



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A
DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.**

TÍTULO DEL PROYECTO

**LAS DINÁMICAS GRUPALES Y SU INFLUENCIA EN EL
INTERAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA.**

AUTORAS:

PINELA GARCÍA NORMA LEONOR

ROMERO CONTRERAS CARMEN DEL PILAR

MILAGRO, AGOSTO 2013

ECUADOR



ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por las egresadas; **PINELA GARCÍA NORMA LEONOR Y ROMERO CONTRERAS CARMEN DEL PILAR**, para optar al título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención educación básica y que acepto tutoriar a las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Enero del 2013

MSc. Ninfa Piloza.

TUTORA



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, Agosto del 2013

Pinela García Norma Leonor
C.I.:090670827-6

Romero Contreras Carmen del Pilar

C.I. 092176357-9



CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Básica, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTIFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO



DEDICATORIA

El presente Proyecto se lo dedico en primer lugar a Dios Nuestro Señor Jesucristo, a mis padres, esposo e hijo.

A Dios por estar conmigo en todo momento y haberme dado la fuerza, fortaleza y capacidad necesaria para realizar mis estudios y la tesis con éxito.

En segundo lugar a mis padres que estuvieron hay cuando más lo necesitaba y por la motivación que me brindaban para seguir adelante y obtener mi título.

En tercer lugar a mi esposo Cristian por su valioso apoyo constante ya sea económico y moral, por su comprensión y a mi hijo Alexander quien también me motivo a superarme y alcanzar unas de mis metas.

Carmen



DEDICATORIA

Dedico este Proyecto con mucho amor a Dios, a mi esposo y a mis hijos.

A Dios por estar siempre junto a mí y darme la fuerza y entusiasmo para alcanzar el éxito en mis estudios.

A mi esposo e hijos que me dieron valor y motivación para no desmayar y seguir luchando por lo que deseaba obtener que es terminar mi carrera y obtener el título.



AGRADECIMIENTO

Le damos gracias a Dios por habernos dado la inteligencia necesaria para poder resolver cualquier dificultad y culminar la tesis de manera muy eficaz.

Expresamos nuestro agradecimiento a la Directora de la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre que nos brindaron todas la atención, apoyo y la facilidad de obtener un cambio en la colectividad educativa.

También agradecemos de una manera muy especial a la MSc. Ninfa Piloso ya que sus conocimientos y recomendaciones compartidas con nosotras fueron de gran ayuda en el desarrollo y ejecución de la tesis.

Agradecemos a la Universidad Estatal de Milagro quien nos abrió las puertas para poder prepararnos como profesionales y a los maestros que nos guiaron con sus enseñanzas para llegar al camino del éxito.

Norma Pinela García.

Carmen Romero Contreras.



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Máster. Jaime Orosco Hernández

Rector de la Universidad Estatal de Milagro.

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer la entrega de derechos de autoras del trabajo realizado como requisito previo a la obtención de nuestro título de tercer nivel, cuyo tema es LAS DINÁMICAS GRUPALES Y SU INFLUENCIA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, Agosto del 2013

Pinela García Norma
C.I.090670827-6

Romero Contreras Carmen del Pilar
C.I. 092176357-9

INDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
DEDICATORIA.....	v
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	viii
INDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1 Problematización.....	2
1.1.3 Formulación del Problema.....	3
1.1.4 Sistematización del problema.....	4
1.1.5 Determinación del tema.....	4
1.2OBJETIVOS	4
1.2.1Objetivo General	4
1.2.2Objetivos Específicos	4
1.3 JUSTIFICACIÓN	5

CAPÍTULO II	7
MARCO REFERENCIAL	7
2.1 MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.1 Antecedentes Históricos.....	7
2.1.2 Antecedentes Referenciales.....	8
2.1.3 Fundamentación.....	9
2.1.3.1 Fundamentación Teórica.....	9
2.1.3.2 Fundamentación Pedagógica.....	14
2.1.3.3 Fundamentación Sociológica	16
2.1.3.4 Fundamentación Filosófica.....	18
2.1.3.1 Fundamentación Psicológica.....	19
2.2 MARCO LEGAL	20
Fundamentos Legales.....	20
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	21
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	23
2.4.1 Hipótesis General.....	23
2.4.2 Hipótesis Particulares.....	23
2.5 Declaración de Variables.....	23
2.6 Operacionalización de las Variables	24
CAPÍTULO III	25
MARCO METODOLÓGICO	25
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL.....	25
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	26
3.2.1 Características de la Población	26
3.2.2 Delimitación de la población.....	26
3.2.3 Tipo de Muestra	26

3.2.4	Tamaño de la muestra.....	27
3.2.5	Proceso de selección	28
3.3	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	28
3.3.1	Métodos Teóricos.....	28
3.3.2	Métodos Empíricos.....	28
3.3.3	Técnicas e Instrumentos	29
3.4	EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	29
	CAPÍTULO IV	30
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
4.1	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	30
4.2	ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.....	31
4.3	RESULTADOS.....	47
	CAPÍTULO V	49
	LA PROPUESTA	49
5.1	Tema.....	49
5.2	Fundamentación.....	49
5.3	Justificación.....	50
5.4	Objetivos General.....	51
5.4.1	Objetivo general de la propuesta.....	51
5.4.2	Objetivo Específico.....	51
5.5	Ubicación.....	51
5.6	Factibilidad	52
5.7	Descripción de la propuesta	52
5.7.1	Actividades	70
5.7.3	Impacto.....	72
5.7.4	CRONOGRAMA DE TRABAJO	69

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta	70
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES	71
BIBLIOGRAFÍA DE INVESTIGACIÓN	72
ANEXOS	73

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Conocimiento de Dinámicas Grupales.....	31
Cuadro 2. Uso de dinámicas grupales	32
Cuadro 3. Introducción para conocer sus nombres.....	33
Cuadro 4. Actividad que realiza el docente para enseñar un nuevo tema.	34
Cuadro 5. Actividad que realiza los docentes en hora de clases	35
Cuadro 6. Actividades de dinámicas grupales que le permite a los estudiantes a estar motivado.....	36
Cuadro 7. Tipos de dinámicas.....	37
Cuadro 8. Actividades para mantener la motivación	38
Cuadro 9. Durante las horas de clase su maestra aplica dinámicas grupales .	39
Cuadro 10. Presentación de Compañeros	40
Cuadro 11. Antes de enseñar un tema de estudio de Lengua y Literatura	41
Cuadro 12. Mientras su maestra de Lengua y Literatura explica la clase	42
Cuadro 13. Jornada de Clase.....	43
Cuadro 14. Estrategia del docente en el aula de clase	44
Cuadro 15. Tiene usted conocimiento acerca de las dinámicas grupal.....	45
Cuadro 16. Cuándo no se lleva bien con algunos de sus compañeros su maestra	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	31
Gráfico 2.....	32
Gráfico 3.....	33
Gráfico 4.....	34
Gráfico 5.....	35
Gráfico 6.....	36
Gráfico 7.....	37
Gráfico 8.....	38
Gráfico 9.....	39
Gráfico 10.....	40
Gráfico 11.....	41
Gráfico 12.....	42
Gráfico 13.....	43
Gráfico 14.....	44
Gráfico 15.....	45
Gráfico 16.....	46

RESUMEN

El aprendizaje surge a partir de la relación entre docentes, estudiantes y padres de familia, por lo que es importante que exista una convivencia armónica entre ellos para obtener resultados favorables durante el proceso de estudio, razón por la cual la presente investigación pretende analizar un poco más acerca de las dinámicas grupales, el origen de las funciones cognitivas, afectivas y los inconvenientes que tienen los docentes, para agrupar a sus estudiantes al momento de impartir su clase. Para llevar a cabo este trabajo, se recopiló información acerca de la problemática en mención, en la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre en el cantón Yaguachi, donde elaboramos el trabajo de campo, mediante la observación directa y aplicamos encuestas a los docentes y estudiantes de quinto año de educación básica, tratar este tema es muy interesante, puesto que no se ha elaborado una investigación similar y es de gran valor, ya que ayudará a tener una buena comunicación e interacción social en el aprendizaje, así coadyuvamos a mejorar el entorno que aflige en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Considerando estos aspectos en este proyecto hemos analizado la importancia que tienen las dinámicas grupales para corregir las inexactitudes que existe en la comunicación individual y de grupo en el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras claves:

Saberes, Interaprendizaje, comunicación, docente, dinámicas, comportamiento.

ABSTRACT

Learning arises from the relationship between teachers, students and parents, so it is important that a peaceful coexistence between them to obtain favorable results during the study, which is why this research is to analyze some more about the group dynamics, the origin of cognitive, affective and disadvantages which teachers to group their students to teach their class time. To carry out this work, we collected information about the problem in question, School Mixed Fiscal No.1 Antonio José de Sucre in the canton Yaguachi, where we ran the field, through direct observation and apply surveys to teachers and fifth year students of basic education, to address this issue is very interesting, since no similar research has developed and is of great value, as it will help to have good communication and social interaction in learning, and we contribute to improving the environment afflicting the teaching-learning process. Considering these aspects in this project we have analyzed the importance of group dynamics to correct the deficiencies that exist in the individual and group communication in learning.

Keywords:

Knowledge, Inter-Learning, communication, teaching, dynamic behavior.

INTRODUCCIÓN

La educación actualmente exige herramientas didácticas educativas donde, el estudiante pueda experimentar desde la realidad de su contexto la comprensión de saberes interdisciplinarios de las diferentes áreas de estudio para ejecutar una mayor responsabilidad y compromiso en su labor educativa; permitiendo con ello la armonía del proceso de estudio.

Los Modelos Pedagógicos ocupan una mayor responsabilidad dentro del ámbito educativo, debido a que se busca la colaboración directa y activa de los estudiantes y de los docentes; intentando con esto un aprendizaje significativo que sólo ha de conseguirse, con la práctica o las vivencias diarias de los educandos.

Este presente trabajo es muy significativo porque nos permite saber y conocer la excelencia de las dinámicas grupales, utilizando estrategias activas, ayudaremos a los estudiantes en el área de Lengua y Literatura a tener una comunicación mutua, durante el proceso educativo, se trabajará con la observación directa, la aplicación de encuestas a cada estudiantes y a los docentes para obtener la información precisa acerca del tema de estudio.

A través de esta investigación se profundizará la importancia de las dinámicas grupales que interviene en el Interaprendizaje de los estudiantes.

La perspectiva de nuestro trabajo investigativo es que, lo favorecidos son los estudiantes y los docentes de la Institución educativa, porque fue de gran ayuda para mejorar el rendimiento escolar; El objetivo fue facilitar las herramientas necesarias para obtener un desempeño recomendable en su desenvolvimiento cotidiano.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

Este problema de estudio investigativo se puede definir en que los seres humanos están en un contexto determinado, pero no están pasivamente, sino de forma activa. El aprendizaje humano surge a partir de la relación entre dos o más personas.

El currículum escolar toma como base la relación entre el estudiante y el docente, haciendo constancia los contenidos de aprendizaje significativo.

Vygotsky (1979) reconoce que la socialización está en el origen del desarrollo cognitivo de los individuos.

De acuerdo a todos estos aporte toda la función superior aparece en primer término en el plano intrapersonal antes de pasar a un plano interpersonal, a través del lenguaje donde los contextos escolares, toma de conciencia por parte de cada docente y por cada estudiantes hace una autorregulación de su aprendizaje, que se produce, en el marco de las diversas interacciones mutuas que tienen lugar en el salón de clases.

Por tal razón el origen de las prácticas de las dinámicas grupales en el Interaprendizaje, se constituyen en circunstancias sociales de comunicación. Y cuando están fracasan termina su efectividad en la formación de los estudiantes.

Con necesidad en la comunicación e interacción social en el aprendizaje que, trae como consecuencia estudiantes con poca capacidad de conocimientos y conformidad a los demás, por lo consiguiente tienen problemas en expresar sus ideas, inquietudes e integración que afecta en ellos. En la actualidad esta

problemática tiende a cobrar importancia en las funciones cognitivas y positivas de los estudiantes, por consiguiente la escuela fiscal Mixta Antonio José de Sucre del Cantón Yaguachi, no puede permanecer rezagada ante estos privilegios, siendo una institución educativa en el Interaprendizaje de los educandos.

Primordialmente si esta situación problemática en mención, se conservara sin recurso durante el proceso educativo, generaría anomalías en la comunicación de los estudiantes con dificultad de expresar sus ideas ante las demás personas que lo rodean, afectando la vida emocional de los mismos, empobreciendo la capacidad de trabajar en conjunto.

El control de pronóstico de este trabajo investigativo se lo realizará mediante dinámicas grupales que mejorará el Interaprendizaje en los estudiantes de quinto año de educación básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal N°1 Antonio José de Sucre del cantón Yaguachi, el mismo que servirá para poder expresar sus sentimientos, expresiones, pensamientos y comunicación ante la sociedad.

1.1.2 Delimitación del problema

Nuestro proyecto de investigación se lleva a cabo con los estudiantes de quinto año de educación básica en la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre, en el cantón San Jacinto de Yaguachi, Provincia del Guayas, durante el periodo electivo 2013-2014.

1.1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera influye la utilización de las dinámicas grupales en el Interaprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en el área de lengua y literatura, de la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre durante el período lectivo 2013-2014?

1.1.4 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los motivos que influyen en la escasa aplicación de dinámicas grupales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Qué actividades realiza el docente para motivar el Interaprendizaje en sus estudiantes?
- ¿Cuáles son las habilidades y destrezas que desarrollan los estudiantes mediante el Interaprendizaje?
- ¿Qué dinámicas son aplicables para lograr una mejor comunicación?

1.1.5 Determinación del tema

Las dinámicas grupales y su influencia en el Interaprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en el área de Lengua y literatura.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Analizar la influencia que tiene la aplicación de las dinámicas grupales en el Interaprendizaje de los estudiantes mediante juegos, dramatizaciones en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de educación básica, de la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre durante el periodo lectivo 2013-2014 para motivar el proceso cognitivo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Determinar los motivos que generan la escasa utilización de las dinámicas grupales, para solucionar los problemas de estudio durante las horas de clases.
- Identificar las actividades que realiza el docente para motivar el Interaprendizaje en sus estudiantes.

- Distinguir las habilidades y destrezas que desarrollan los estudiantes mediante el Interaprendizaje para favorecer el trabajo en equipo.
- Elaborar una guía didáctica que favorezca a relacionar las dinámicas grupales en el Interaprendizaje.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 Justificación de la Investigación

El tema de estudio que estamos realizando en la escuela fiscal mixta N°1 Antonio José de Sucre tiene su jerarquía, porque permitirán en el futuro que los docentes utilicen dinámicas grupales en el salón de clase para tener motivado a sus estudiantes, que benefician el Interaprendizaje a través de la comunicación de los educando. Donde se reconoce las necesidades y las potencialidades de la formación de los individuos en un trascurso colaborativos para la socialización de enseñanza de aprendizajes en equipo.

Es necesario notificar a profundidad de los diversos problemas que ocurren a diario en el ámbito escolar y los resultados que estos pueden provocar, como docentes debemos conocer las falencias que presenta los alumnos en trabajar en conjunto.

Proporcionar opciones que permitirán a los estudiantes a estar motivados y participativos, durante las horas de clases, ya que como sabemos, el área de Lengua y Literatura es una de las bases primordiales para que los educando tengan una correcta comunicación entre las personas; por lo tanto en nuestra labor docentes es indispensable formar educandos capaces de combatir en los diferentes perímetros sociales, que tengan iniciativa personal, metas, intereses, valores morales y éticos, que le permitan autocriticarse entre ellos, expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos respetar las opiniones de otras personas y sobre todo, trabajar en equipo de manera muy colaborativa en prosperidad de la sociedad para que lo aplique en el proceso de enseñanza de aprendizaje.

La perspectiva de nuestro trabajo investigativo es que los favorecidos son los docentes y los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre en

el área de lengua y literatura donde se exterioriza la expresión e intercambio de emociones, sentimientos y pensamientos, que favorecen climas de aceptación y confianza para promover el trabajo en grupo, ya que este afirma el logro del objetivo de la investigación educativa.

Por tal razón su estudio resulta pertinente, ya que los educando aprende a trabajar en conjunto mediante la aplicación de las dinámicas grupales, que le permita desarrollar sus capacidades para expresar sus ideas y pensamientos manifestando lo que sienten y lo que piensan sin temor, es interesante para la sociedad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

Según Rojas (2009), declara que las primeras hipótesis y análisis sobre los fenómenos colectivos, sus estructuras y transformaciones, las encontramos en la República de Platón y en la Política de Aristóteles. El estudio de los grupos y de las relaciones humanas, ha adquirido un carácter efectivo y experimentalista a inicio del siglo XX.

