre 1992 a la actualidad, muchas de las poblaciones consideradas en ese tiempo comunidades rurales, en la actualidad son distritos urbanos ya establecidos, cuyas necesidades cambiaron notoriamente.¹⁴

¹³ Según el “Plan Estratégico Departamental de La Paz”, Elaborado por el Gobierno Autónomo del Departamento de La Paz, municipios pertenecientes son: La Paz, El Alto, Viacha, Palca, Mecapaca, Achocalla y Laja.

¹⁴ Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

1.9.3.1. Evolución de la Población Municipal



Fuente: Elaboración propia en base al Instituto Nacional de Estadística

1.9.4. EDUCACION

El sistema educativo, en el municipio de Viacha está compuesto por 94 unidades educativas de las cuales 25 están ubicadas en el área urbana, se muestra una elevada concentración en el centro de la ciudad lo que corresponde al distrito 1 y 2, obligando a los estudiantes a realizar largos recorridos la misma situación ocurre en el distrito 6 y 7 en los cuales además de la distancia la elevada concentración afecta al funcionamiento de las unidades educativas.

1.9.4.1. LOCALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS

El sector educativo en el Municipio de Viacha está compuesto por nueve núcleos: HUGO ORDOÑEZ, FRANZ TAMAYO, ACHICA, IRPACHICO/JALSURI, JHONF. KENNEDY, IRPAGRANDE, PUERTODEILO, TILATA Y VILIROCO, con 92 unidades educativas que corresponden a la educación pública, a continuación, se presenta el detalle por unidades educativas, turnos y niveles con los que cuentan.

Instituciones públicas, localización, turno y nivel.

N°	UNIDAD EDUCATIVA	COMUNIDAD/ LOCALIDAD.	TURNO	NIVEL SEGÚN R.M.
10057 NUCLEO : HUGO ORDOÑEZ				
1	Evaristo valle A	Av. José Manuel pando	M	P
2	Evaristo valle B	Av. José Manuel pando S/N	T	I - P
3	18 de noviembre	Av. Montes	M	P
4	20 de octubre	Av. Montes	T	P
5	San Salvador	Av. José Manuel pando S/N	N	P
6	José ballivian A	Av. José Manuel pando	M	S
7	José ballivian B	Calle: José Manuel pando	T	P
8	José ballivian C	Calle: José Manuel pando	N	S
9	Loma linda A	Cdad. Contorno- loma linda	M	I - P
10	Contorno centro	Cdad. Contorno- centro	M	P
11	El Carmen	Cdad. Pallina –grande.	M – T	P
12	pallina centro	Cdad. Pallina – centro.	M – T	P
13	Simon bolívar	Cdad. Mamani –livicachi	M	I- P
14	Buena vista	Cdad. Pallina –chico.	M	P
15	Contorno arriba	Cdad. Contorno –arriba	M	I – P
16	San Felipe de sequechuro	Cdad. Sequichuro.	M	P
38356 NUCLEO : FRANZ TAMAYO				
17	Humberto Arandia	Av. Simon Bolívar S/N	M	P
18	Ingavi	Av. Simon Bolívar S/N	T	P – S
19	Hilata Sta. Trinidad	Cdad. Hilata Sta. trinidad	M – T	I – P
20	San Jorge	Cdad. Hilata san Jorge	M – T	I – P
21	Max Toledo	Cdad. Hilata centro	M – T	P
22	Hilata arriba	Cdad. Hilata arriba	M – T	P
23	Antonio jose de sucre	Cdad. Surusaya suripanta	M	P
24	Choquenaira	Cdad. Choquenaira	M	P
25	San Nicolas	Cdad. Villa santa chacoma	M	P
26	Norah gutierrez de Zevallos	Plaza Evaristo valle	M- T	I
10059 NUCLEO: ACHICA				
27	Achica arriba	Cdad. Achica arriba	M	I – P - S
28	Andres de santa cruz	Cdad. Achica baja	M	I – P - S

29	Limani	Cdad. Sta. Rosa de limani	M	I – P
30	Coito peña	Cdad. Achica baja- koyto. Peña.	M	P
31	San miguel de mazo cruz	Cdad.villa san miguel de M. cruz	MT	I – P
32	Chacasaya	Cdad.achica arriba- charasaya	MT	I – P
33	Llaimapampa	Cdad. Llajmapampa.	MT	I – P
34	Pongoni	Cdad. Pongoni	MT	I – P
10060 NUCLEO : IRPA CHICO / JALSURI				
35	Jalsuri	Cdad. Central jalsuri	MT	I – P
36	Hacia el mar	Cdad. Central jalsuri	M	P – S
37	23 de marzo	Cdad. Canaviriirpa chico	MT	I – P
38	Villa arriendo	Cdad. Villa arrienda	MT	I – P
39	Pan de azúcar	Cdad. Pan de azúcar	MT	I – P
40	Callisaya	Cdad. Callisaya	MT	I – P
41	Muruamaya	Cdad. Muruamaya	MT	I – P
42	Colina blanca	Cdad. Colina blanca	MT	I – P
43	Copancara	Cdad. Copancara	MT	P
44	sangramaya	Cdad. Muruamaya – sangramaya	MT	I – P
10061 NUCLEO: JHON F. KENNEDY				
45	Villa remedios	Villa remedios	M	I – P
46	John fitzgerald Kennedy	Villa remedios	M	P – S
47	Joseballivian de hichuraya	Cdad. Hichuraya alta	M	I – P
48	Hichuraya baja	Cdad. Hichuraya baja	MT	I – P
49	Pocohota A	Cdad. Pocohota	MT	I – P
50	Ancara	Cdad. Ancara	MT	I – P
51	Villa ancara	Cdad. Ancara	MT	I – P
10063 NUCLEO : IRPA GRANDE				
52	Gualberto v. de chacoma	Chacomairpa grande	M	I - P
53	Chuquiñuma	Cdad. Chuquiñuma	MT	I - P
54	Calama	Cdad. Chacomairpa grande	M	
55	3 de mayo	Cdad. Chuquiñuma	MT	P – S
56	Toncopujio	Cdad. Toncopujio	M	S
57	Chojña pujo	Cdad. Chojñapijo	MT	I - P
58	Mollojahuá	Cdad. mollojahuá	MT	I - P
59	Copalacaya	Cdad. Copalacaya	MT	I - P
60	Litoral	Cdad. Irpumairpa grande	M	I – P - S

61	Bartolina sisa	Cdad. tacagua	M	I - P
38366 NUCLEO : PUERTO DE ILO				
62	Coniri	Cdad. Coniri	MT	I - P
63	Gualberto V. de coniri	Cdad. Coniri – kelliviri	MT	P – S
64	Tupac K. de collagua	Cdad. San vicente de collagua	MT	P – S
65	Elizardoperez	Cdad. Villa stgo. Dechacoma	MT	P – S
66	Quinamaya	Cdad. Quinamaya	MT	I - P
67	Chañojagua	Cdad. chañojagua	MT	I - P
68	Chusñupa	Cdad. Chusñupa	MT	P
69	Chacoma alta	Cdad. Chacoma alta	MT	P
70	Ponguini	Cdad. Villa ponguini	MT	I - P
71	Jekeri	Cdad. Jequeri rosa pata	MT	I – P - S
38357 NUCLEO : TILATA				
72	Centro tilata	Zona centro tilata	M	I – P
73	Nestor paz Zamora	Zona centro tilata	T	P – S
74	6 de junio de tilata magisterio	Urb. Tilata magisterio	M	I – P
75	6 de junio	Urb. Tilata magisterio	T	P – S
76	Nueva esperanza	Villa nueva esperanza	M	I – P
77	La florida	La florida	M – T	I – P
78	Urkupiña II	Urkupiña II	M	I – P
79	Mariscal santa cruz	Urb. Mcal. Santa cruz plaza 14 de febrero,	M	I – P
80	Republica de japon	Urb. Urkupiña calle jazmin S/N	M	I – P
81	Nueva tilata	Urb. TilataU.V.av. 23 de septiembre	M	I – P
82	Fred nuñez Gonzales	Urb. S/N.	M	S
83	Walter Marañon Altamirano	Urb. Mcal. Santa cruz plaza 14 de febrero		
84	Tilata Don Bosco	Urb. Tilata S/N.		
85	14 de Noviembre Paz y Unidad	Urb. S/N.		
86	República de Corea del Sur	Urb. S/N.		
87	Republica de Iran	Urb. S/N.		
38358 NUCLEO: VILIROCO				
88	Viliroco A	Viliroco	M	I – P
89	Viliroco B	Viliroco	T	P – S
90	Rosa agramont	Cdad. Chonchocoro	M	I – P - S
91	Batalla de ingavi	Cdad. Ingavi	M	P

92	San francisco	Cdad. Chicachata	M	I – P
93	Pacharaya	Cdad. Pacharaya	M	P
94	Gral. Hugo Banzer Suarez	Zona. Miscaljoseballivian	M	I – P

Fuente. Elaboración en base al plan territorial de desarrollo municipal y la dirección de gestión educativa y cultura.

Se cuenta también con 4 unidades educativas privadas: san Luis, adventista Viacha, fábrica de cemento, William Booth, las cuales se encuentran ubicadas en el área urbana. A continuación, se presenta de forma detallada:

DATOS GENERALES					INICIAL	PRIMARIA	SECUNDARIA	TOTAL DE LA POBLACIÓN
NR O.	CÓDIGO S.I.E	UNIDADES EDUCATIVAS	NIVELES DE FUNCIONAMIENTO	TURNO				
UNIDADES EDUCATIVAS PRIVADAS								
95	80660185	Fábrica de cemento	I – p- s	M	42	153	146	341
96	80660188	SanLuis	I – p- s	M	45	144	184	373
97	80660189	Adventista viacha	I – p- s	M	33	116	182	331
98	80660216	William Booth	I – p- s	M	54	88	55	197

Fuente. Elaboración en base al plan territorial de desarrollo municipal y la dirección gestión educativa y cultura.

a) EDUCACIÓN SUPERIOR

El municipio, cuenta con dos sedes universitarias en la carrera de Agronomía (UMSA) que cuenta con infraestructura propia y existen sedes de las Carreras de Derecho y Contaduría Pública de la Universidad Pública de El Alto que funciona en ambientes del Gobierno Municipal.

b) EDUCACIÓN NO FORMAL O ALTERNATIVA

Respecto a la educación alternativa el municipio cuenta con 7 centros educativos: 21 de septiembre, Viacha, Pochata B, Luis Espinal Camps, Ana Maria Romero de Campero, Naira Waray Mariscal Santa Cruz, el cual está destinado a la atención de

necesidades y expectativas de las personas, familias, comunidades que requieran dar continuidad a sus estudios.

ANEXO 2: AREA DE ALIMENTOS Y PRODUCCION

2.1. Sistema de producción agrícola

Los principales cultivos son la papa, cebada, quinua, cañahua, avena, trigo, oca, papaliza y forrajes como la alfalfa, festuca alta, pasto llorón: la producción en general es de autoconsumo, identificándose dos franjas territoriales con diversidad de especialización:

- Zona lechera, en estas comunidades (Pallina, Contorno, Surusaya, etc.) la producción de forrajes es la importante destinada la mayor parte de los terrenos al cultivo de alfalfa, cebada y en menor proporción a la papa.
- En cambio, en las zonas productoras de papa: irpa chico, achica baja, achica arriba, Pongoni, Chacoma, Checachata, Coniri, San Vicente De Collagua, Villa Ponguni, Quinamaya, Chañojahuá, las comunidades se han especializado en el cultivo y producen la mayor cantidad de papa con rendimientos muchos mejores que otros sectores.