El autor manifiesta que hay que reconocer que la psicología y la sociología de los grupos se han visto promovida por los grandes precursores europeos de las ciencias humanas., entre estos se pueden sugerir a Emilio Durkheim, innovador de las, Dinámicas Social que contribuyó a interpretaciones de los procesos colectivos en todas las escalas; Freud, creador del psicoanálisis quien revoluciona la sociedad con sus planteamientos acerca de la neurosis y la psicoterapia de los educando.

Sirvent (2008), establece que las dinámicas de grupos tuvo su origen en Estados Unidos a finales de 1930, por la inquietud de perfeccionamiento de los resultados obtenidos en el campo político, social, económico y militar del país; la afinidad de ellas, así como la teoría de la Gestalt, contribuyeron a fundamentar la teoría de las dinámicas en equipo.

La misma autora expone que el psicólogo norteamericano de origen alemán Kurt Levín fue uno de los pionero en el estudio de grupos, crea en 1944 el término Dinámicas de Grupo y motiva la corriente de investigación que lleva su nombre (LEWINIANA). Su teoría de campo del comportamiento estableció no sólo el estudio del comportamiento individual, sino también aprobó la interpretación de fenómenos grupales y sociales.

También se puede desenvolver que las principales corrientes de investigación de esta área de la Psicología Social son las siguientes:

- a. La Dinamista o Lewiniana.- quien toma consideración de las personas como al ambiente psicológico. El grupo está llamado a resolver sus conflictos y durezas para establecer un equilibrio más o menos estable para el individuo. Los fenómenos y procesos grupales son objeto de análisis teórico - práctico.
- b. La Interaccionista. .- Se basa en la investigación sistemática de los datos inmediatos de los procesos que interaccionan entre los individuos. Su máximo representante es Bales Robert.
- c. La Psicoanalista. Se declara por la influencia definitiva de los conceptos y modelos de Sigmund Freud. Los importantes representantes de esta corriente son: Bión, Balint y Jacques.
- d. La Humanista.- Concibe al ser humano como un todo (holísticamente), y en constante interacción con su contexto. Consecuencia de la integración de varias teorías o enfoques, donde el centro de esta integralidad es el hombre mismo. Esta es una corriente donde se integrativa y ecléctica, ya que utiliza conocimientos teóricos y procedimientos prácticos, en la medida que sean necesarios. Entre sus representantes se pueden nombrar: Waslon, Murphy, Rogeres, Willard, entre otros autores.

Todas estas contribuciones históricas sirven de referencia a este tema de estudio, para comprobar que las dinámicas grupales son, un proceso continuo, *dinámico* y dialéctico, que está organizado por un conjunto de conocimientos teóricos que permiten constituir el uso y el origen de las dinámicas grupales¹.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Para la elaboración de este proyecto ha sido necesaria la exploración de los archivos de la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro, en donde encontramos proyecto referido a las dinámicas grupales y el Interaprendizaje. Donde hemos visto

¹Rojas Bertha,(2009), Antecedentes Históricos. de la Dinámicas de grupo, Editorial: Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Sirvent, Cancino, Martha Delia (2008), Las Dinámicas Grupales Educativas, Editorial Académica, España.

diferentes variables independientemente la una a la otra. Por tal motivo queda sobreentendido que no se encontró trabajos similares a nuestro tema de estudio.

Nosotras también hemos buscado en diferentes páginas de la web, libros de otras universidades, libros de dinámicas, las cuales hemos tomado como referencia para fundamentar el presente proyecto de la investigación.

2.1.3 Fundamentación

2.1.3.1 Fundamentación Teórica

Sirvent (2008), mantiene que las dinámicas grupales son muy importantes ya que es una denominación sociológica para indicar los cambios que generan en un grupo de cada persona cuyas relaciones mutuas son tan significativas basadas en la comunicación de los educando.

Exponiendo lo mencionado por el autor se puede determinar que las dinámicas grupales intervienen directamente en la motivación, comunicación y expresión de cada persona.

La autora explica que el socio-psicólogo KRENCH y CRUTCHFIELD indican que las dinámicas de grupos son: un grupo de personas que se hallan en relación psicológica entre sí. Que coexista la necesidad de algún género de acción directa.

Lo que se quiere recalcar es que un grupo, no es una simple recopilación de individuos, sino que es una interrelación de personas con un objetivo común, donde pueda expresar sus ideas sin temor entre ellos, con el concepto de sistema, desde esta óptica podemos decir que un equipo es un conjunto de mecanismos o miembros cuya interacción genera nuevas cualidades que no poseen los elementos integrantes por separado.

Por tanto las dinámicas de equipo es una designación sociológica para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones mutuas son tan importantes que se hallan en contacto los unos a los otros, y que tienen un elemento en común, con actitudes activas, colectivas y continuas que busca exponer los cambios internos

que se originan como resultado de las fuerzas y contextos que influyen en los grupos.

Las dinámicas grupales expresa el conjunto de fenómenos que interactúan en las relaciones personales, adquiriendo un gran valor determinado de expansión que estimula: creatividad, dinamismo, emotividad o tensión positiva.

Según el artículo de Piñeiro (2010). Las dinámicas grupales en el área de educación educativa, debe llevar: tiempo, expresión grupal, objetivos, ubicación y establecer sus inquietudes personales.

Manifestando lo dicho por la autora la interacción social para el aprendizaje posee un conjunto de conocimientos teóricos que posee fruto de numerosas investigaciones, se han llegado a definir, delimitar y dar mensaje de naturaleza científica a los fenómenos grupales, delimitando con claridad los grupos, su clases, sus procesos y todas las demás circunstancias y matices que lo caracterizan, dentro de los grupos se han identificado cuatro modelos clásicos:

- a. Líder.
- b. Portavoz.
- c. Saboteador.
- d. Chivo espiratorio.

Según su rol es un objeto de análisis, ante los datos de su actitud y procedimiento en cuanto a su forma de interactuar se refiere, según Castillo (2011), existen algunas etapas del desarrollo:

- **Formación:** Se conservan separados y trabajan juntos solo si es necesario.
- **Turbulencia:** Hay mucha disputa y aprieto destructivo.
- **Normatividad:** Consagran su tiempo en socializar, e pretenden llevarse bien.
- **Ejecución:** Hay comunicación abierta y apoyo solidario entre ellos.

Tipos de dinámica de acuerdo a Castillo (2011) se han podido establecer las dinámicas de acuerdo al propósito que existe entre los individuos, las sociedades y el aprendizaje de los estudiantes para la cual tenemos los siguientes:

El debate:

El debate es una dinámica de grupo que consiste en que se dividen en dos grupos de varias personas con el fin de discutir sobre un tema en específico los aspectos positivos y los aspectos negativos sobre este:

- a. Fuerzas internas del grupo
- b. Liderazgo
- c. Motivación
- d. Metas comunes
- e. Productividad
- f. Relaciones

Áreas grupales

- ✓ **Formativa:** Proponer la posibilidad de explicar capacidades distintas al simple conocimiento y de destacar problemas personales.
- ✓ **Psicoterapéutica:** Para prevalecer problemas específicos.
- ✓ **Educativa:** Con el fin de dar a conocer nuevas informaciones.
- ✓ **Sociabilización:** Aprender a comunicarse y a convivir entre ellos en armonía.
- ✓ **Trabajo en equipo:** Se genera formar trabajo en grupo para comunicarse y expresarse sus ideas e inquietudes que tengan.
- ✓ **Trabajo en comunidad:** Trabajar todos en equipo para fomentar a la comunidad conformidad y responsabilidad de cada uno.

Para Piñeyro (2010), las dinámicas de Grupos sirven como intermedio para la enseñanza de aprendizaje, es manipulado frecuentemente por la didáctica para la integración de grupo. Exponiendo lo mencionado por el autor se define que las dinámicas grupales son instrumento que ayuda a alcanzar un objetivo que se tiene proyectado dentro de un grupo, el cual habrá alcanzado

la colaboración de todos, en los movimientos que se realicen, y que algo de lo positivo es que lo relajan al grupo, que se puede emprender un tema con otra forma de trabajo más informal, que se busca que el estudiante participe, exprese sus ideas y sobre todo, que el docente se convierte en un guía, pero que no está allí como un retrato insensible y autoritaria, sino que él también se vuelve parte de las dinámicas para que ellos se interactúen .

Al mismo tiempo, muestra de lo que se pone en práctica en este tipo de actividad, son las diferentes destrezas de los participantes, y en cuanto a lo negativo, es, si no se tiene en cuenta una planeación, el movimiento puede llegar a ser aburrida y no cumplir con sus objetivos que se plantea.

Otra de las cosas que puede pasar, es que el docente quiera manipular las dinámicas como medio de enseñanza en todo momento, lo cual no es sano ni para el docente ni para el grupo, dado que se puede pensar que el docente no preparó clase, o ya se le acabaron las ideas que tenían en claro, etc.

Por consiguiente para que una dinámica de resultado deseado se debe ser bien proyectada, sólo para ciertos temas y con espacios de tiempo específico entre una y otra funciona perfectamente.

Técnicas de dinámica de grupo de acuerdo a Bermúdez (2011), explica que hay algunas de las técnicas de dinámica de grupo pensadas para la mediación del aprendizaje, y que cada técnica habla del objetivo que se estrecha con la misma, se manifestará el procedimiento de aplicación y de las diferencias, , para comprender mejor, se han socializado de la siguiente forma:

Técnicas de presentación.

- Técnicas de relajación.
- Técnicas de animación y concentración.
- Técnicas para trabajar contenido temático.

- Técnicas de cierre.

También, hay técnicas para trabajar contenido temático se han subdividido en:

- Técnicas de abstracción y análisis general.
- Técnicas de comunicación.
- Técnicas de dramatización.

Las cuales son muy importantes tener en cuenta para implantar la aplicación de esta investigación.

El Interaprendizaje

Según Morris (2011) especifica que el Interaprendizaje es una acción mutua que mantienen, al menos, dos o más personas, empleando cualquier medio de comunicación entre ellos.

Manifestando la aportación del autor se puede definir que el Interaprendizaje es la cooperación libre y funcional que estimula el aprendizaje. De la misma manera su aporte define que el objetivo del Interaprendizaje es que los docentes, mediante el diálogo, la crítica, autocrítica, la confrontación de ideas y experiencias y la autoevaluación, puedan reforzar sus conocimientos previos.

El Interaprendizaje origina la participación autónoma, así como la proyección funcional del trabajo, organizando cooperación y responsabilidad.

Está claramente coherente con los nuevos enfoques pedagógicos, el marco de diversificación curricular y las estrategias de enseñanza y aprendizaje, utilizando para ello movimientos de aprendizaje cooperativo y colaborativo, para lo cual las experiencias vivenciales se juegan un rol superior en el aprendizaje de los estudiantes.

El intermedio o los instrumentos básicos por el cual se comunica los grupos, son: Foros, Ejercicios, Noticias, entre otra

IMPORTANCIA DEL INTERAPRENDIZAJE

Según Morris (2011) quien manifiesta que es muy importante estar conscientes de que las personas no aprenden por si solas, razón por la cual se han motivado los currículos, los planes de estudio, los métodos, las mediaciones y dispositivos pedagógicos, contamos con ayudas de los docente que son los encargados de organizar ambientes, experiencias educativas a distancia y nos ayuda de mediador entre el estudiante y los conocimientos, a estos docente los llamamos tutores o asesores académicos.

Valiño (2009), declara que la estrategia de comunicación e integración para que los docentes logren un intercambio de conocimientos a los estudiantes, usando herramientas del método colaborativo para que influya en su vida cotidiana.

El dominio del trabajo colaborativo en el Interaprendizaje es la explicación, apropiación y enrutamiento del conocimiento disciplinar del aprendizaje, en cualquiera de los casos ejecutan su labor mediante encuentros de grupo colaborativo, a través de medios escritos, audiovisuales y dinámicas es una cualidad de aprender siendo crítico con las ideas y no preocuparnos por criticar a las personas, participar activamente con frenesí, escuchar las ideas de todos aunque no nos parezcan correcta, si algún tema no está muy despejado reformularlo en grupo y esperar los aportes de las demás personas para que todo el tema quede muy claro, intentar cambiar nuestro propio pensamiento cuando sea necesario, para tener un excelente trabajo en equipo.

2.1.3.2 Fundamentación Pedagógica

La educación pedagógica se instituye en la herramienta fundamental para la formación de un ser humano capaz de vivenciar los valores de la vida como: la justicia, la libertad, el amor, la amistad, la innovación, la tolerancia, entre otros, dentro de una humanidad en continuo cambio y cada vez más severo.

Las dinámicas de enseñanza y recursos del aprendizaje, son apropiados por los docentes para los procesos educativos, desde hace muchos años y más

actualmente el Interaprendizaje, ha servido de apoyo para ampliar la efectividad del trabajo del docente, sin llegar a suplantar su función educativa, así como constituir la carga de trabajo de los estudiantes y el tiempo necesario para su formación científica, y para engrandecer la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje, y garantizar la asimilación de lo fundamental.

El Interaprendizaje es el resultado de las aplicaciones de diferentes pensamientos y teorías educativas para la resolución de un desarrollado espectro de problemas y situaciones representados a las enseñanzas, a los contenidos y al aprendizaje significativo.²

Las ventajas del Interaprendizaje de acuerdo a Morris (2011), se establecen de la siguiente manera:

- ✓ Saber evaluar a los estudiantes.
- ✓ Saber gobernar los encuentros y dinámicas grupales para que no se distorsionen en una clase solemne.
- ✓ Ofrecerle a los estudiantes una distribución de conjunto para el desarrollo de las actividades o ejecución de sus tareas.
- ✓ Facilitarles a los estudiantes un puente entre la investigación de que dispone (sus conocimientos previos) y su nuevos conocimientos

Diferencia entre la Tutoría y la Consejería

- ❖ El tutor o tutora debe participar en los planos, práctico y reflexivo de los estudiantes dentro de su formación profesional específica.
- ❖ El consejero o consejera deben actuar en los componentes complejos y múltiples variables del proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno de los niños y niñas para mantenerlos motivados, autónomo, activo y atentos en la hora de clase.

²Valiño Susana(2009), Guía del Interaprendizaje, Editorial: Cámara Ecuatoriana del Libro- Núcleo del Pichincha
<http://www.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/313/280>

Diferencia entre la Clase y la Tutoría

- ✓ El profesor o profesora se concentra en la enseñanza eficaz, donde las características personales de cada uno de los docentes los hacen eficaces y la delimitación de los métodos de enseñanza son muy importantes.
- ✓ En la tutoría el profesor o profesora se centra en el proceso de aprendizaje del estudiante y sus interés está en hacerlo responsable y autónomo transfiriéndole la mayor cantidad de técnicas y herramientas pedagógicas.

En el marco de la educación, el trabajo en equipo con soporte científico se presenta como un conjunto de estrategias metodológicas tendientes a maximizar los resultados y minimizar lo de fracaso escolar y aumentar la comunicación y el Interaprendizaje de los estudiantes en beneficio de los objetivos de la educación para las cuales establece el trabajo colaborativo y el trabajo cooperativo para el desarrollo del Interaprendizaje de los niños y niñas en hora de impartir su clase.

Grupos Colaborativos: Se realizan para orientar a los grupos de estudios las inquietudes específicas o particulares originadas en trabajos o actividades de tipo investigativo, para aclarar dudas y avanzar sus conocimientos.

Grupos de Curso: Es interactuar con miembros de otros grupos colaborativos adaptando en escena las conclusiones de cada uno de los estudiantes y generando con apoyo del tutor, reflexiones académicas y conclusiones válidas para todo el grupo.

2.1.3.3 Fundamentación Sociológica

Nuestra investigación se fundamenta en lo social intervenida por lo recursos científicos comunicativos que produce efectos sobre los conocimiento, interpretación, motivación en el aprendizaje y la adaptación de cada individuo, las cuales las utilizaran en su vida cotidiana.

La sociedad juega un papel muy significativo en la educación ya que es un ambiente donde las personas desarrollan sus procesos cognitivos, sus hábitos, sus pensamientos, sus ideas y sus valores éticos.

El constructivismo considera a las comunidades de aprendizaje como lugares privilegiados para la adquisición y creación de los conocimientos, constituyen el contexto para desarrollar una práctica como un proceso activo, dinámico e histórico de participación que construye su aprendizaje significativo.

El aprendizaje considera la importancia de las interacciones sociales entre las personas, que actúan en un mundo social y cultural donde se construyen, cognitivos que afectan las estructuras de pensamiento de los actores, tal como lo señala Schütz: Me encuentro a mí mismo en mi vida diaria dentro de un mundo social pre organizado que me sobrevivirá, un mundo compartido desde el exterior con semejantes organizados en grupos.

En este sentido, se concibe al hombre como un ente beneficioso de las interacciones y de los procesos sociales y culturales. Vygotsky (1978) considera que el aprendizaje colaborativo se garantiza, porque el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y los grupos de expresión con las relaciones que se establecen entre ellos. Al igual, el pensamiento se desarrolla y forma en la comunicación, que se destacan los beneficios cognitivos y afectivos que impliquen el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre el proceso educativo y el de convivencia en la sociedad.