En el Municipio la mayor parte de la producción es anual, por las condiciones climáticas de la zona y la temporada de lluvias, los cultivos anuales más importantes son la papa, quinua, cañahua, cebada y avena.

Existen también cultivos perennes, siendo el preferido la alfalfa, siguiendo en importancia la festuca y pasto llorón, que una vez sembrado puede durar los 5 años o más dependiendo de las labores culturales que se realice estos cultivos además permiten mejorar la fertilidad del suelo incorporando el hidrogeno atmosférico al suelo y son cultivos desarrollados principalmente por el sector ganadero lechero.

2.2. Variedad de cultivos que se producen en el municipio

Las variedades de alimentos que se cultivan en el Municipio son los siguientes:

Variedades cultivadas

GRUPO	CULTIVOS
Tubérculos	Papa Oca Papaliza
Forrajeras	Alfalfa Cebada berza Avena forrajera
Cereales/ granos	Quinua Trigo Cañahua

Elaboración propia en base Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

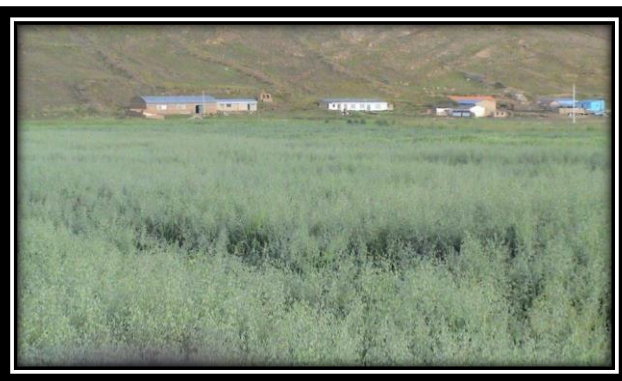
DESCRIPCION DE LOS CULTIVOS ANUALES



**Cultivo de papa, (Irpa Chico),
variedad Sani Imilla**



**Cultivo de papa, (Irpa Chico),
variedad Sani Imilla**



**Cultivo de avena, variedad criolla
(Irpa Chico)**



**Cultivo de cebada, variedad
Chiri (Pan de azúcar)**

2.3. TECNOLOGÍA EMPLEADA

2.3.1. Tecnología tradicional

Las comunidades que se encuentran alejadas de la capital del Municipio de Viacha, se usa con mayor frecuencia la yunta para el roturado de la tierra, siembra y aporque de la papa, lo cual se complementa con el uso de herramientas como ser: arado de palo, reja, lacios, yabirgas, haciendo de mayor uso de esta tecnología tradicional en las siguientes Markas: Coniri, Chacoma, Villa Santiago de chacoma¹⁵.

2.3.2. Tecnología mecanizada

Casi en los últimos años las comunidades tienden a utilizar con más frecuencia la tracción mecánica, reemplazando a la tecnología tradicional, principalmente cercanas a la capital como achica arriba, contorno, Ingavi, Irpa Chico, esto debido a la mayor existencia de maquinaria agrícola, esto para generar más cultivo.

2.4. USO DE SUELOS

La clasificación del uso de suelos, desde el punto de vista del agricultor: está de acuerdo al tipo de cultivo que pretende realizar, la forma del terreno y el tipo de tierra, utilizan en su léxico diario una forma muy sutil de clasificar los suelos que poseen las comunidades, que a continuación se detalla:

- a) **Suma lacka:** traducido a castellano significa buena tierra, este tipo de tierras se caracterizan por su gran aptitud para la producción agrícola, son suelos profundos y francos arenosos, este tipo de suelos se encuentran en su mayoría en: batallas de Ingavi, achica arriba.
- b) **Chiar laka:** conocido como tierra negra, son las mejores unidades de suelos y su fertilidad es acompañada por la presencia masiva de lombrices, son suelos profundos y arenosos arcillosos, este tipo de tierra se encuentra en las comunidades: Choquenaira, Quinamaya y Mamani.
- c) **Llinki:** Son suelos aptos para el cultivo de alfa y quinua, la gran problemática que presenta estos suelos es la reducida infiltración de agua, estos suelos se encuentran en las comunidades de Pallina centro, Pallina grande, Sekejahuira.

¹⁵ Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

- d) **Kuya laka:** son tierras erosionadas poco aptas para la producción agrícola, se caracteriza por generar rendimientos muy bajos, son suelos poco profundos, se ubican en la comunidad de Coniri y Chacoma.
- e) **Challa lacka:** son suelos de textura arenosa, aptas para el cultivo de quinua, son poco profundos.
- f) **Kala orake:** denominados como suelos pedregosos, aptos para la producción de forraje nativo por la elevada presencia de piedras el cual ni permite el desarrollo óptimo de los cultivos.

2.4.1. Prácticas y superficies recuperadas

En el municipio se realizan prácticas de recuperación y conservación de suelos, las únicas prácticas que se realizan son la rotación de cultivos y el descanso del terreno, los sistemas de rotación que practican son: para el primer año de siembra el cultivo de papa, el segundo año el cultivo de quinua y los dos últimos años la siembra de cebada actividad que consiste en hacer rotar los cultivos anuales es decir una vez cada año cada familia o comunidad maneja un sistema de rotación de acuerdo a los usos y costumbres de la región.

2.4.2. Formas de trabajo

Las actividades agrícolas se realizan bajo diferentes formas de trabajo, ya sea jornal, donde el trabajador agropecuario se mueve junto a su familia para desarrollar esas diferentes actividades.

- a) **El Ayni:** metodología de cooperación en el trabajo, el mismo que significa el trabajo cooperativo entre dos o más comunarios, que coadyuvan en una misma tarea, desarrollada en la parcela de alguno de ellos, para posteriormente sea retribuida con la ayuda cooperativa en el trabajo de su propia parcela.
- b) **La Minka;** es otro tipo de trabajo cooperativo, pero esta vez basado en un pago por parte del dueño de la parcela que se está trabajando quién como recompensa a la fuerza de trabajo, prepara una comida a ser compartida entre todos los que coadyuvan en las tareas.
- c) **La Waqui;** es un trabajo compartido entre el dueño de la parcela y el que tan solo presta su fuerza de trabajo.

2.4.3. ROTACIÓN DE CULTIVOS Y MANEJO DE SUELOS

Los productores en su mayoría tienden a realizar la rotación de cultivos con la finalidad de mantener y mejorar la fertilidad de los suelos, sin realizar estas prácticas los rendimientos tienden a bajar y por ende la disminución de ingresos económicos.

La rotación se realiza de diferentes maneras, es decir, algunos productores hacen descansar por algunos años como pastizal y otros con el cultivo de alfalfa esto se da principalmente en la región lechera, en otras comunidades como Coniri y Chacoma se hace descansar el terreno por un tiempo mayor debido a que cuentan con extensiones grandes de terreno que simplemente sirve para la explotación ganadera y porque la fertilidad de los suelos es menor.

Descripción de Rotación de Cultivo

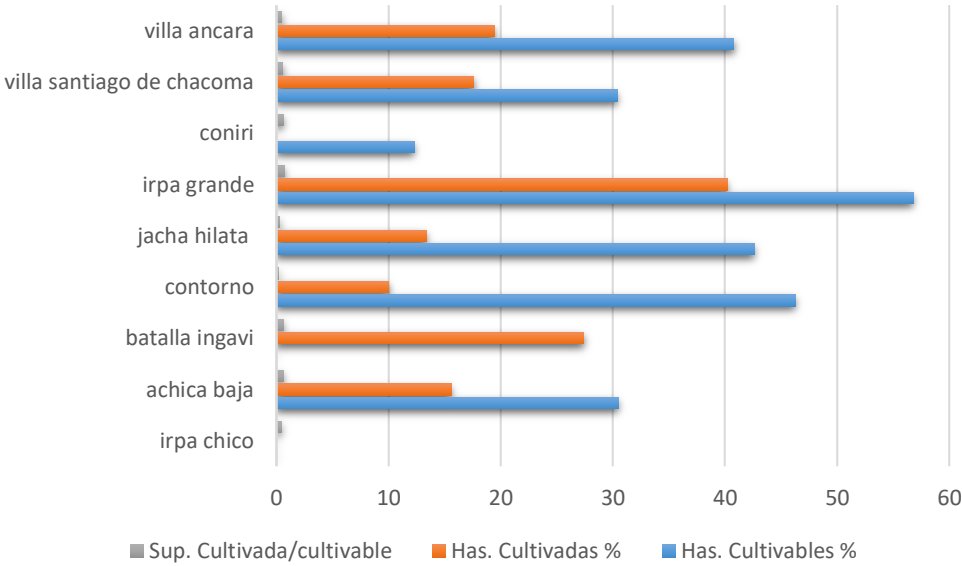
PRIMER AÑO	SEGUNDO AÑO	TERCER AÑO	CUARTO AÑO	DESCANSO
RELIEVE MONTAÑOSA				
Papa	Trigo	Cebada	-----	4 a 6 años
Papa	Oca	Trigo	-----	3 años
Papa	Cebada	Trigo	-----	4 años
LLANURA HUMEDA				
Papa	Cebada	Alfalfa	Alfalfa	5 años
Papa	Cebada	Alfalfa	Alfalfa	7 años
LLANURA SECA				
Papa	Quinoa	Cebada	-----	1 a 2 años
Papa	Oca papaliza	Trigo	Cebada	1 a 2 años

Fuente: Elaboración propia en base al Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

2.4.4. RELACIÓN ENTRE LA SUPERFICIE CULTIVADA Y CULTIVABLE

Para poder entender mejor la superficie cultivable se refiere a toda la extensión con capacidad fértil que permite el desarrollo de un cultivo, de esta superficie

generalmente solo una parte es cultivada y el resto se está en descanso por un determinado tiempo para recuperar su fertilidad.



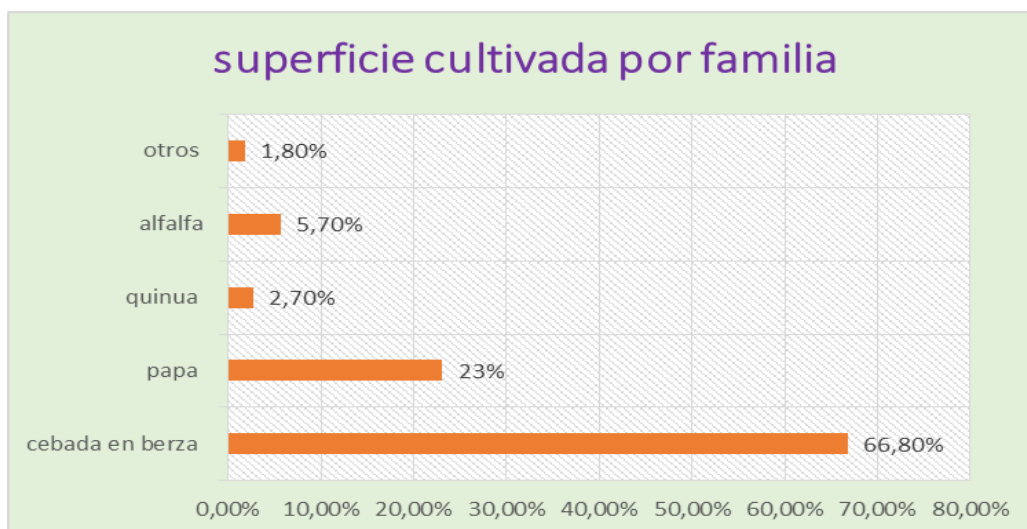
Fuente: Elaboración propia en base al diagnóstico comunal.