Desde este paradigma, la educación virtual promueve el desarrollo integral de los estudiantes, mediante los procesos de aprendizaje en los cuales el intercambio y la interacción social como mecanismos para su generación sean fundamentales, ya que despiertan en el sujeto una serie de procesos evolutivos internos capaces de solucionar sus problemas.

Todas estas referencias son muy importantes durante el proceso de estudios, lograremos que los estudiantes tengan un alto nivel crítico, reflexivo con contenidos que le permitan lograr el éxito y las metas que se planteen.³

2.1.3.4 Fundamentación Filosófica

Este presente proyecto de investigación se fundamenta en la filosofía porque ésta representa los conocimientos del hombre. La concepción social de la educación inicia con Platón y Aristóteles quienes no establecieron una diferencia entre sociedad y estado por tanto entre pedagogía social y política.

La pedagogía Social, guarda relación con la filosofía, especialmente con la ética, ya que la concepción de la vida y de los ideales humano sirven de orientación a la sociedad y a la educación.

La Filosofía es el sustento de la obra pedagógica en nuestro país, por sus funciones y principios que proyectan el trabajo cotidiano de los educadores tanto en el plano teórico como en la experiencia, es por eso que examinaremos en esta indagación, el problema de la locución verbal en el desarrollo de la enseñanza de aprendizaje.

El filósofo Sócrates dice que todas las ciencias y artes son recursos para alcanzar el conocimiento y lo más importante no es conocer la naturaleza de las cosas, si no, conocerse por sí mismo.

Teniendo en consideración este aporte con la investigación mencionamos que todas las actividades que se apliquen en el momento de estudio ayudaron a adquirir nuevos conocimiento y sobre todo a dialogar, argumentar ideas o pensamientos importantes de cada uno de ellos.

Es por esta causa que para mejorar la expresión verbal en los estudiantes debemos buscar nuevas estrategias que les guste, que lo haga motivar en el aula de clase a

³ http://es.wikipedia.org/wiki/pedagogía%add_social.

expresar sus sentimientos y sus pensamientos por medio de dinámicas grupales que fomenta en el aprendizaje.⁴

2.1.3.1 Fundamentación Psicológica

Nuestro trabajo investigativo se fundamenta en lo psicológico ya que se desarrolla una buena expresión verbal. Este modelo recoge los juicios de los modelos pedagógicos donde planea la actividad del individuo como centro de proceso del aprendizaje, en que se amplía el conocimientos e los estudiantes.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco adecuado para el desarrollo de la labor educativa. Ausubel proyecta que el aprendizaje del alumno depende de la disposición cognitiva previa que se relacionan con la investigación, al conjunto de las sensaciones, ideas que el individuo posee en un determinado campo del conocimiento.

Es de vital importancia conocer la estructura cognitiva de los estudiantes; no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad

Para este modelo la enseñanza-aprendizaje tiene sustento en la idea de que el aprendizaje no es un proceso de trasmisión de conocimientos al estudiante, los estudiantes desarrollan sus habilidades, destrezas y actitudes que le servirán para la vida.

El docente debe ser positivo frente a lo negativo, siendo respetuoso para guiar los aprendizajes, debe ser honesto, humilde saber conocer los errores, debe estar en constante innovación, debe ser investigativo, conocer diferentes dinámicas para motivar el Interaprendizaje de sus educandos.

⁴ Guayana.inter.edu/imed/Prof. Gerardo/fund_fil_ed_pdf

2.2 MARCO LEGAL

Fundamentos Legales

En los fundamentos legales están contenidos las normativas por la cual se rige el país y su sistema instructivo ecuatoriano como es:

- Constitución política del Ecuador.
- Reglamento A La Ley Orgánica De la Educación Intercultural del Ecuador.

Constitución del Ecuador 2008

Esta investigación se sostiene en los principios instituidos en la constitución ecuatoriana del año 2008, donde encontramos que en el Capítulo II derechos del buen vivir en la sección quinta, educación art, 26 se expresa como:

Derechos del buen vivir

Sección quinta

La Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber obligatorio e injustificable del Estado, garantía de la igualdad e inclusión social y circunstancia imprescindible para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje para tener una excelente educación.

Se puede notar la importancia que tiene la educación en todos sus niveles y modalidades para el ser humano, ya que es un derecho y un deber fundamental que el hombre o la mujer tiene que adquirir con responsabilidad y así obtener una educación de calidad, con igualdad de condiciones , de manera gratuita, donde el estado debe custodiar para que todos los ciudadanos gocen de herramientas metodológicas aptas para este proceso educativo, para que puedan regocijarse de una educación completa en todos sus niveles y modalidades , este estudio es de

vital importancia, establecer el derecho primordial que es la educación para el buen vivir de todos los ecuatorianos.

En el Art. 27.- Reconoce que, La educación se concentrará en el ser humano y garantizará su progreso holístico, de calidad y calidez; estimulará el sentido crítico y el desarrollo de competencias y contenidos para crear y trabajaren grupo.

El artículo 27 del buen vivir en la sección a la educación busca que los aprendizajes estén centrados en el estudiante para poder garantizar su evolución sociocultural, a lo largo de su vida, por tal razón esta investigación centrado en este derecho ha escudriñado las dinámicas grupales para el Interaprendizaje de los estudiantes que les permita llegar al éxito académico y social, con enfoques centrados en la actitud y aptitud de su desarrollo cognitivo y emocional para que puedan ser aplicados a su vida cotidiana y por ende reflejaran y cumplirán con este derecho que el estado se ha empeñado en promover con tanto esfuerzo.

Reglamento A La Ley Orgánica De Educación Intercultural

Del Instituto Nacional De Evaluación Educativa

Art. 40.- Contenido.- El currículo nacional contendrá los conocimientos mínimos obligatorios para los estudiantes del Sistema Educativo Nacional y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula (...)

Mediante este el fundamento de este artículo se pueden elaborar cambios estratégicos en el aula donde se ajusta la propuesta de este estudio que es la implementación de las dinámicas grupales para el Interaprendizaje de los estudiantes.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Didáctica: Es una ciencia científica-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el Interaprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

Destrezas: Es la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo en equipo, relacionado con trabajos físicos o manuales.

Dinámica: Es la parte de la física que describe la evolución en el tiempo de un sistema físico en relación con las causas que provocan los cambios de estado físico y/o estado de movimiento. El objetivo de las dinámicas es describir los factores capaces de producir alteraciones de un sistema físico, cuantificarlos y plantear ecuaciones de movimiento o ecuaciones de evolución para dicho sistema de operación.

Interaprendizaje: Se determina la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje.

Destrezas: Significa el criterio que debe saber el estudiante con el conocimiento y el grado de profundidad de cada uno de ellos.

Estudiantes: Nos permite distinguir al individuo que se encuentra realizando estudios de nivel medio o superior, ya sea en una institución académica.

Hablar: Es la comunicación a través del ser humano, que es la selección de sonidos y palabras para expresar lo que uno siente dentro de su interior.

Dinámica de grupo: Es una designación sociológica para enseñar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones mutuas son de suma importancia, hallándose en contacto los unos con los otros, y con actitudes colectivas continuas y activas.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

La aplicación de las Dinámicas Grupales influirá favorablemente en el Interaprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Antonio José de Sucre durante el período lectivo 2013-201

2.4.2 Hipótesis Particulares

- La aplicación de las dinámicas grupales durante el proceso de enseñanza aprendizaje propiciarán una mejor relación entre los docentes y estudiantes.
- El empleo de actividades grupales por parte del docente motivará el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las dinámicas grupales aplicada por los estudiantes, mejorará el Interaprendizaje y el rendimiento escolar de Lengua y Literatura.

2.5 Declaración de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE (CAUSA)	VARIABLE DEPENDIENTE (EFECTO)
Las Dinámicas Grupales	El Interaprendizaje

2.6 Operacionalización de las Variables

Variables	Definición	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Dinámicas grupales	Sirvent (2008), sostiene que las dinámicas grupales es una designación sociológica para indicar los cambios en un grupo de cada persona.	*Causas que influyen en la escasa aplicación de las dinámicas grupales. *Habilidad de docente para realizar dinámicas grupales.	Encuesta	Cuestionario
Inter-aprendizaje	El Interaprendizaje Según Morris (2011) define al Interaprendizaje como la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación.	*Actividad para motivar el Interaprendizaje de los estudiantes. *Habilidades de los estudiantes para trabajar en equipo.	Encuesta	Cuestionario

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL.

Este proyecto se fundamenta en una investigación de carácter **cuanti-cualitativo**, con ciertos rasgos de la investigación **básica** que contribuyen al conocimiento de los contenidos de Lengua y Literatura.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Los tipos de investigación que decidimos utilizar en este estudio investigativo son: Investigación de **campo**, Investigación aplicada, Investigación documental por la fuente, Investigación descriptiva.

Investigación de campo: Conjunto de actividades metódicas y técnicas que tienen como finalidad obtener la información necesaria en contacto directo con el objeto de estudio, observándolo y/o encuestándolo.

La investigación nos servirá para ejecutar nuestro estudio de investigación en el lugar de los hechos.

Investigación aplicada: Este tipo de investigación también recibe el nombre de práctica o empírica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

Nos permite solucionar el problema que presentan los estudiantes de quinto año de educación básica en el área de Lengua y Literatura, mediante dinámicas grupales que será elaborado para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se desarrollaran los seminarios talleres en la mencionada escuela.

Investigación documental por la fuente: Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie.

Se aplicará una investigación de tipo documental, esto implica una revisión puntualizada de toda la información y documentación que tienen las diferentes áreas de la institución.

Nos ayuda en el sustento científico recurriendo a la búsqueda de datos en diversos libros de quinto año de educación básica, páginas del internet para sustentar esta investigación

Investigación Descriptiva.-Describen características del problema, permite detallar características del objeto que ha sido investigado, porque pretende analizar detalladamente cada una de sus variables para lo cual se ha estructurado el marco teórico con los temas y subtemas que hemos estudiado durante este trabajo.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.

3.2.1 Características de la Población

La población que presenta la escuela Antonio José de Sucre del cantón San Jacinto de Yaguachi es de 1 directora, 19 docentes, 1 persona de limpieza, y 850 estudiantes distribuidos en 17 paralelos

3.2.2 Delimitación de la población

De los 17 paralelos que estructuran la escuela Antonio José de Sucre del cantón San Jacinto de Yaguachi el quinto año de educación básica está conformada por un total de 74 estudiantes legalmente matriculados establecidas sus características es necesario indicar que nuestra población es finita.

3.2.3 Tipo de Muestra

El tipo de muestreo a aplicarse es de carácter no-probabilístico, que parte de la suposición de que cada individuo tiene la misma probabilidad para ser seleccionado en la muestra, por lo que se seleccionó a conveniencia del investigador resulta el más acertado para la investigación.

3.2.4 Tamaño de la muestra

Muestra de 74 estudiantes correspondientes a Quinto Año de Educación Básica y a 2 Docente de Lengua y Literatura para la presente investigación, los sujetos de estudio fueron una pequeña parte de la comunidad de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Antonio José de Sucre del cantón San Jacinto de Yaguachi.

Los estudiantes seleccionados corresponden a:

Cuadro 1. Tamaño de la población de la muestra, paralelo A

Segmento	Población	Muestra por %	Total
hombres	18	100%	18
mujeres	20	100%	20
docente	1	100%	1

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica, Esc. Fiscal Mixta Antonio José de Sucre. **Autoras:** Carmen Romero C y Norma Pinela G.

Cuadro 2. Tamaño de la población de la muestra, paralelo B

Segmento	Población	Muestra por %	Total
hombres	22	100%	22
mujeres	14	100%	14
docente	1	100%	1

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica, Esc. Fiscal Mixta Antonio José de Sucre. **Autoras:** Carmen Romero C Y Norma Pinela

3.2.5 Proceso de selección

Para la selección de la muestra cómo se expuso anteriormente, se procedió a seleccionar a todos los estudiantes de quinto año de educación básica, por motivo, que nuestra población es finita.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos Teóricos

El vocablo método, proviene de las raíces: meth, que significa meta, y odos, que significa vía. Por tanto, el método es la vía para llegar a la meta.

Severo Iglesias (1976) señala: "El método es un camino, un orden, conectado directamente a la objetividad de lo que se desea estudiar.... Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general..."

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, La técnica pretende ordenar las etapas de la investigación, aportar instrumentos para manejar la información, Llevar un control de los datos, orientar la obtención de conocimientos.

3.3.2 Métodos Empíricos

Método Deductivo-Hipotético

Este método tiene varios pasos diferente como: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar lo fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método conlleva al científico a relacionar la reflexión racional o momento racional mediante la formación de hipótesis y la deducción, con la observación del entorno o momento empírico mediante la observación y la verificación.

Método de Observación

De Gortari dice: En la observación de campo es menester distinguir dos clases principales: la observación participante y la no participante. En la primera participan varios investigadores dispersos, con el fin de recoger reacciones colectivas. Otro tipo de investigación participante es aquella en la que los investigadores participan de la vida del grupo, con fines de acción social.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

Técnicas:

El instrumento empleado para recoger la información fue: una guía de observación para listar los diferentes tipos de reacciones los estudiantes, una encuesta de alternativas múltiples la cual se aplicará a los estudiantes.

- **Técnica de observación:** Esta técnica nos permitió explorar detenidamente el fenómeno, utilizando la información preliminar y anotarla para su análisis en la aplicación de la encuesta, el cual nos fue de gran ayuda para obtener la información necesaria en el proceso de investigación.

- **Técnica de la encuesta:** Se aplicó la encuesta a los estudiantes de quinto año de educación básica, se realizó seis preguntas claras y sencillas, de carácter confidencial, para que los estudiantes respondan con sinceridad cada uno de los ítems, las cuales se recopilaron para el presente estudio.

3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información se utilizó Microsoft Excel, esta aplicación permite la tabulación, el procesamiento de los datos obtenidos en la encuesta, y la elaboración de gráficos estadísticos (Gráfico de pastel), este tipo de gráfico muestra la participación de un total componentes que los cuales facilitan la visualización de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

El desarrollo del presente trabajo investigativo está enfocado a las Dinámicas Grupales y su influencias en el Interaprendizaje de la Escuela Fiscal Mixta N° 1 Antonio José de Sucre con los estudiantes de quinto año de educación básica, en vista que un tema que tiene consecuencia en la actualidad para el ámbito educativo se ha realizado una investigación tomando como guía el establecimiento educativo antes mencionado.

Es importante conocer que las Dinámicas Grupales responden positivamente de acuerdo al propósito que existe entre los individuos y las sociedades y el aprendizaje, a través de la activa participación de los estudiantes.

Beneficia a los Docentes y estudiantes para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones mutuas son tan importantes basadas en la comunicación.

Debido a la importancia del tema se ha realizado un grupo de preguntas dirigidas a los docentes y estudiantes de quinto año básico con el fin de medir el conocimiento y criterio que tiene sobre las dinámicas grupales y su influencia en el Interaprendizaje dentro del salón de clase.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Aplicando la técnica de las encuestas a 10 docentes y 74 estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N°1 A Antonio José de Sucre, obtuvimos los siguientes resultados.

Pregunta 1. ¿Qué entiende usted por dinámicas grupales?

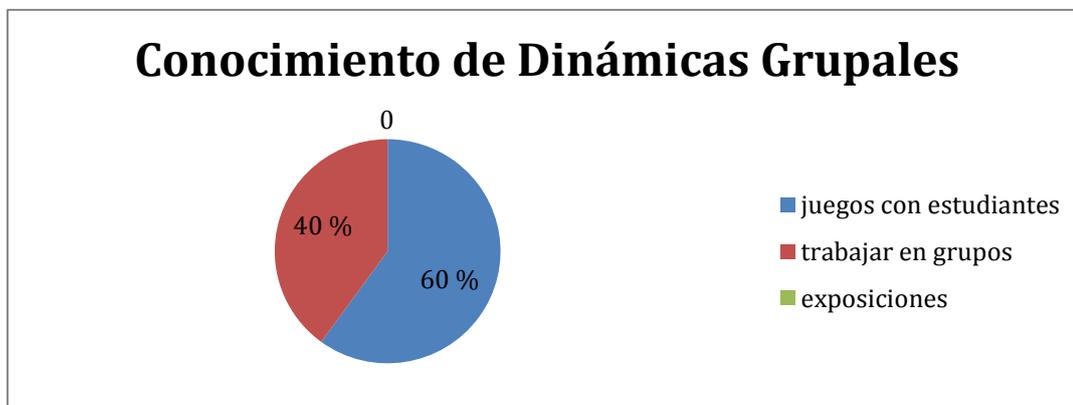
Cuadro 1. Conocimiento de Dinámicas Grupales

Alternativa	Frecuencias	Porcentaje
Juegos con estudiantes	6	60%
Trabajar en grupos	4	40%
Exposiciones	0	0%
total	10	100 %

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 1



Fuente: Tabla 1

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela

Interpretación e Análisis: De acuerdo a los resultados de esta interrogante logramos notar que los 10 Docentes encuestado el 60% tiene conocimiento de las dinámicas grupales mientras el 40% respondieron poco. Estos resultados muestran que la mayoría de los docentes tiene conocimiento de dinámicas grupales, pero también se debe considerar que hay docente que le falta conocer dinámicas para motivar a los estudiantes en momento de dar la clases.