2.4.4.1. SUPERFICIES CULTIVADAS POR FAMILIA

En el ámbito familiar la superficie por cultivo está relacionada principalmente con la tenencia de tierras y los rendimientos que se obtiene y además de los ingresos que se pueden percibir, en el Municipio se estima que existe un total de 14.815 Has, cultivadas de los cuales el cultivo con mayor interés económico es el cultivo de cebada con un 66,8% seguido por la papa en un 23% que se destinado para el auto consumo y en proporción quinua 2,7 % y alfalfa 5,7 %.¹⁶

Es importante destacar que la mayor parte de los cultivos de alfalfa se localizan en la zona lechera y los cultivos de quinua entremezcladas en la región con potencial papero.

¹⁶Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020



Fuente: Elaboración Propia, en base al diagnóstico comunal.

2.4.4.2. RENDIMIENTO POR CULTIVO

El rendimiento de los cultivos está condicionado principalmente por el factor climático natural, aparte de los manejos que se pueda dar de la fertilidad del suelo, el promedio a nivel Municipal de cultivo de papa es de 38 qq/ha, la cebada a nivel Municipal presenta rendimiento de 30 qq/ha, la quinua 10 qq/ha, rendimientos que en comparación al rendimiento promedio departamental es bajo.

PRODUCTOS				
MARKA	PAPA	QUINUA	CABADA	ALFALFA
Irpa Chico	38	13	32	20
Achica	41	11	28	18
Batalla de Ingavi	40	10	29	25
Contorno	38	9	31	17
Coniri	35	12	30	0
Irpa Grande	40	10	27	0
Villa Sgta. de Chacoma	36	9	29	0
Jacha Hilata	38	9	33	16
Villa Ancara	39	10	30	0
Promedio Municipal	38	10	30	10
Promedio Departamental	29,7	12	29	

Fuente: Elaboración propia en base al diagnóstico comunal

2.4.4.3. DESTINO DE LA PRODUCCIÓN

El destino de la producción agrícola está influenciado por el rendimiento, factores climáticos y tamaños de la superficie cultivada, estas variables a su vez influenciarán a los productores a que destinen su producción, garantizando primero el autoconsumo y el sobrante a la venta, en la feria de los domingos y jueves que se realizan en la ciudad de Viacha y Pocota.

a) Destino de la producción de papa

Las comunidades de las Markas de Achica e Irpa Chico en promedio destinan su producción entre el 10% - 8% para la venta, el 29 % es transformado en chuño, el 10% se guarda para semilla del año siguiente, 3% se mantiene el trueque se realiza en las ferias anuales de natividad donde intercambian con las frutas de Sapahaqui y el resto para el autoconsumo.

b) Destino de la producción de cebada

En su mayor parte es para la alimentación del ganado lechero y ganado de carne, por la demanda de forrajes algunas comunidades tienden a comercializar la cebada, es el caso de Achica y otros en menor proporción.

c) Destino de la producción de quinua

El 84% de la producción es destinado para el autoconsumo familiar, el 1% para semilla de la próxima época de siembra, y el 11.5% destinado a la venta.

2.4.4.4. PLAGAS Y ENFERMEDADES

La incidencia de plagas y enfermedades varía según el cultivo, en la actualidad el cultivo de papa es el que presenta una más alta tasa de incidencia en relación al resto de los cultivos.

a) **Plagas:** La mayoría de los productores no logran identificar correctamente las plagas que afectan a sus cultivos, en el caso de la papa, la plaga de mayor incidencia es el gorgojo de los andes que causa grandes pérdidas en la producciones en su estado de larva va consumiendo el tubérculo abriendo galerías y llenando de tierra. Es importante también la presencia de la polilla de la quinua, ticonas y las aves “palomas”.

b) **Enfermedades:** Las más frecuentes se presentan en el cultivo de la papa

destacando la sarna de la papa, verruga, tizón tardío, esto cuando los productores no han realizado un manejo adecuado de los cultivos, los cuales crean condiciones óptimas para el desarrollo de la enfermedad, los factores que más inciden para que se presenten enfermedades son: semilla infectada, plantas que son hospederas, monocultivo y condiciones ambientales (exceso de lluvia). La cebada es afectada por el carbón, malezas (mostaza), por el mal manejo se presenta el timpanismo.¹⁷

2.5. CALENDARIO AGRÍCOLA

El calendario agrícola, fue heredado y transmitido por generaciones, de carácter anual y está vinculado a ciclos solares, lunares, los mismos determinan las tareas agrícolas a ser emprendidas.

Las tradiciones y costumbres también son de referente en el calendario agrícola así como en la prevención ante fenómenos naturales y climáticos que se pueden avecinar a futuro.

La organización de las comunidades considera además el cargo del yapukamani, el cual se encarga del cuidado de los cultivos y de la prevención ante los fenómenos naturales y climatológicos, el cual se avecinan al futuro, a continuación se presenta el calendario agrícola en el cual se enmarcan las actividades.

El calendario agrícola básicamente se encuentra referido a las siguientes actividades de producción:

a) Preparación de la tierra

Destinada a la roturación del suelo, con el arado generalmente arrastrado por la yunta (tirada por dos bueyes), esta tarea se realiza en los meses de marzo a abril, complementado con el rastreado en los meses de agosto y septiembre; en algunos casos dependiendo de la extensión de preparación de la tierra que se quiere cultivar, se hace uso de maquinarias o tractores.

¹⁷Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

b) Siembra

Esta tarea se lo realiza generalmente en los meses de octubre y noviembre, el mismo que es acompañada con el abonamiento de la tierra en los surcos donde se deposita las semillas, del producto agrícola de cultivo anual (quinua, cebada, papa, oca, papaliza)

c) Aporque

Estas se encuentran referidas a tareas de aporque y deshierbe de los surcos en toda la superficie sembrada del producto, trabajo que debe ser realizado de manera manual, y con el cuidado suficiente para que el producto no sea perjudicado por otras especies vegetales que se incrustan en el sembradío, esta actividad se desarrolla en los meses de diciembre a enero.

d) Cosecha

Tarea que se realiza en los meses de marzo a mayo, momento en el que se cosecha los productos de rendimiento de lo cultivado, esta tarea va a acompañado del almacenamiento de los productos.

Descripción: Calendario agrícola

ACTIVIDADES	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Roturación del terreno												
Rastreo o cruzado												
Desterronado												
Siembra de quinua												
Siembra de papa												
Siembra de avena												
Siembra de cebada												
Siembra de alfalfa												
Aporque de papa												
Cosecha de papa												

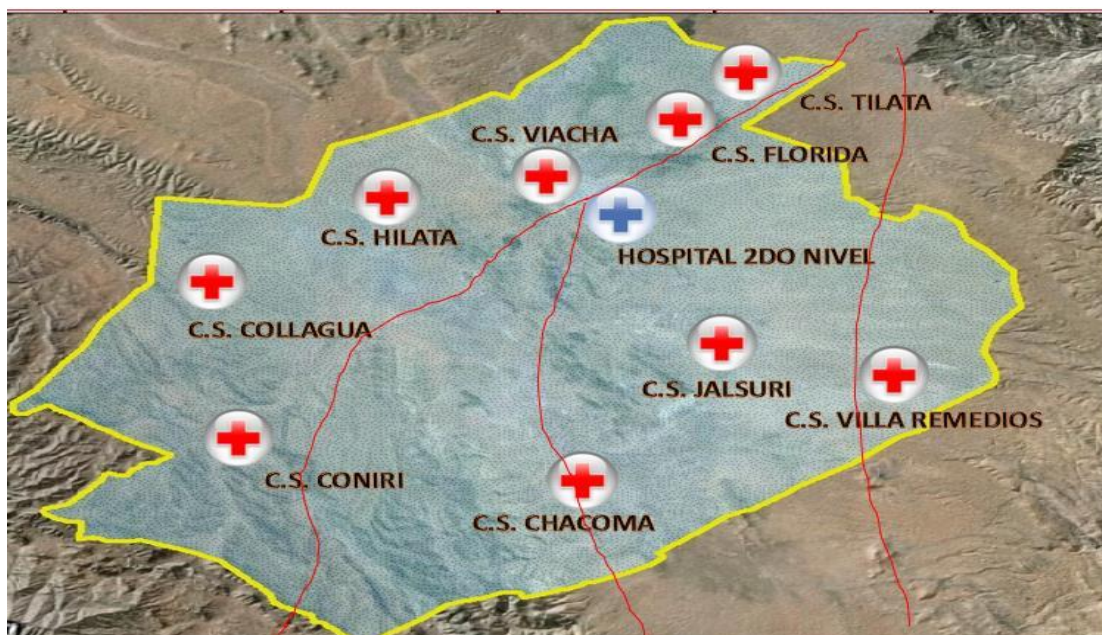
Cosecha de cebada													
Cosecha de quinua													
Trilla													
Transformación de chuño													
almacenamiento													

Fuente: Elaboración propia en base al Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020.

ANEXO 3: ÁREA DE SALUD

El Municipio de Viacha, se encuentra en la red de salud N°6 SEDES LA PAZ, por tal, se puede encontrar establecimientos de salud de primer y segundo nivel.

3.1. Localización de los Centros de Salud y Hospital de 2do. Nivel



Fuente: Elaboración con base a información del GAMV

3.2. Infraestructura Puestos de Salud

AMBIENTE	CENTROS DE SALUD DEL MUNICIPIO DE VIACHA									
	CONIRI	JALSURI	COLLAGUA	CHACOMA	HILATA CENTRO	FLORIDA	VIACHA	VILLA REMEDIOS	TILATA	TOTALES
Consultorio médico	1	1	2	1	1	3	2	1	2	14
Odontología	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Farmacia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Sala de espera	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Enfermería	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8

Recepción– recaudación	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
Consultorio PAI	0	0	1	0	0	1	1	0	1	4
Sala de parto	0	1	1	0	0	1	0	1	1	5
Sala de internación	0	0	1	0	0	1	0	2	1	5
Portería	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6
Depósito	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Vivienda	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4
TOTALES	8	7	11	7	5	13	10	12	12	84

Fuente: Elaboración con base a información del GAMV

3.2.1. Equipamiento de salud

AMBIENTE	CENTROS DE SALUD DEL MUNICIPIO DE VIACHA									
	CONIRI	JALSURI	COLLAGUA	CHACOMA	HILATA CENTRO	FLORIDA	VIACHA	VILLA REMEDIOS	TILATA	TOTAL
AMBULANCIAS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
MOTOCICLETAS	1	0	0	1	1	0	1	1	0	5
ESTERILIZADOR	2	1	2	2	1	2	4	2	2	18
EQUIPO DENTAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
BALANZAS EN GENERAL	8	8	8	2	3	15	15	10	10	79
ECOGRAFO PORTATIL	0	1	0	0	0	1	1	1	0	4
EQUIPO RX DENTAL	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4
MOVILIARIO	No cuenta	No cuenta	Cuenta	No cuenta	No cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	
INSTRUMENTAL MENOR Y MAYOR	Cuenta	Lo basico	Cuenta	Lo basico	Cuenta	Lo basico	Cuenta	Cuenta	Cuenta	
INSTRUMENTAL DE ODONTOLOGIA	Lo basico	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Lo basico	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Lo basico	
EQUIPO DE APOYO EN ENFERMERIA	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	
EQUIPO DE ATENCION AL RECIEN NACIDO	No cuenta	Cuenta	No cuenta	Cuenta	No cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	
EQUIPO PARA PARTOS	Cuenta	No cuenta	Cuenta	No cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	
EQUIPO DE CURACIONES	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	No cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	No cuenta	
EQUIPO PARA GINECOLOGIA	No cuenta	Cuenta	Cuenta	No cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	No Cuenta	

Fuente: Elaboración con base a información del GAMV.