Pregunta 2. ¿Durante el proceso de enseñanza aprendizaje con qué frecuencia usted aplica dinámicas grupales con sus estudiantes?

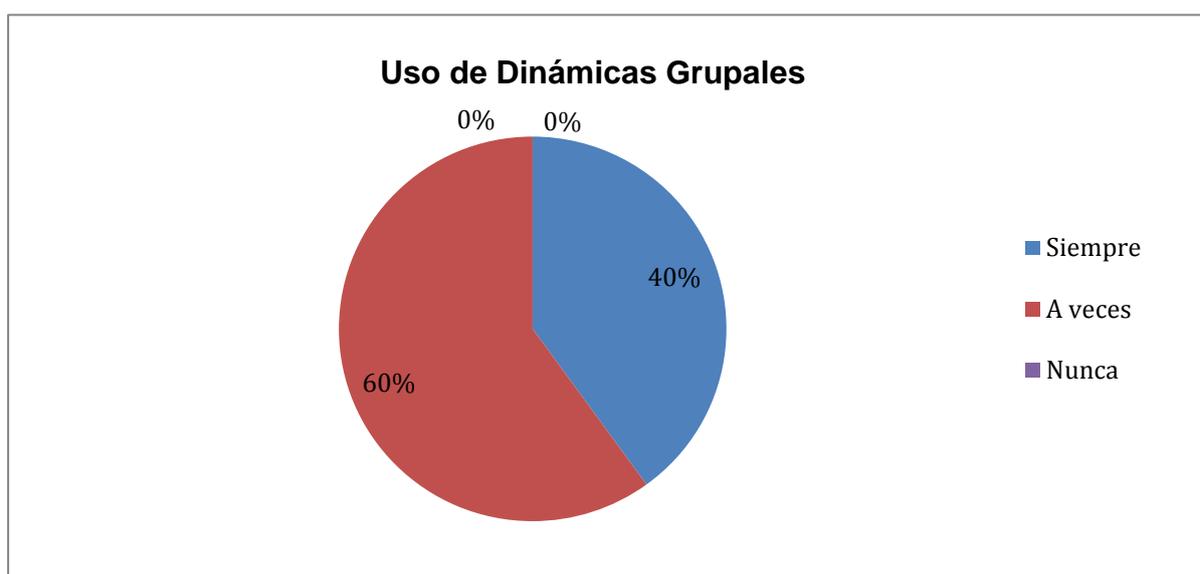
Cuadro 2. Uso de dinámicas grupales

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Siempre	4	40%
A veces	6	60%
Nunca	0	0%
total	10	100 %

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 2



Fuente: Tabla 2

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela

Interpretación e Análisis: En relación a esta pregunta el 40% siempre aplica dinámicas grupales durante el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras el 60% a veces hacen dinámicas grupales. Según los datos obtenidos podemos observar que la mayoría de los docentes a veces aplica las dinámicas grupales por lo que es importante que se mejore esta situación, lo que nos da la oportunidad de llevar a cabo nuestro proyecto investigativo.

Pregunta 3. ¿Cuándo tiene un grupo nuevo de estudiantes y desea conocer sus nombres, usted?

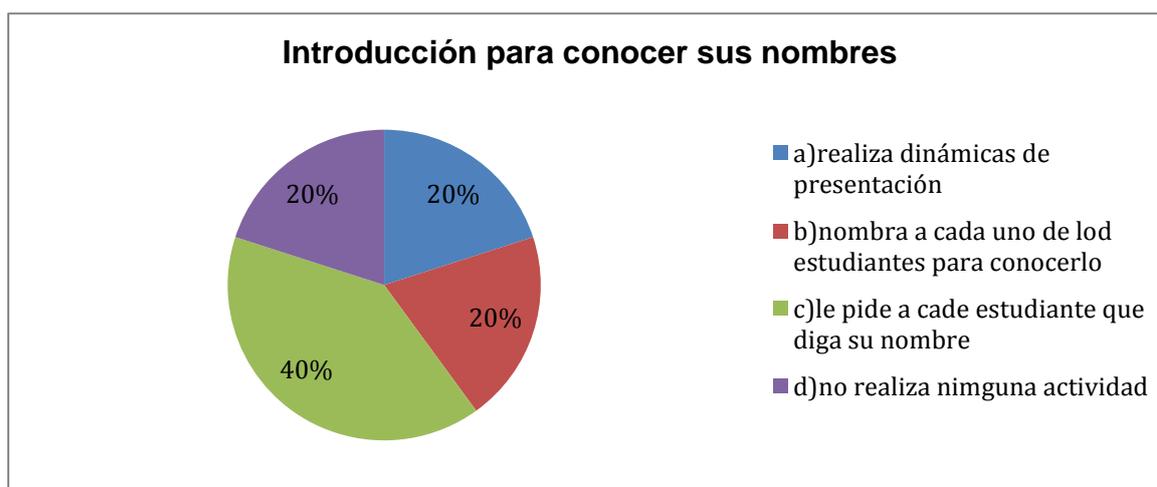
Cuadro 3. Introducción para conocer sus nombres

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
a) Realiza dinámicas de presentación	2	20%
b) Nombra a cada uno de los estudiantes para conocerlos	2	20%
c) Le pide a cada estudiante que diga su nombre	4	40%
d) No realiza ninguna actividad	2	20%
Total	10	100 %

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 3



Fuente: Tabla 3

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: Para conocer los resultados de esta interrogante, el 20% de los docentes realizan dinámicas de presentación, el 20% nombra a cada uno de los estudiantes para conocerlos, el 40% le pide a cada estudiante que diga su nombre y el 20% no realiza ninguna actividad. Por lo tanto queda bien claro que pocos docentes aplica dinámicas grupales mientras otros solo nombra a sus estudiantes para poder conocerlos.

Pregunta 4. ¿Antes de enseñar un nuevo tema de estudio de Lengua y Literatura usted pide a sus estudiantes que?

Cuadro 4. Actividad que realiza el docente para enseñar un nuevo tema.

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
a) Lean el nuevo tema de estudio	6	60%
b) Formen grupos y realicen algunas dinámicas	2	20%
c) Estén atentos a la explicación	2	20%
Total	10	100 %

**Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre**

Gráfico 4



Fuente: Tabla 4

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: Los resultados de esta pregunta indican que el 60% leen el nuevo tema de estudio, el 20% formen grupos y realicen algunas dinámicas mientras el 20% está atento a la explicación. Según los datos obtenidos podemos observar que la mayoría de los docentes no aplica dinámicas grupales solo se dedican a leer el contenido, ya que nos da la oportunidad de realizar nuestro tema de estudio para facilitar a las estudiantes nuevas enseñanzas de aprendizaje.

Pregunta 5. ¿Cuándo la jornada de clases ha sido muy agotadora y desea que los estudiantes estén atentos y participativos usted?

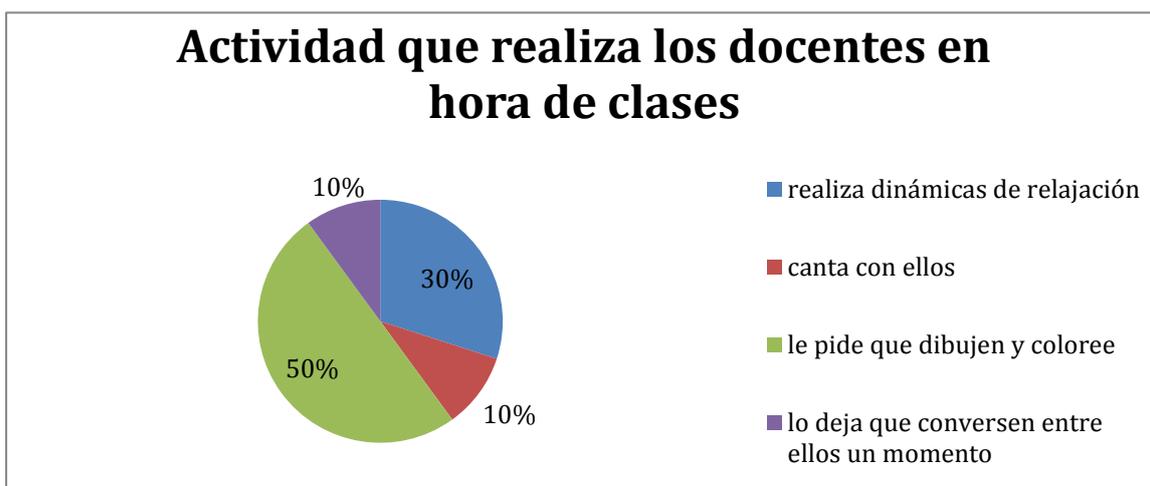
Cuadro 5. Actividad que realiza los docentes en hora de clases

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
a)Realiza dinámicas para la relajación	3	30%
b)Canta con ellos	1	10%
c)Le pide que dibujen y coloreen	5	50%
d)Los deja que conversen entre ellos un momento	1	10%
e)Los envía temprano a la casa	0	0 %
TOTAL	10	100%

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 5



Fuente: Tabla 5

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: Los resultados de esta pregunta el 30% respondieron que realiza dinámicas de relajación, el 10% canta con ellos, el 50% le pide que dibuje, el 10% los dejan conversar. En conclusión que la mayoría de los docentes les pide a sus estudiantes que dibujen por lo que es recomendable que el docente aplique dinámicas grupales a sus estudiantes para lograr un buen aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Considera usted que las dinámicas grupales le permiten a los estudiantes?

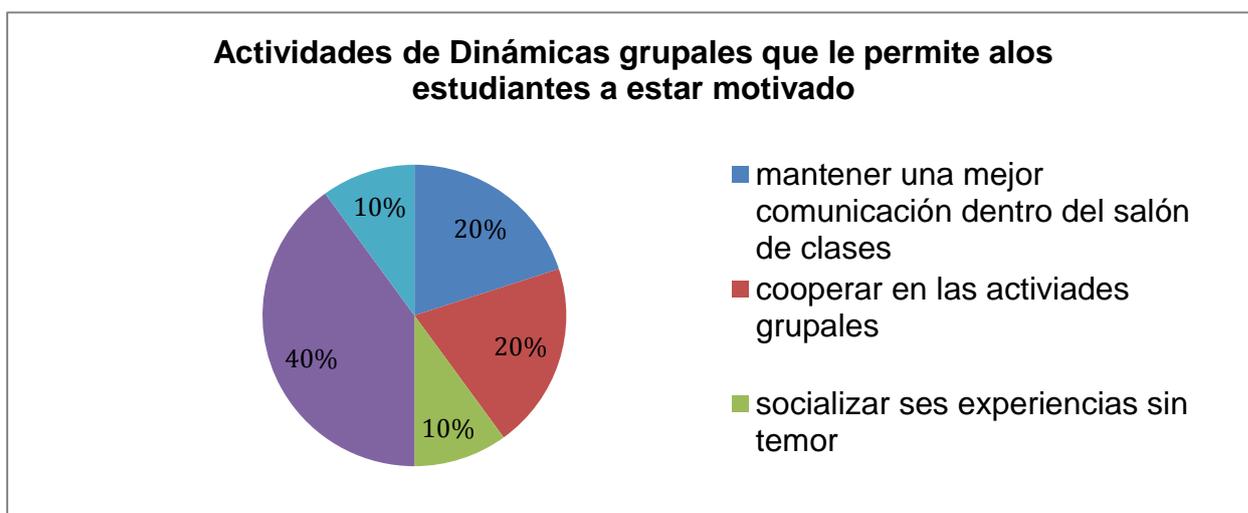
Cuadro 6. Actividades de dinámicas grupales que le permite a los estudiantes a estar motivado.

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
a) Mantener una mejor comunicación dentro del salón de clases	2	20%
b) Cooperar en las actividades grupales	2	20%
c) Socializar sus experiencias sin temor	1	10%
d) Participar activamente durante el proceso de enseñanza Aprendizaje.	4	40%
e) No influyen en la comunicación del grupo.	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 6



Fuente: Tabla 6

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: Los resultados de esta pregunta el 20% mantiene una mejor relación con sus estudiantes, el 20% coopera en las actividades grupales, el 10% socializa sus experiencias, el 40% participa activamente durante la clase mientras el 10% no influye en la comunicación de grupo. Según los datos obtenidos podemos observar que la mayoría de los docentes considera que las dinámicas grupales les permiten a los estudiantes a participar en grupo lo que nos da la oportunidad de llevar a cabo nuestro proyecto investigativo.

Pregunta 7. De las siguientes dinámicas grupales de Lengua y Literatura ¿Cuáles usted ha realizado con sus estudiantes?

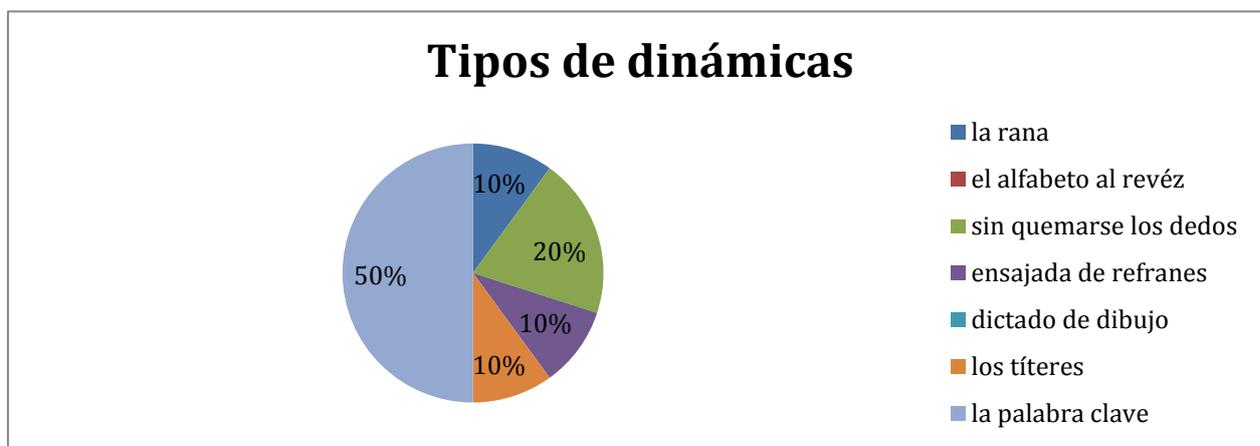
Cuadro 7. Tipos de dinámicas

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
La rana	1	10%
El alfabeto al revés	0	0%
Sin quemarse los dedos	2	20%
Ensalada de refranes	1	10%
Dictado de dibujo	0	0%
Los títere	1	10%
La palabra clave	5	50%
Hay un hoyo	0	0%
No ha realizado ninguna, porque las desconoce	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 7



Fuente: Tabla 7

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: De los resultados obtenidos de esta interrogante el 10% de los docentes respondieron que conocía la dinámica la rana. el 20% sin quemarse los dedos, el 10% ensaladas de refranes, el 10% los títeres mientras el 50% la palabra clave. Por lo que es necesario que el docente aprenda nuevas dinámicas para motivar a sus estudiantes y tenga un mejor Interaprendizaje.

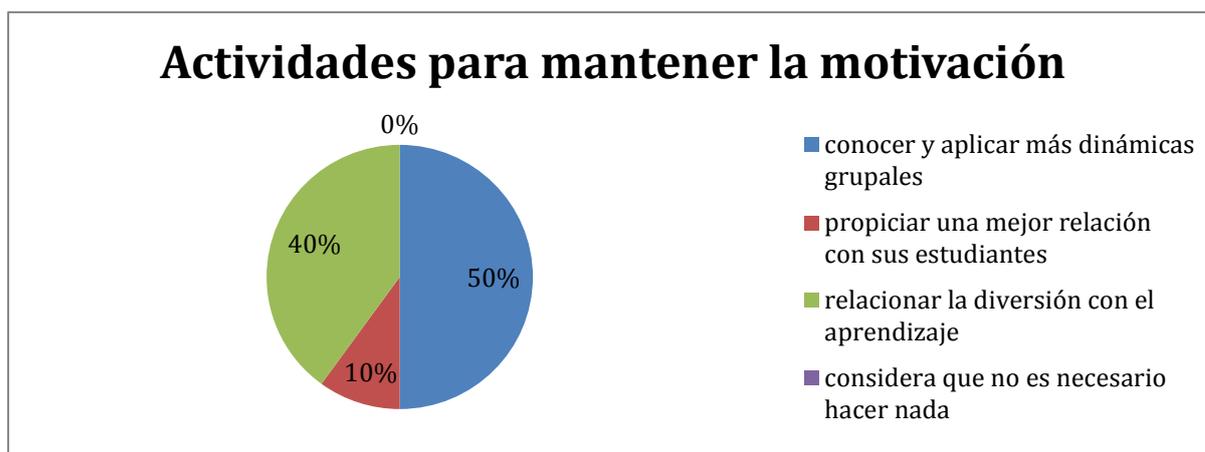
Pregunta 8. ¿Considera que para mantener la motivación de los estudiantes, usted debe?