El hospital de segundo nivel, se encuentra ubicado en el distrito 1, al ingreso a la central Viacha, el cual atiende a todo el Municipio de Viacha y a las comunidades más cercanas, Sequerucho, Mamani, Mollojahuá, Granja Convento, Humachua, Surasaya, Charahuayto, Achica baja, Pongoni, Villa Santa Chacoma, Llajmapampa.

ANEXO 4: AREA SOCIAL

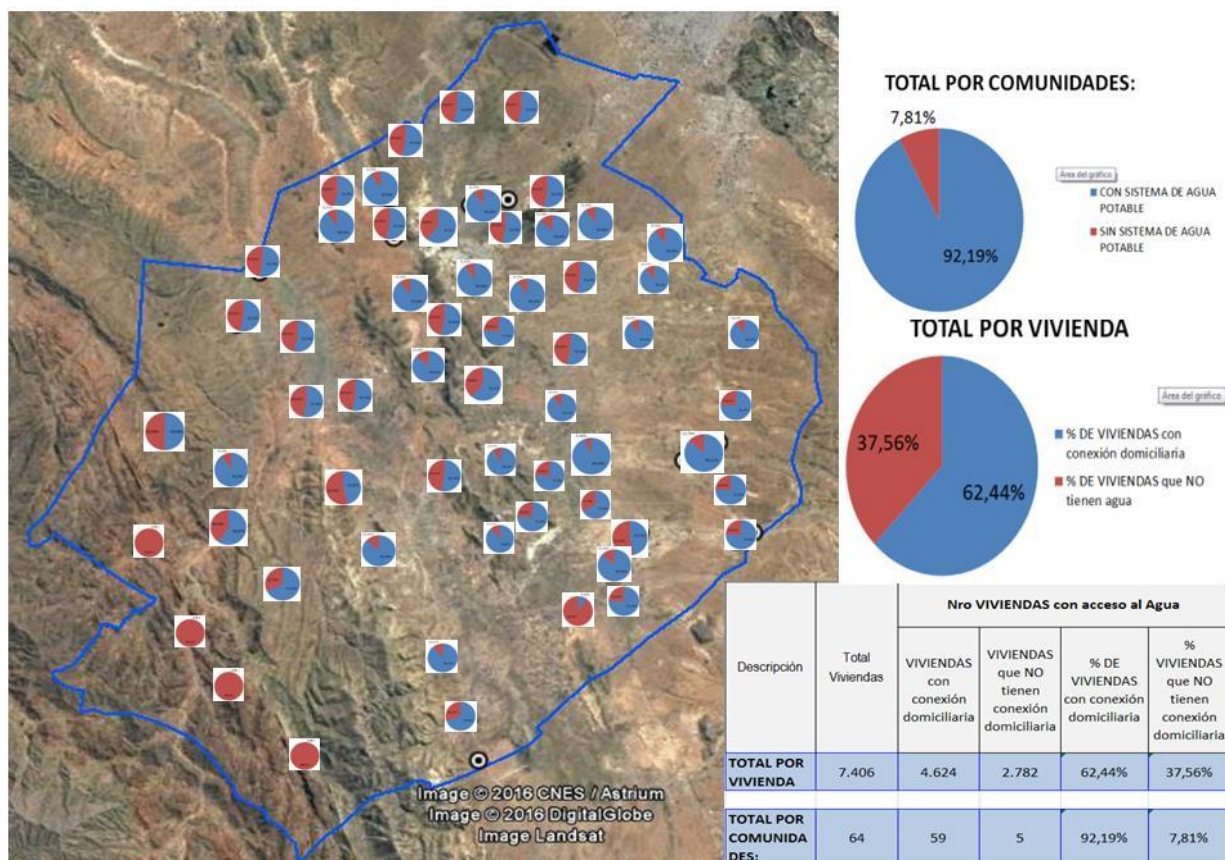
4.1. SERVICIOS BASICOS

4.1.1. Agua potable

En los últimos años se ha ampliado a gran escala, gracias a la compra de un perforador de pozos por parte del GAMV, que ha favorecido a que cada vez más comunidades tengan acceso al agua

El abastecimiento de agua potable en el área urbano alcanza un 89,75%, siendo mayor la cobertura en los distritos 1y2, en el área rural solo 70,8% de las comunidades que cuentan con agua potable¹⁸.

4.1.2. Distribución y cobertura de agua potable



Fuente: Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020.

4.1.3. Alcantarillado sanitario

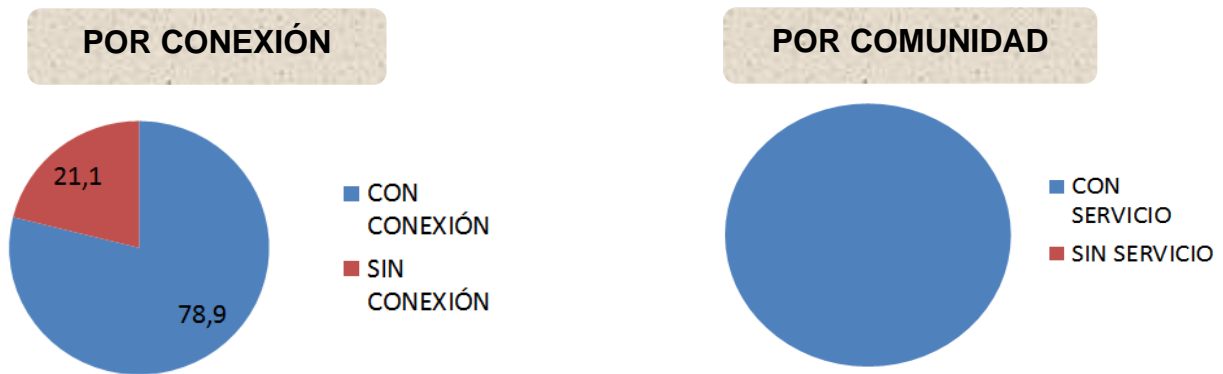
¹⁸ Plan territorial de desarrollo integral de Viacha, 2016-2020

El servicio de alcantarillado se encuentra instalado en el distrito 1y2, sin embargo, los distritos 6 y 7 no cuentan con este servicio. En el nivel comunal existe letrinas de pozo.

4.2. ENERGÍA ELÉCTRICA

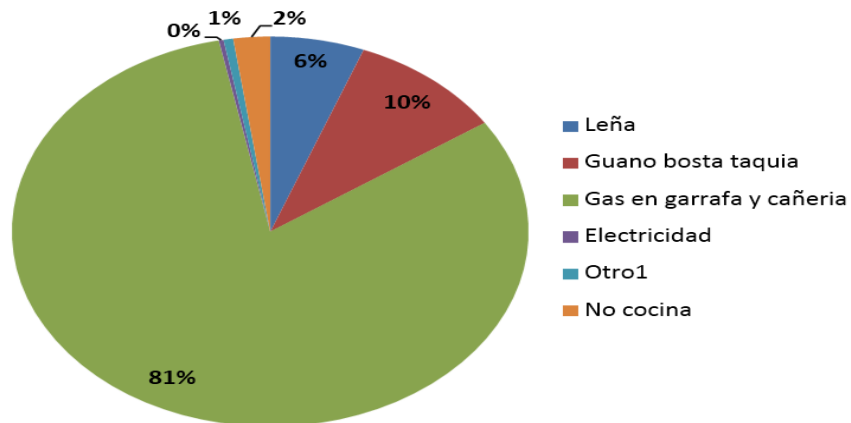
4.2.1. Cobertura del servicio de energía eléctrica

En estos últimos años se ha logrado abarcar el 100% de las comunidades y el área urbana, pero no todos están conectados a la red de electrificación.



5.7.3. SISTEMA DE GAS

5.7.3.1. Tipo de combustible que se usa para cocinar



Leña	Guano bosta taquia	Gas en garrafa y cañería	Electricidad	Otro	No cocina
5,9	9,7,	81,3	0,3	0,6	2,3

ANEXO 5: VISITA AL MUNICIPIO DE VIACHA

Presentación del proyecto de grado, dirigido por el Alcalde del Municipio de Viacha, Ing. Delfín Mamani Escobar.



Fuente: Imagen propia, vía celular.

En el transcurso de la presentación, los partícipes brindaron su apreciación respecto a la problemática y la propuesta presentada.



Fuente: Imagen propia, vía celular.

Visitantes de las distintas comunidades de Municipio en la presentación



Fuente: Imagen propia, vía celular.



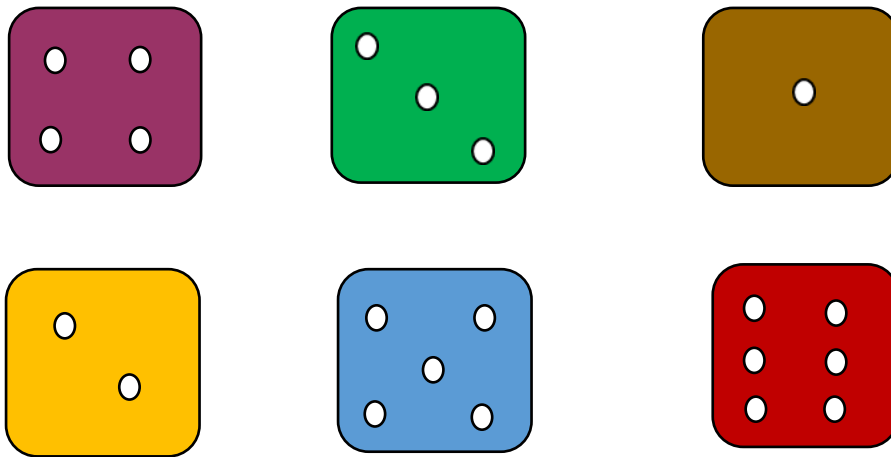
Fuente: Imagen propia, vía celular.

ANEXO6: EL DADO DIDACTICO

Consideraciones a tomar en cuenta:

- Para la creación del dado se recomienda el uso de cartón, para obtener una base sólida.
- Las medidas a considerar son de 50 X 50 centímetros.
- Cada cara del dado debe contemplar diferentes colores.

Ejemplificación:



El / La proyectista deberá traer el dado ya construido, donde cada cara tenga planteada una pregunta que los estudiantes deberán contestar, la participación será solo una vez por estudiante.

1. Los alimentos que consumo en mi hogar son:
2. Mi alimento favorito es:
3. Los alimentos nutritivos que conozco son;
4. El alimento que más consumo en mi colegio es :
5. El alimento nutritivo que más consumo es:
6. Los alimentos que cultiva mi Municipio son:

ANEXO7: LISTA DE COTEJO

Nombre del estudiante:

Unidad educativa:

Fecha:

INDICADOR Y CRITERIO	EXELENTE (5)	MUY BIEN (4)	BIEN (3)	DEFICIENTE (1)
Tiempo: El dibujo se entregó dentro del parámetro establecido.				
Contenido: El dibujo transmite un mensaje sobre el tema desarrollado.				
Presentación oral.				
Imágenes: Están relacionados con el tema.				
total				

TOTALIDAD DE PUNTOS:.....

OBSERVACIONES:.....

ANEXO 8: FICHA METACOGNITIVA

Nombre y apellido:

Unidad educativa:

Fecha:

¿Qué contenidos aprendí con las actividades realizadas?

R:.....
.....
.....
.....



¿Cómo lo aprendí?

R:.....
.....
.....
.....



¿Para qué me sirve lo aprendí?

R:.....
.....
.....



¿De ahora en adelante que alimentos consumiré?

R:.....
.....
.....