Cuadro 8. Actividades para mantener la motivación

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
a)Conocer y aplicar más variedad de dinámicas grupales	5	50%
b)Propiciar una mejor relación con sus estudiantes	1	10%
c)Relacionar la diversión con el aprendizaje	4	40%
d)Considera que no es necesario hacer nada	0	0
Total	10	100 %

**Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre**

Gráfico 8



Fuente: Tabla 8

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación e Análisis: En relación a esta pregunta el 50% conoce y aplica dinámicas grupales, el 10% propicia una mejor relación con sus estudiantes, el 40% relaciona la diversión con el aprendizaje. En conclusión si son importantes las dinámicas grupales para aplicar en el Interaprendizaje ya que generaran beneficios para el estudiante y docentes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES

Pregunta 1. ¿Durante las horas de clase con qué frecuencia su maestra aplica dinámicas grupales?

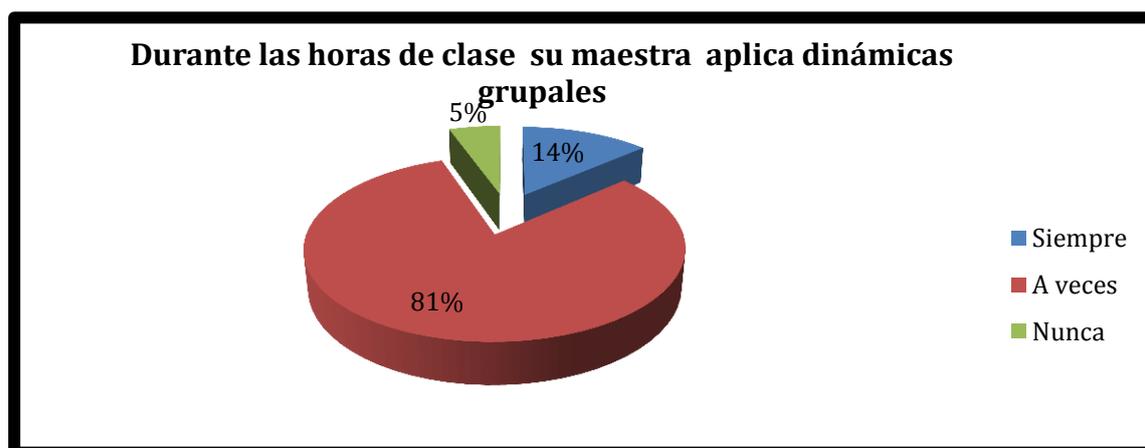
Cuadro 9. Durante las horas de clase su maestra aplica dinámicas grupales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Siempre	10	13.51
b) A veces	60	81.08
c) Nunca	4	05.40
Total	74	100.00

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 9



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: De acuerdo a los resultados de esta interrogante logramos notar que el 81.88% de los encuestados indican que a veces la maestra aplica dinámicas grupales durante las horas de clase, el 13.51% dice que siempre, el 05.40% indicaron que nunca. De los resultados conseguidos se determinó que durante el desarrollo de la clase, los estudiantes indican que a veces aplica la maestra dinámicas grupales.

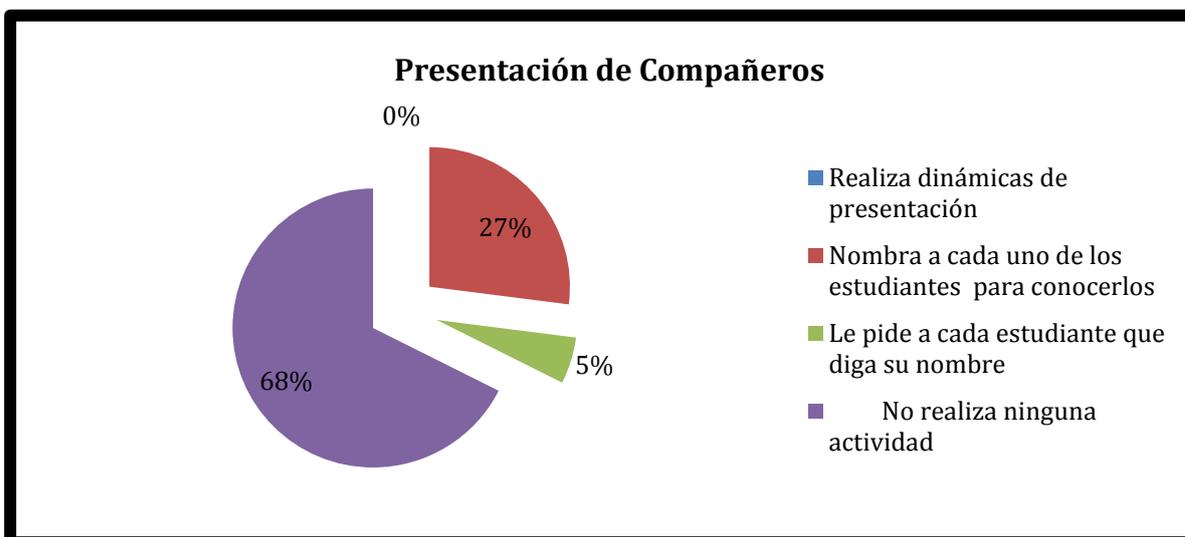
Pregunta 2. ¿Cuando tienes compañeros o compañeras nuevas y desean saber los nombres su maestra?

Cuadro 10. Presentación de Compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Realiza dinámicas de presentación	0	0.00
b) Nombra a cada uno de los estudiantes para que los conozcan	20	27.02
c) Le pide a cada estudiante que diga su nombre	4	05.40
d) No realiza ninguna actividad	50	67.56
Total	74	100.00

**Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre.**

Gráfico 10



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: El 67.56% de los encuestados indica que Cuando tienes compañeros o compañeras nuevas la maestra no realiza ninguna actividad, el 27.02% nombra a cada uno de los estudiantes para que los conozcan, mientras el 05.40% dice le pide a cada estudiante que diga su nombre.

Para los estudiantes cuando la maestra tiene estudiantes nuevos no realiza ninguna actividad el cual es necesario realiza dinámicas para que el estudiante para facilitar el aprendizaje. Por lo tanto mientras otros solo nombra a sus estudiantes para poder conocerlos.

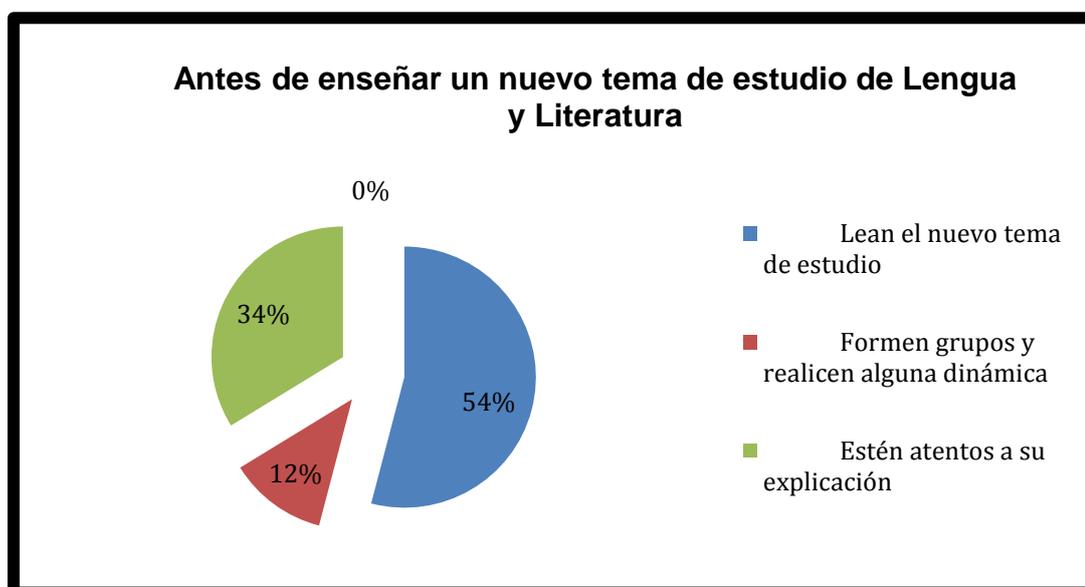
Pregunta 3. ¿Antes de enseñarle un nuevo tema de estudio de Lengua y Literatura su maestra les pide que?

Cuadro 11. Antes de enseñar un tema de estudio de Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Lean el nuevo tema de estudio	40	54.05
b) Formen grupos y realicen alguna dinámica	9	12.16
c) Estén atentos a su explicación	25	33.78
d) Los deja que conversen entre ellos un momento	0	0.00
Total	74	100.00

**Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre.**

Gráfico 11



Fuente: Tabla 11

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: Los resultados de esta pregunta indican que el 54.05% leen el nuevo tema de estudio, el 33.78% está atento a la explicación, el 12.16% formen grupos y realicen algunas dinámicas. Según los datos obtenidos podemos indicar que la mayoría de los docentes le piden a los estudiantes que lean el nuevo tema de estudio y no aplican dinámicas grupales, ya que nos da la oportunidad de realizar nuestro tema de estudio para facilitar a las estudiantes nuevas dinámicas de enseñanzas.

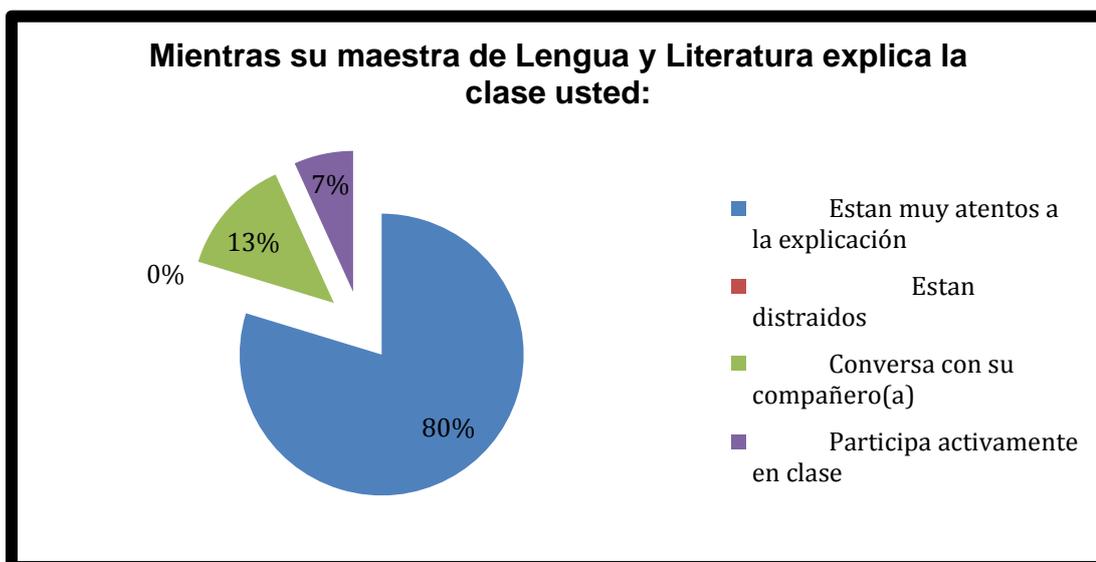
Pregunta 4. ¿Mientras su maestra de Lengua y Literatura explica la clase usted?

Cuadro 12. Mientras su maestra de Lengua y Literatura explica la clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Está muy atentos a la explicación	59	79.72
b) Está distraído	0	0.00
c) Conversa con su compañero (a)	10	13.51
d) Participa activamente en la clase.	5	06.75
Total	74	100.00

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica, CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre.

Gráfico 12



Fuente: Tabla 12

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: El 79.72% de los encuestados demostró que mientras su maestra de Lengua y Literatura explica la clase ellos están muy atentos a la explicación, mientras el 13.51% indico que conversa con su compañero (a) y el 06.75% participa activamente en la clase. La mayoría de los encuestados indicaron que mientras que la docente de lengua y literatura explica la clase ellos están muy atentos a la explicación, se le recomienda a la docente que realice dinámicas para que todos los estudiantes estén atentos y puedan resolver los deberes con mayor rapidez.

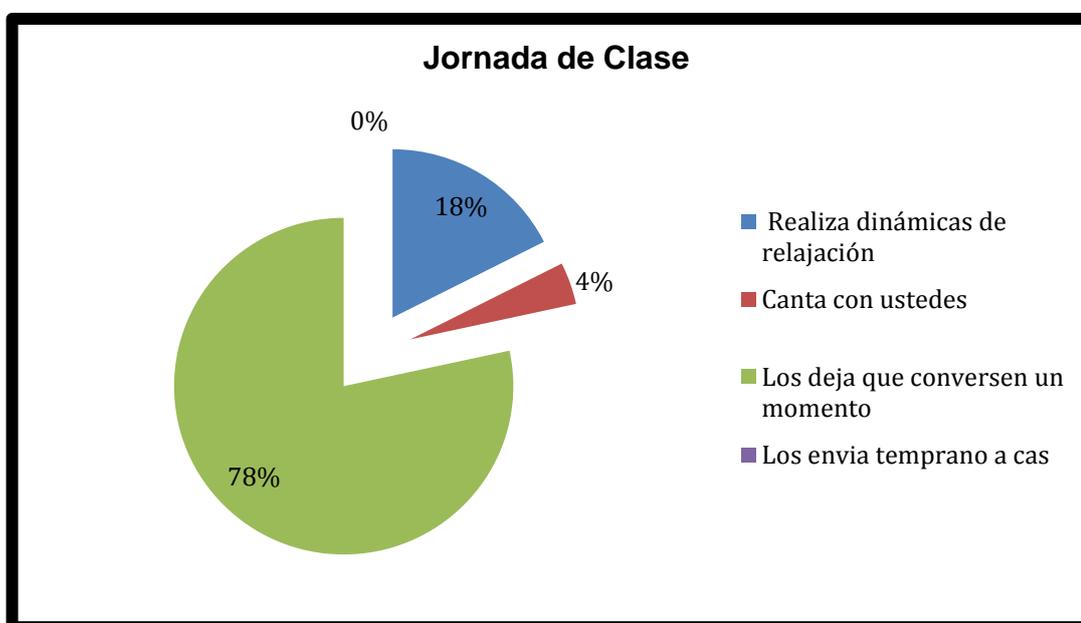
Pregunta 5. ¿Cuándo la jornada de clases ha sido muy cansada su maestra?

Cuadro 13. Jornada de Clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Realiza dinámicas para la relajación	13	17.56
b) Canta con ustedes.	3	04.05
c) Los deja que conversen un momento	58	78.37
d) Los envía temprano a la casa	0	0.00
Total	74	100.00

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre.

Gráfico 13



Fuente: Tabla 13

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: En cuanto a esta interrogante, el 78.56% los deja conversar entre ellos un momento, el 17.56% realiza dinámicas para la relajación, el 04.05% cantan con ellos.

Según los datos obtenidos podemos observar que la mayoría le dice a sus estudiantes que conversen entre ellos, poco son lo que aplican dinámicas para que se relajen el cual nos permite llevar a cabo nuestro proyecto investigativo.

Pregunta 6. ¿Considera que para mantenerse usted muy animado durante las horas de clases su maestra debe?

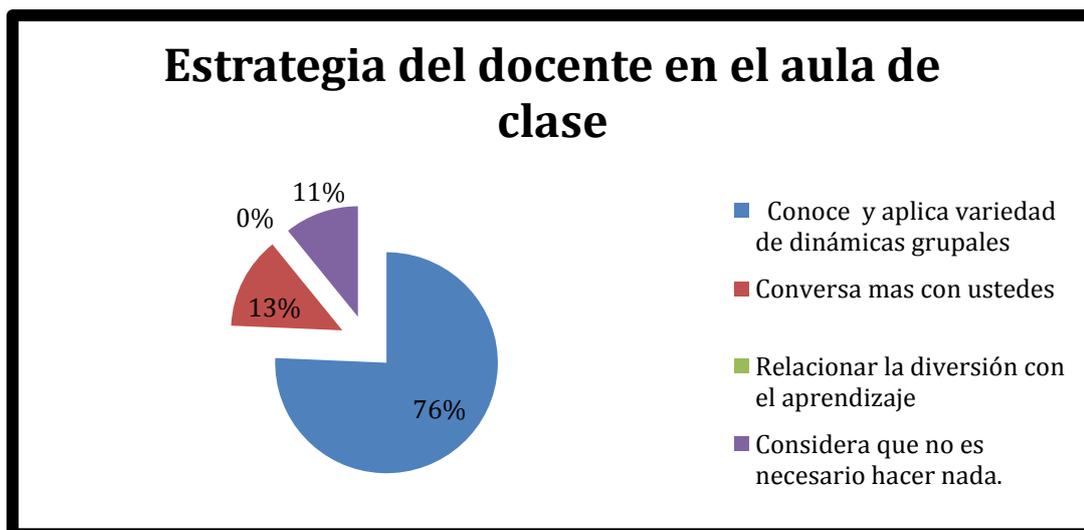
Cuadro 14. Estrategia del docente en el aula de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Conocer y aplicar variedad de dinámicas grupales	56	75.67
b) Conversar más con ustedes	10	13.51
c) Relacionar la diversión con el aprendizaje	0	0.00
d) Considera que no es necesario hacer nada.	8	10.81
Total	74	100.00

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 14



Fuente: Tabla 14

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: En relación a esta pregunta el 75.67% conoce y aplicar variedad de dinámicas grupales, el 13.51% conversar más con ustedes, mientras el 10.81% que no es necesario hacer nada.

La mayoría de los estudiantes nos indicaron que son de mucha importancia las dinámicas grupales para aplicar en el Interaprendizaje ya que generaran beneficios para el estudiante y docentes que sean adecuados para despertar el interés a los educando.

Pregunta 7. ¿Tiene usted conocimientos acerca de las dinámicas grupales?

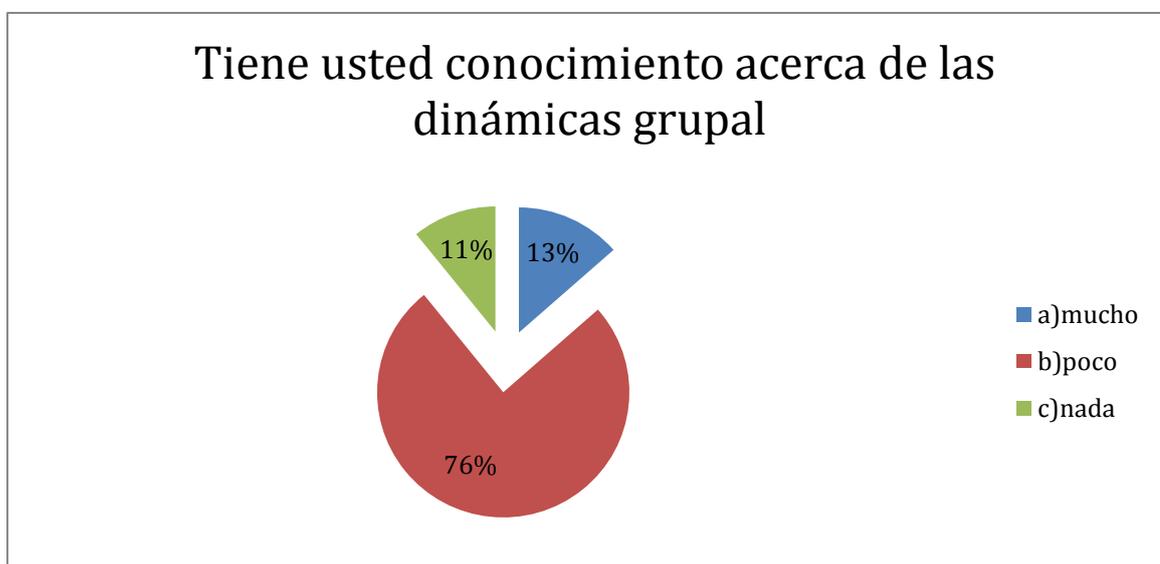
Cuadro 15. Tiene usted conocimiento acerca de las dinámicas grupales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Mucho	10	13.51%
b) Poco	56	75.67%
c) Nada	8	10.81%
Total	74	100.00

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica

CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre

Gráfico 15



Fuente: Tabla 15

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: En relación a esta pregunta el 75.67% indicaron que poco conoce acerca de las dinámicas grupales, el 13.51% conversar más con ustedes, mientras el 10.81% que no es necesario hacer nada.

Es de suma importancia que los estudiantes conozcan de las dinámicas grupales el cual permite que exista el Interaprendizaje el cual nos permite que el educando interactúe de manera grupal y despierte el interés en ellos.

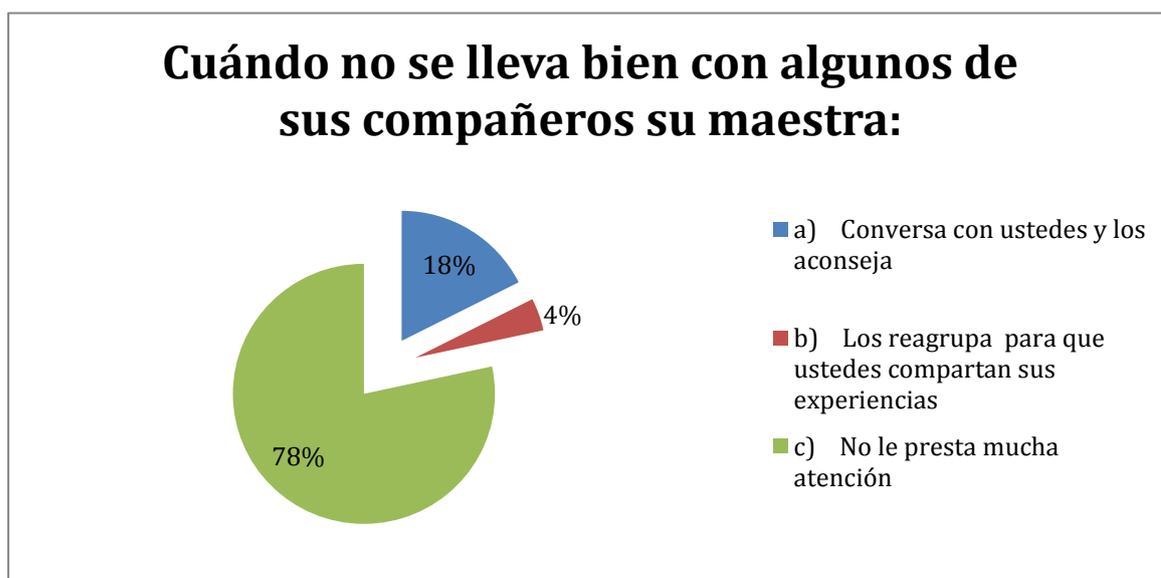
Pregunta 8. ¿Cuándo no se lleva bien con algunos de sus compañeros su maestra?

Cuadro 16. Cuándo no se lleva bien con algunos de sus compañeros su maestra

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
a) Conversa con ustedes y los aconseja	13	17.56%
b) Los reagrupa para que ustedes compartan sus experiencias	3	04.05%
c) No le presta mucha atención	58	78.37%
Total	74	100.00%

Fuente: Estudiantes de quinto año de educación básica
CEB: Esc. fiscal mixta Antonio José de Sucre.

Gráfico 16



Fuente: Tabla 16

Elaborado por: Carmen Romero C Y Norma Pinela G

Interpretación y análisis: En relación a esta pregunta el 78.00% indicaron que no les presta mucha atención la docente, el 18.00% conversar más con ustedes y los aconseja, mientras el 04.00% los agrupa para que compartan sus experiencias.

Es de gran relevancia conversar con ellos para que compartan sus experiencias e individualidades y se conozcan para que así haya compañerismo y no desigualdad.

4.2 COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta N°1 Antonio José de Sucre en el área de Lengua y Literatura, con respecto a las dinámicas grupales en el Interaprendizaje de los estudiantes se verificó que el 50% le resulta fácil la materia de lengua y literatura y el 50% le parece un poco difícil lo que indica que falta motivación en clase por parte del docente, es importante incentivar a los educando en hora de clase para obtener un mejor aprendizaje significativo.

Analizando todas las interrogantes que planteamos a los docentes de Lengua y Literatura, nos queda claro que en forma general necesitan investigar o aprender dinámicas para motivar el Interaprendizaje de sus alumnos de una manera dinámica y divertida al momento de impartir su clase. Es importante que el docente y el estudiante traten de mantener una comunicación agradable.

4.3 RESULTADOS

Una vez concluido el análisis de los datos recogido en la encuesta aplicada a los estudiantes de quinto año de educación de la escuela fiscal mixta No 1 “Antonio José de Sucre”, se determina lo siguiente:

- Las docentes del salón de clase, deben buscar nuevas dinámicas grupales para la enseñanza de Lengua y Literatura, que les permita la actuación en clase, los motive continuamente, el cual les permitió comprender de forma clara las explicaciones que la docente les imparte.
- Al identificar las distintas dinámicas grupales que se utilizan en la enseñanza de Lengua y Literatura, la aplicación de la misma influye positivamente en el Interaprendizaje.
- Con la elaboración de la guía didáctica, que contribuya a relacionar las dinámicas grupales con el Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura; se conseguirá que la enseñanza sea más comprensible y para que los estudiantes se sientan motivados por la docente.

4.4 Verificación de hipótesis

Una vez culminado el trabajo investigativo y aplicado las encuesta a los docentes y estudiantes que forman parte de nuestro proyecto. Podemos definir que las DINÁMICAS GRUPALES son necesarias para lograr el Interaprendizaje de los estudiantes y a su vez aportar con nuevas dinámicas para fortalecer su destreza cognitiva, que permitirán incentivar sus ideas.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.1 Tema

Guía didáctica acerca de las dinámicas grupales en el Interaprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

5.2 Fundamentación.

El promover la guía didáctica acerca de las dinámicas grupales, que servirán para alcanzar el Interaprendizaje, de los niños y niñas que aporte con diferentes cambios en el desempeño de los docentes; en la actualidad, y que se logre en los estudiantes cambios, tanto en la creatividad y la participación y que valoren la importancia de estudiar y aprender Lengua y Literatura a través de técnicas y estrategias grupales.

Con las dinámicas grupales, como la dramatización, juegos etc. estas favorecerán a los estudiantes en el Interaprendizaje, por lo cual al aplicar este proyecto, trabajarán de forma grupal, activa y cooperativa lo cual mejorará su rendimiento escolar.

Para lograr un Interaprendizaje significativo, se requiere de docentes altamente capacitados, que contribuyan de manera dinámica a la enseñanza-aprendizaje de los educandos.

Dinámicas de grupo

Las **dinámicas de grupo** son actividades o juegos recreativos que podemos llevar a cabo con un grupo de estudiantes en clases, jóvenes, mayores, o cualquier colectivo con características comunes para que se integren.

Con ellos podemos inculcar valores para conseguir objetivos sociales o simplemente para pasar un rato participativo, agradable y divertido.

5.3 Justificación

La presente propuesta tiene como finalidad investigar los diferentes tipos de dinámicas grupales que faciliten la enseñanza de Lengua y Literatura y por otra parte proponer la utilización de las mismas, para que sirva de apoyo a los estudiantes y docentes.

Se puede mejorar el desempeño del docente en el aula, mediante la utilización de las diferentes dinámicas grupales del área de Lengua y Literatura para cada hora clase.

Con la aplicación de la clase demostrativa el estudiante tiene la facilidad de aprender de manera más dinámica y fácil, desarrollando su imaginación y creatividad en cada lectura o tema que se le presente.

Con la ejecución de la guía didáctica de las dinámicas grupales los docentes podrían erradicar la enseñanza tradicional y llegar a una educación moderna, con la cual los estudiantes se sentirán motivados para las clases de Lengua y Literatura porque a través de juegos, canciones, dramatizaciones podrá mejorar el Interaprendizaje de los educando.

5.6 Factibilidad

En lo administrativo la propuesta es factible realizarla puesto que se cuenta con la debida autorización de las autoridades de la escuela para su ejecución, de los estudiantes y docentes.

Es **legal** por cuanto no quebranta ningún reglamento de educación ni del plantel en mención, por lo que se da todas las facilidades del caso.

El presupuesto para la ejecución de esta propuesta no se requiere de un presupuesto tan alto, lo que significa que serán cubiertos en su totalidad por las investigadoras.

Se utilizará instrumentos técnicos, se ha contado con bibliografía, acceso a investigación de internet en la elaboración de distintas actividades para que la propuesta sea todo un éxito en su aplicación en esta institución educativa.

5.7 Descripción de la propuesta

Para que los estudiantes de Quinto año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta Antonio José de Sucre obtengan un mejor Interaprendizaje en el área de Lengua y Literatura, es necesario que en el transcurso del año lectivo, durante el desarrollo de la clase, se utilice dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dinámica Grupal

Sirvent (2008), sostiene que las dinámicas grupales es una designación sociológica para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones mutuas son tan importantes basadas en la comunicación.

Explicando lo mencionado por el autor se puede determinar que las dinámicas grupales intervienen directamente en la emotividad y comunicación y expresión de las personas.

Por esta razón nosotras estamos aplicando tales actividades con la finalidad de tener a todos los estudiantes incluidos.

Explica que el socio-psicólogo KRENCH y CRUTCHFIELD indican que las dinámicas de grupos son: un grupo son dos o más personas que se hallan en relación psicológica explícita entre sí. Que exista la necesidad de algún género de acción mutua.

Lo que se quiere destacar es que un grupo, no es una simple colección de individuos, sino que es una interrelación de personas con un objetivo común, donde el concepto de grupo está muy relacionado, con el concepto de sistema, desde esta óptica podemos decir que un grupo es un conjunto de componentes o miembros cuya interacción engendra nuevas cualidades que no poseen los elementos integrantes por separado.

Por tanto la dinámica de grupo es una denominación sociológica para indicar los cambios en un grupo de personas cuyas relaciones son tan importantes que se hallan en contacto los unos con los otros, y que tienen un elemento en común, con actitudes colectivas, continuas y activas que busca explicar los cambios internos que se producen como resultado de las fuerzas y condiciones que influyen en los trabajos en grupos como un todo y de cómo reaccionan los integrantes.

La dinámica de grupos refleja el conjunto de fenómenos que interactúan en las relaciones personales, adquiriendo un valor específico de diversión que estimula: emotividad, creatividad, dinamismo o tensión positiva.

Juegos y Dinámicas de grupos

El juego es un elemento muy importante en la vida para que el grupo crezca y para crecer. En el juego se vive una experiencia de interacción de cada individuo y se toma conciencia del significado del propio trabajo en equipo. La percepción personal y colectiva, la confianza en el grupo y en el trabajo de equipo.

Juegos y Dinámicas de grupos ejemplos

El piojo y la pulga de Pedro Infante

El piojo y la pulga se quieren casar,
Y no se han casado por falta de maíz,

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Responde el gorgojo desde su maizal,

Hágase la boda yo les doy el maíz,

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Bendito sea el cielo que todo lo tenemos,

Pero los padrinos donde los agarraremos,

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Salta del ratón desde el ratonar,

Amarren al gato yo iré apadrinar.

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

El piojo y la pulga se van a casar,

Les pregunta el padre si sabe rezar,

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Salta la pulga que se desatinada,

Traigan una enagua, yo seré madrina.

Tiro lo tiro, tiro liro liro,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Tiro lo tiro, tiro liro liro ,

Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Se acabó la boda y hubo mucho vino,
Se soltó el gatito y se comió al padrino,
Tiro lo tiro, tiro liroliro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Tomado el Álbum Canción y letra.com
En la madrugada cuando el sol salió,
No hubo ningún changuito que no se rascó,
Tiro lo tiro, tiro liroliro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Tiro lo tiro, tiro liroliro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Verde el mar, azul el cielo

1. Se trata de un juego adecuado para trabajar la nomenclatura de los colores, sus matrices y sus gamas, así como los sustantivos, los adjetivos y los antónimos.
2. Los jugadores se disponen en círculo y se elige a 1 jugador. El juego discurre siguiendo las agujas del reloj.
3. El educador cita 1 color. Ejemplo: rojo. El jugador que empieza el juego dice 1 sustantivo o 1 adjetivo que le sugiera el color rojo. Por ejemplo
 - Guerra, si elige un sustantivo.
 - Agresivo, si elige un adjetivo.
4. Inmediatamente el jugador de la derecha debe replicarle con la palabra opuesta. Por ejemplo
 - Paz, en el caso de guerra.
 - Tranquilo en caso de agresivo.
5. Si la réplica no es correcta o no hay respuesta, se elimina al jugador.
6. El juego continúa y el conductor del juego propone otro color al jugador situado a la izquierda del participante que ha iniciado el juego.
7. La partida concluye cuando el conductor del juego ha opuesto 1 color a cada jugador, de modo que todos los participantes han intervenido 2 veces.
8. El juego continua hasta que se proclama un ganador.

El Ahorcado

1. Por equipo o individualmente se elige a un jugador que sale a la pizarra. Este jugador piensa una palabra y anota en la pizarra una rayita por cada letra que tenga su palabra secreta. Por ejemplo, si ha elegido la palabra manzana, realiza en la pizarra 7 rayitas (pero no escribe la palabra).

— — — — — — —

2. Por turno cada participante dice una palabra al azar. Estas palabras pueden tener las letras que están también en la palabra secreta. Por ejemplo pera, coinciden la letra a, cuando una letra coinciden, se escribe sá en el espacio de la rayita correspondiente.

PERAMANZANA

3. Cuando un jugador en su turno dice una palabra que no contiene ninguna de la palabra secreta (por ejemplo coco), este jugador es sancionado.

4. La sanción consiste en realizar una parte de un dibujo previamente pactado el juego. Por cada error se realiza un trazo de este dibujo. El juego tradicionalmente dibujar una horca y un ahorcado.

5. Cuando el jugador, a lo largo de diversas partidas, ha completado el dibujo del ahorcado, es eliminado.

6. El primer jugador o equipo que descubre la palabra oculta, propone la palabra secreta de la siguiente partida.

7. El juego se acaba cuando lo dicen los participantes o el educador.⁵

EL BINGO DE PRESENTACION

El encargado entrega a cada participante una ficha y les pide que escriba su nombre y la devuelven al encargado. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que deseen estar.

⁵ Manual de juegos y dinámicas grupales MMIX EDITORIAL OCEANO

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo debe de jugar: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece el nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos de su equipo.

El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA

El encargado entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del encargado, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres y luego participa..

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta o seder el paso a otra persona.

LA PALABRA CLAVE:

Realizar tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre o cartón cerrado.

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica de cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde María llama a Juan, Juan dice Juan llama a Pablo, etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

CONOZCÁMONOS

Estas dinámicas son una ayuda para la realización de las reuniones de los equipos de Infancia Misionera. Somos conscientes de la necesidad de creatividad en las formas de transmitir e incrementar el espíritu misionero, especialmente cuando se trata de niños.

PRESENTACION Y CONOCIMIENTO

Puede hacerse esta dinámica en una reunión general de los equipos de Infancia Misionera.

Objetivo: Lograr un mayor acercamiento entre los miembros de Infancia Misionera y permitir que cada niño se dé a conocer.

Cada uno elegirá al compañero que menos conozca y ambos dialogarán: ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta hacer? ¿Por qué es miembro de Infancia Misionera? ¿Se sienten misioneros? (Durante 10 minutos) Cada dúo elegirá a otro dúo y dialogarán sobre las mismas preguntas; después cada cuarteto busca otro cuarteto y dialogan.

Se elige a uno que presente a sus compañeros. Puede ampliarse la presentación.

LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los náufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada náufrago y en grupo en general.

Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes.

Se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.

BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.

Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.

LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.

CONFIDENCIAS

El animador entrega el material de trabajo y explica la forma de realizar el ejercicio. Se divide la hoja de papel. En el lado derecho se anota como título: el momento más feliz e en el lado izquierdo: el momento más triste.

Cada persona anota en su hoja el momento más feliz y el más triste de su vida.

Plenario: las personas dan a conocer sus respuestas. Primero comentan el momento más triste. Para seguir cierto orden, se participa de izquierda a derecha del animador.

LOS INVESTIGADORES

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo.

Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos).

Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretaria confeccionó (sesenta minutos).

DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

El animador explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo. Se anotan en dos franjas de papel.

Se forman espontáneamente equipos e inician el trabajo. Cada equipo debe buscar cinco actitudes que unan y cinco que desunan.

En plenario los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen, luego hacen lo mismo con las actitudes que unen.

Evaluación de la experiencia. ¿Cuál de estas actitudes se da más en el grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos? (positiva y negativa) ¿Qué podemos hacer para crecer en integración.

TEMORES Y ESPERANZAS

En una hoja de papel cada persona libremente escribe sus inquietudes, temores y esperanzas acerca de una situación que debe afrontar en su vida o en el grupo.

Luego el conductor de la dinámica solicita que cada persona le informe los 2 temores y esperanzas más importantes para anotarlas en el tablero.

Luego de anotadas las respuestas, en conjunto se toman en consideración las dos de mayor frecuencia, para discutir sobre ellas.

POR CUALIDADES

Oportunidad: para personas que se conocen poco.

Objetivo: romper el hielo. Decirse las cualidades.

Motivación: para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.

Se colocan en la pared estas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, o si le encuentra la misma, subrayarla.

Resonancia: el coordinador hará resaltar si somos propensos a ver el lado bueno de los demás o no.

EL AMIGO SECRETO

El animador motiva el ejercicio haciendo notar que es importante actuar con sinceridad y evitar hacer bromas pesadas; de esta manera favorecerá la integración del grupo.

Luego explica la dinámica.

Cada persona debe sacar una ficha con el nombre de un compañero y guardarla en secreto. A esta persona debe brindarle su amistad durante el tiempo de la experiencia (un mes, si el grupo se reúne semanalmente) sin que éste lo descubra.

Estas muestras de amistad pueden ser: tarjetas con mensaje, regalos, algún servicio, etc. Al final del tiempo, cada persona descubre a su amigo secreto. Se puede hacer de esta manera: el grupo se sienta en círculo: el animador pide un voluntario para iniciar la identificación. Le cubre la vista y lo ubica a su lado el amigo secreto. El animador interroga al voluntario sobre la identidad de su amigo según las pistas que ha recibido. Después lo invita a descubrirse la vista y conocer a su amigo. Puede haber un intercambio de regalos⁶

⁶http://mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

DESARROLLO: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

EL PITADOR

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos

MATERIALES: Un silbato

DESARROLLO: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

MATAMOSCAS

OBJETIVOS: Fomentar la cooperación.

DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro

extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

RESCATE DEL TESORO

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos.

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar cada 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas y que le quitaran a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de +o-2 mts. De radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).

UNA TORRE LARGA, FIRME Y SEGURA

OBJETIVOS: Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

MATERIALES: 1 pegamento en barra por equipo.
2-3 diarios completos que se puedan usar.

DESARROLLO: El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el

responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

RELEVAME 1

OBJETIVOS: Impulsar el juego en equipo y remarcar la cooperación
DESARROLLO: Hay tantas botellas para trabajar en grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canicas para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

RELEVAME 2

OBJETIVOS: Analizar el juego en equipo y remarcar la cooperación
DESARROLLO: Cada equipo se coloca formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

EL SUPERMERCADO

OBJETIVOS: Aumentar la atención en los participantes

DESARROLLO: Este juego se llama SUPERMERCADO: se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es lata de tomates, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar su historia (que tenga algún sentido y sea graciosa) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS los jugadores deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

EMPUÑAR LAS CINTAS

OBJETIVOS: Divertir

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

DESARROLLO: Se forman tres grupos de equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás.

Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

LAS BANDERAS

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos en grupo se dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe agarrar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario se apodere su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera del equipo.

CINCHADA EN CRUZ

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: 2 cuerdas gruesas. 1 curda más fina para atar el ladrillo
4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

DESARROLLO: Se sujeta las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente que se le dio.

DOS LINEAS Y UN PAÑUELO

OBJETIVOS: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

MATERIALES: Un pañuelo

DESARROLLO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca el pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y arrebatarse al jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

REVISIÓN

OBJETIVOS: Evaluar Jugando

DESARROLLO: Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (lateral, gol, etc...) le haces una pregunta sobre temas que se hayan desarrollado en el año al equipo que cobraste a favor si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario. Es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

FUTBOL LOCO

OBJETIVOS:

Divertirse

DESARROLLO: Se divide a cada grupo en cuatro equipos. Se usa la cancha de fútbol habitual y las reglas del fútbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos. Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que les corresponde a su partido. Luego cada ganador jugará entre sí y los perdedores igual conservando la misma dinámica que está realizando.

5.7.1 Actividades

Reunión con la directora.- Previo al estudio respectivo de la condición cognitiva en que se encuentran los estudiantes de quinto año de educación básica, se conversará con la docente del aula para explicar detalladamente la propuesta a aplicarse.

Planificación de los seminarios-talleres sobre las dinámicas grupales en el área de Lengua y Literatura, para que todo sea con armonía en la aplicación del taller.

Formación de los grupos de estudiantes para el trabajo en los talleres.- es de suma importancia esta actividad puesto que para la enseñanza activa, se necesita que el elemento humano se encuentre asociado y con predisposición en la intervención del proceso a ejecutar.

Revisión de los logros en la aplicación de la propuesta.- Para conocer el resultado de la aplicación de la propuesta se realizara una serie de dinámicas grupales que serán dirigidos por las facilitadora.

5.7.2 Recursos, Análisis Financieros

Talento humano.

- Directora del plantel.
- Docente encargado del aula.

- Tutor del proyecto.
- Estudiantes.
- Investigadoras

Recursos materiales

- Calendario de actividades
- Folletos.
- Cuestionario.
- Hojas.
- Lápices.
- Marcadores.
- Pizarra.

Recursos técnicos

- Computadora.
- CD.
- Cámara.
- Cartuchos para impresiones.
- Impresora.
- Fotocopiadora

Recursos financieros.

Presupuestos

Detalles	Egresos
Folletos.	\$45.00
CD.	\$6.00
Marcadores para pizarra	\$1.50
Impresiones	\$30.00
Internet	\$35.00
Empastado	\$20.00
Suministro de oficina	\$30.00
TOTAL	\$316.00

5.7.3 Impacto

El impacto que se obtiene al aplicar dinámicas grupales en el Interaprendizaje en el área Lengua y Literatura se consideran los siguientes aspectos:

Estudiantes: Las dinámicas grupales le despertaron el compañerismo por motivo el cual ellos intercambiaron ideas entre ellos, el interés, la motivación y participación de los estudiantes en la aplicación de las mismas, compartieron la información importante para lograr un óptimo aprendizaje.

Docente: La aplicación de la guía didáctica fue de gran ayuda; el cual le facilitara la enseñanza de los contenidos de Lengua y literatura y hacer que la hora clase sea favorable.

Los docentes se sintieron muy contentos al observar a sus estudiantes muy motivados, participativos y se pudieron dar cuenta que es muy importante trabajar en grupo con sus estudiantes el cual permite que ellos intercambien distintas opiniones y tengan buena comunicación entre ellos.

5.7.4 CRONOGRAMA DE TRABAJO

Cuadro16.- Cronograma de actividades

No	ACTIVIDADES	TIEMPO							
		Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
01	Aprobación del diseño de proyecto								
02	Recolección de información								
03	Elaboración del marco teórico								
04	Elaboración de instrumentos de investigación.								
05	Aplicación y elaboración de datos del trabajo de campo								
06	Procesamiento, análisis e interpretación de resultados								
07	Elaboración de la propuesta								
08	Redacción de informe								
09	Presentación del informe								
10	Sustentación								

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

Para la evaluación se realizó un test o prueba de los conocimientos adquiridos a los estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela fiscal mixta Antonio José de Sucre del cantón San Jacinto de Yaguachi, después se aplicó la guía de las dinámicas grupales y su influencia en el Interaprendizaje en el área de lengua y literatura. Con esta prueba se conoció la efectividad de la propuesta. Que resulto provechosa para los estudiantes.

Se considera que esta guía se convertirá en un instrumento de apoyo para la docente en el proceso enseñanza-aprendizaje, el cual permite interactuar entre el docente y los estudiantes.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado y analizado la investigación podemos concluir que:

- Pocos docentes realizan o tienen conocimientos en dinámicas grupales.
- No todos los docentes aplican dinámicas de grupos ni saben cómo realizarlas.
- Los estudiantes necesitan saber más referente a las dinámicas de grupos para poder trabajar con mayor eficacia y entusiasmo.
- Cuando los estudiantes tienen conflicto para aprender los docentes deben facilitar actividades para aplicar las dinámicas y mejorar su Interaprendizaje.
- Con la ejecución de las clases demostrativa permitió que el estudiante tenga la oportunidad de aprender de una manera más dinámica, activa, participativa y fácil para ellos realizando distintas dinámicas grupales.

RECOMENDACIONES

En la elaboración de nuestro proyecto hemos observado que se puede mejorar ciertos puntos:

- Los estudiantes deben aprender a utilizar dinámicas grupales para que las puedan realizar en las horas de clases.
- Facilitar un folleto de dinámicas a los docentes para realicen distintas dinámicas grupales durante el desarrollo de la clase.
- Realizar dinámicas grupales durante las horas de clases que le permitan a los estudiantes superar las dificultades que tienen para aprender y razonar.
- Sugerir a los docentes realizar actividades que les permitan a los estudiantes obtener aprendizajes más significativos.

BIBLIOGRAFÍA DE INVESTIGACIÓN

- (s.f.). Obtenido de mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm
- Aguirre, B. y. (1987). *Técnicas Grupales y Aprendizaje Afectivo*. Buenos Aires.
- Aguirre, B. y. (1988). *Prácticas de Psicología de la Educación*. Barcelona.
- Bermúdez, M. (2011). *Aprendizaje en Equipos Cooperativos*. Mexico: Pax.
- Bertha, R. (2009). *Antecedentes Históricos de La Dinámicas de Grupo* . Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Hernández Sampieri, R. y. (1999). *Metodología de la Investigación, 2da Edic.* Mexico.
- Levín, R. y. (1996). *Estadísticas para Administradores*. México: Prentice Hall.
- Lumen. (1995). *Dánamicas de Recreación y Juego*. Buenos Aires.
- Manual de juegos y dinámicas grupales* . (s.f.). MMIX EDITORIAL OCEANO.
- María, P. L. (2010). *Dinámicas de Aprendizaje Colaborativo*. España: Huemul.
- Rojas, M. (2011). *Dinámicas Grupales para Jóvenes*. Ecuador: Guaranda.
- Sirvent, C. M. (2008). *Las Dinámicas Gupales Educativas*. España: Académica Española.
- Susana, V. (2009). *Guía Del Aprendizaje*. Ecuador: Cámar Ecuatoriana del Libro- Núcleo de Pichincha.

ALEXO

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N°1 ANTONIO JOSÉ DE SUCRE.

Estimada docente, como parte de este estudio investigativo el objetivo de esta encuesta es identificar las dinámicas grupales que usted realiza con sus estudiantes, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Le recordamos que sus opiniones son de mucha importancia por lo que solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el siguiente cuestionario, marcando con una x en el casillero de su preferencia. La información aquí generada es totalmente confidencial y anónima. Gracias por su atención.

I. ASPECTOS GENERALES :

Institución Educativa: _____

Año Básico: _____

Edad: _____

Sexo: **Masculino ()** **Femenino ()**

II. INFORMACIÓN ESPECIFICA

1. ¿Qué entiende usted por dinámicas grupales?

- a) *Mucho*
- b) *Poco*
- c) *Nada*

2. ¿Durante el proceso de enseñanza aprendizaje con qué frecuencia usted aplica dinámicas grupales con sus estudiantes:

- a) *Siempre*
- b) *A veces*
- c) *Nunca*

3. ¿Cuándo tiene un grupo nuevo de estudiantes y desea conocer sus nombres, usted?

- a) *Realiza dinámicas de presentación*
- b) *Nombra a cada uno de los estudiantes para conocerlos*
- c) *Le pide a cada estudiante que diga su nombre*
- d) *No realiza ninguna actividad*

4. ¿Antes de enseñar un nuevo tema de estudio de Lengua y Literatura usted pide a sus estudiantes que:

- a) *Lean el nuevo tema de estudio*
- b) *Formen grupos y realicen alguna dinámica*
- c) *Estén atentos a su explicación*

5. ¿Cuándo la jornada de clases ha sido muy agotadora y desea que los estudiantes estén atento y participativos usted:

- a) *Realiza dinámicas para la relajación*
- b) *Canta con ellos*
- c) *Les pide que dibujen y coloreen.*
- d) *Los deja que conversen entre ellos un momento*
- e) *Los envía temprano a la casa*

6.¿Considera usted que las dinámicas grupales le permiten a los estudiantes?

- a) *Mantener una mejor comunicación dentro del salón de clases*
- b) *Cooperar en las actividades grupales*
- c) *Socializar sus experiencias sin temores*
- d) *Participar activamente durante el proceso de enseñanza Aprendizaje.*
- e) *No influyen en la comunicación del grupo.*

7. De las siguientes dinámicas grupales de Lengua y Literatura ¿Cuáles usted ha realizado con sus estudiantes?

- a) *La rana*
- b) *El alfabeto al revés*
- c) *Sin quemarse los dedos*
- d) *Ensalada de refranes*
- e) *Dictado de un dibujo*
- f) *Los títeres*

- g) La palabra clave
- h) Hay un hoyo
- i) No ha realizado ninguna, porque las desconoce

8. ¿Considera que para mantener la motivación de los estudiantes, usted debe?

- a) Conocer y aplicar más variedad de dinámicas grupales
- b) Propiciar una mejor relación con sus estudiantes
- c) Relacionar la diversión con el aprendizaje
- d) Considera que no es necesario hacer nada

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N°1 ANTONIO JOSÉ DE SUCRE.

Estimado (a) estudiante, como parte de este estudio investigativo el objetivo de esta encuesta es identificar las dinámicas grupales que usted realiza con su maestra, durante las horas de clases. Le recordamos que sus opiniones son de mucha importancia, por lo que solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad las siguientes preguntas, marcando con una x en el casillero de su preferencia. La información aquí generada es totalmente confidencial y anónima. Gracias por su atención.

I. ASPECTOS GENERALES :

Institución Educativa: _____

Año Básico: _____

Edad: _____

Sexo: Masculino () Femenino ()

II. INFORMACIÓN ESPECIFICA

1. Tiene usted conocimientos acerca de las dinámicas grupales

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

2. Durante las horas de clase con qué frecuencia su maestra aplica dinámicas grupales:

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

3. Cuándo tienes compañeros o compañeras nuevas y desean saber los nombres su maestra:

- a) Realiza dinámicas de presentación
- b) Nombra a cada uno de los estudiantes para que los conozcan
- c) Le pide a cada estudiante que diga su nombre
- d) No realiza ninguna actividad

4. Antes de enseñarle un nuevo tema de estudio de Lengua y Literatura su maestra les pide que:

- a) Lean el nuevo tema de estudio
- b) Formen grupos y realicen alguna dinámica
- c) Estén atentos a su explicación

5. Cuándo la jornada de clases ha sido muy cansada su maestra:

- a) Realiza dinámicas para la relajación
- b) Canta con ustedes
- c) Les pide que dibujen y coloreen.
- d) Los deja que conversen un momento
- e) Los envía temprano a la casa

6. Cuándo no se lleva bien con algunos de sus compañeros su maestra:

- a) Conversa con ustedes y los aconseja
- b) Los reagrupa para que ustedes compartan sus experiencias
- c) No le presta mucha atención

7. De las siguientes dinámicas grupales de Lengua y Literatura ¿Cuáles usted ha realizado con su maestra?

- a) La rana
- b) El alfabeto al revés
- c) Sin quemarse los dedos
- d) Ensalada de refranes
- e) Dictado de un dibujo
- f) Los títeres
- g) La palabra clave
- h) Hay un hoyo
- i) No ha realizado ninguna, porque las desconoce

8. Considera que para mantenerse usted muy animado durante las horas de clases su maestra debe:

- a) Conocer y aplicar más variedad de dinámicas grupales
- b) Conversar más con ustedes
- c) Relacionar la diversión con el aprendizaje
- d) Considera que no es necesario hacer nada.

FOTOS QUE EVIDENCIAN EL TRABAJO REALIZADO



Foto 1. Centro Educativo Básico Antonio José de Sucre



Foto 2. Patio y Recreación de la Escuela Antonio José de Sucre



Foto 3. Entrega de la guía didáctica a la directora del plantel.



Foto 4. Investigadora del proyecto investigativo con la directora del plantel.



Foto 5. Docente de Lengua y Literatura de quinto año de educación básica.



Foto 6. Docente de Lengua y Literatura.



Foto 7. Estudiantes de quinto año de educación básica.



Foto 8. Estudiantes realizando una gramatización.



Foto 9. Estudiantes aprendiendo unas de las dinámicas.



Foto 10. Estudiantes cantando muy alegre.



Foto 11. Estudiante realizando juego en grupo.



Foto 12. Estudiante realizando un debate.



Foto 13. Estudiantes analizando y dialogando sobre el debate.



Foto 14. Estudiantes respondiendo preguntas que le hace su compañero.



Foto 15. Estudiantes de quinto año de educación básica.



Foto 16. Técnicas ejecutada por los estudiantes



Foto 17. Técnica realizada por los estudiantes.

OFICIO PARA SOLICITAR EL PERMISO CORRESPONDIENTE PARA REALIZAR LA ENCUESTA Y EJECUTAR LA PROPUESTA DE LA TESIS



Yaguachi, 8 de Junio del 2013

Lcda.

Mariela Plaza Criollo.

DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO BÁSICO "Antonio José de Sucre"

Presente

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente nos dirigimos a usted, considerando su espíritu de colaboración y a la vez solicitamos el permiso correspondiente para realizar nuestra tesis de graduación como Licenciadas en Educación Básica, la misma que si usted lo permite, se llevaría a cabo mediante la aplicación de una encuesta a la docente y estudiantes del séptimo año, con la finalidad de recopilar información referente a nuestro tema: LAS DINAMICAS GRUPALES Y SU INFLUENCIAS EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL AREA LENGUA Y LITERATURA.

Cabe resaltar que una vez analizados los datos y obtenidos los resultados, procederemos a ejecutar la propuesta de la investigación.

Esperando tener una respuesta favorable, quedamos de usted muy agradecidas.

Atentamente


Norma Pinela García


Carmen Romero Contreras

Recibido
8 de Junio 2013
hora: 12:45
Mariela Plaza



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Yaguachi, 12 de julio del 2013

LCD.

MARIELA PLAZA C.

DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO BÁSICO "ANTONIO JOSÉ DE SUCRE"

Presente

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente las egresadas **NORMA PINELA GARCIA** y **CARMEN ROMERO CONTRERAS**, nos dirigimos a usted para manifestarle nuestro agradecimiento por el tiempo y atención que nos brindó la Escuela Fiscal Mixta "Antonio José de Sucre durante la ejecución de las diferentes actividades de la propuesta en nuestra tesis y a la vez para hacerle la entrega de unas guías de dinámicas grupales que facilitarán el trabajo de los docentes y permitirán que los estudiantes logren una mejor comunicación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Deseándoles éxitos y muchas bendiciones, quedamos de ustedes muy agradecidas.

Atentamente


Norma Pinela García


Carmen Romero Contreras


Escuela Fiscal Mixta # 1
"ANTONIO JOSÉ DE SUCRE"
DIRECTOR
YAGUACHI - ECUADOR

Recibido,
12 de Julio 2013
hora: 12h00
Mariela Plaza C.

Escuela Fiscal Mixta No 1
“ANTONIO JOSE DE SUCRE”

Yaguachi- Ecuador

Yaguachi ,12 de Julio del 2013

MSc. Ninfa Piloza

TUTOR DE PROYECTO EDUCATIVO DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.

Presente.-

De mi consideración:

Mediante el presente me permito darle a conocer que las señoritas egresadas: **Pinela García Norma y Romero Contreras Carmen** participaron en la realización del seminario taller titulado **LAS DINÁMICAS GRUPALES Y SU INFLUENCIA EN EL INTERAPRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.**

En el cual obtuvieron resultados favorables en la aplicación del mismo.

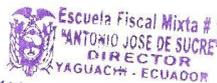
A la vez, manifiesto que las egresadas cuentan con la debida capacidad y preparación que garantiza seriedad y validez en la investigación.

Por la favorable acogida que se digne dar al presente, expreso mis sentimientos de elevada consideración y estima.

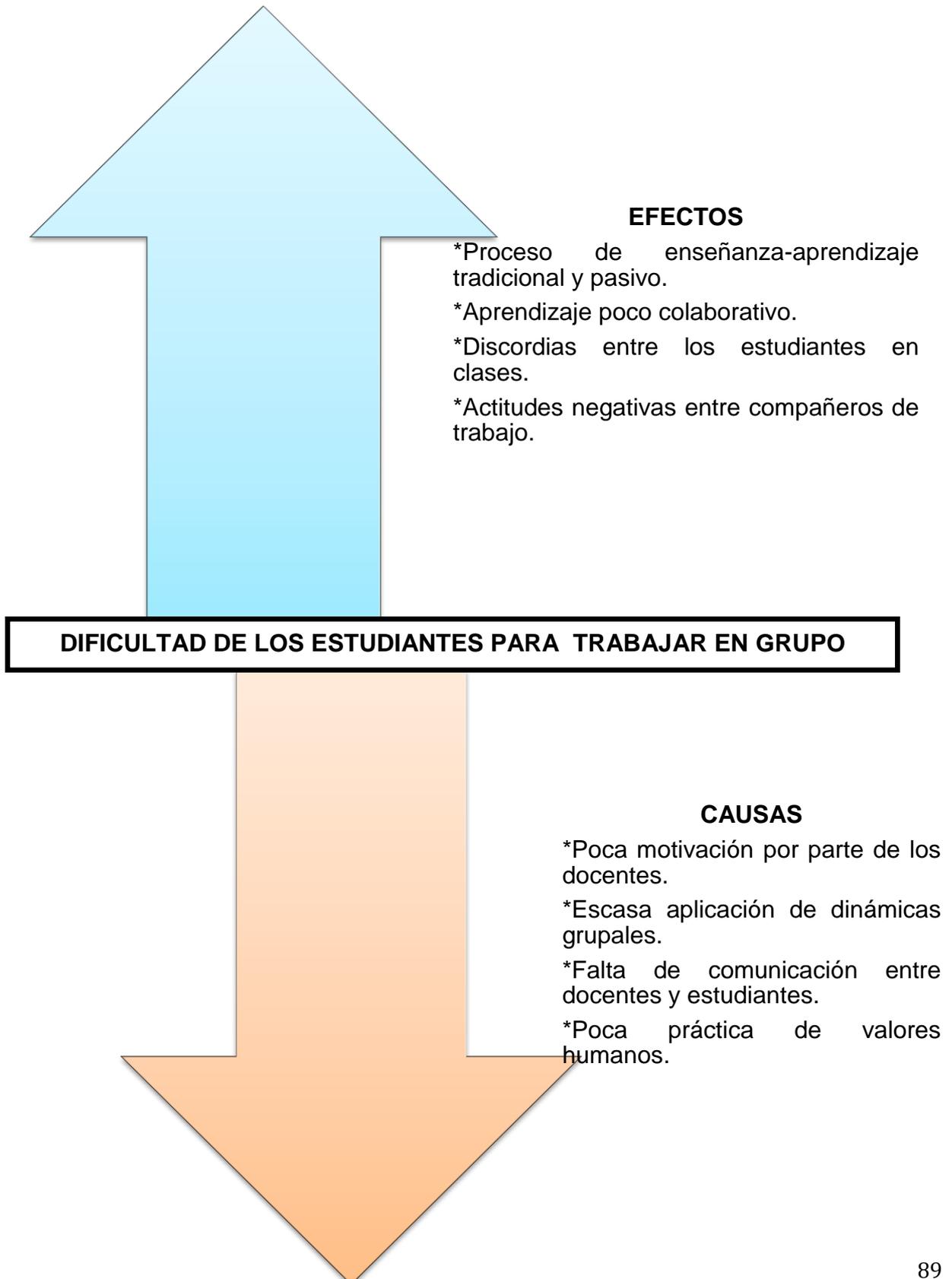
Atentamente,


Lcda. Mariela Plaza C.

DIRECTORA



ÁRBOL DE PROBLEMA





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A
DISTANCIA

TEMA:

GUÍA DIDÁCTICA ACERCA DE LAS DINAMICAS GRUPALES Y SU
INFLUENCIA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN
EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

AUTORAS:

PINELA GARCÍA NORMA LEONOR

ROMERO CONTRERAS CARMEN DEL PILAR

ECUADOR - 2013

Introducción

EL GRUPO

Para poder realizar una dinámica de grupo es necesario, como el nombre indica, un grupo. La formación de un grupo radica en la propia decisión de sus miembros para constituirse como grupo. Así mismo es muy difícil constituir un grupo si no existe la voluntad, por parte de los integrantes, de participar.

Un grupo debe tener una serie de características:

1. **Objetivos:** Un grupo sin objetivos es como un barco sin timón.
2. **Cohesión:** que puede estar favorecida por: objetivos motivadores y claros elegidos por los componentes, comunicación auténtica entre los miembros del grupo, la colaboración entre los miembros, la consecución de los objetivos, el prestigio obtenido debido al esfuerzo mostrado, etc
3. **Comunicación:** el dinamizador debe facilitar la comunicación por igual entre todos los componentes del grupo.
4. **Normas:** como en toda organización se han de tener unas reglas o normas que deben ser dialogadas y elegidas por el grupo. No han de ser impuestas por el coordinador.

Objetivo.

Elaborar una guía didáctica sobre dinámicas grupales mediante dramatizaciones, canciones, juegos para mejorar el Interaprendizaje en el área Lengua y Literatura.

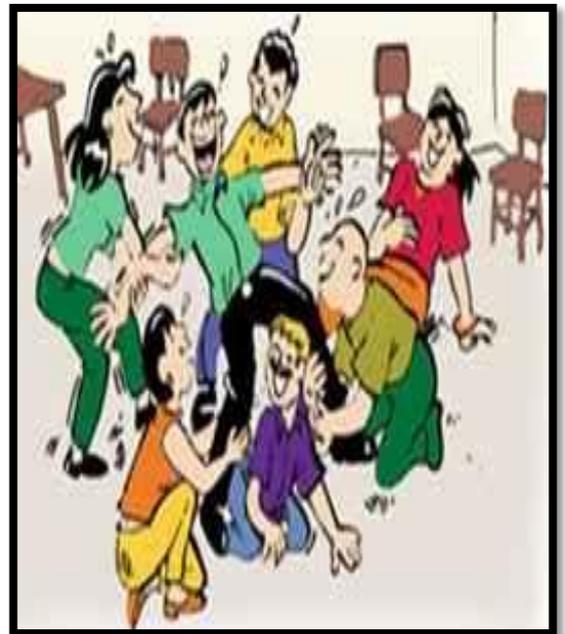
Juegos y Dinámicas de grupos

El juego es un elemento idóneo para que el grupo crezca y para crecer con el grupo. En el juego se vive una experiencia de interacción y se toma conciencia del significado del propio grupo. La percepción personal y colectiva, la confianza en el grupo y en el trabajo de equipo.

Juegos y Dinámicas de grupos ejemplos

El piojo y la pulga de Pedro Infante

El piojo y la pulga se quieren casar,
Y no se han casado por falta de maíz,
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Responde el gorgojo desde su maizal,
“hágase la boda yo les doy el maíz”,
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Bendito sea el cielo que todo lo tenemos,
Pero los padrinos donde los agarraremos,
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Salta del ratón desde el ratonal,
“Amarren al gato yo iré apadrinar”.
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
El piojo y la pulga se van a casar,
Les pregunta el padre si sabe rezar,
Tiro lo tiro, tiro liro liro,
Tiro lo tiro, tiro liro lan.
Salta la pulga que se desatinada,
“traigan una enagua, yo seré madrina”.
Tiro lo tiro, tiro liro liro,



Tiro lo tiro, tiro liro lan.
 Tiro lo tiro, tiro liro liro,
 Tiro lo tiro, tiro liro lan.
 Se acabó la boda y hubo mucho vino,
 Se soltó el gatito y se comió al padrino,
 Tiro lo tiro, tiro liro liro,
 Tiro lo tiro, tiro liro lan.
 Tomado el Álbum Canción y letra.com
 En la madrugada cuando el sol salió,
 No hubo ningún changuito que no se rascó,
 Tiro lo tiro, tiro liro liro,
 Tiro lo tiro, tiro liro lan.
 Tiro lo tiro, tiro liro liro,
 Tiro lo tiro, tiro liro lan.

Verde el mar, azul el cielo

9. Se trata de un juego adecuado para trabajar la nomenclatura de los colores, sus matrices y sus gamas, así como los sustantivos, los adjetivos y los antónimos.
10. Los jugadores se disponen en círculo y se elige a 1 jugador. El juego discurre siguiendo las agujas del reloj.
11. El educador cita 1 color. Ejemplo: "rojo". el jugador que empieza el juego dice 1 sustantivo o 1 adjetivo que le sugiera el color rojo. Por ejemplo
 - Guerra, si elige un sustantivo.
 - Agresivo, si elige un adjetivo.
12. Inmediatamente el jugador de la derecha debe replicarle con la palabra opuesta. Por ejemplo
 - Paz, en el caso de guerra.
 - Tranquilo en caso de agresivo.
13. Si la réplica no es correcta o no hay respuesta, se elimina al jugador.



14.El juego continúa y el conductor del juego propone otro color al jugador situado a la izquierda del participante que ha iniciado el juego.

15.La partida concluye cuando el conductor del juego ha opuesto 1 color a cada jugador, de modo que todos los participantes han intervenido 2 veces



El Ahorcado

Por equipo o individualmente se elige a un jugador que sale a la pizarra. Este jugador piensa una palabra y anota en la pizarra una rayita por cada letra que tenga su palabra secreta. Por ejemplo, si ha elegido la palabra “manzana”, realiza en la pizarra 7 rayitas (pero no escribe la palabra).

— — — — — — — —

Por turno cada participante dice una palabra al azar. Estas palabras pueden tener las letras que están también en la palabra secreta. Por ejemplo “pera”, coinciden la letra cuando una letra coinciden, se escribe sí en el espacio de la rayita correspondiente.

PERA

MANZANA

Cuando un jugador en su turno dice una palabra que no contiene ninguna de la palabra secreta este jugador es sancionado.

La sanción consiste en realizar una parte de un dibujo previamente pactado el juego. Por cada error se realiza un trazo de este dibujo. El juego tradicionalmente dibujar una horca y un ahorcado.

Cuando el jugador, a lo largo de diversas partidas, ha completado el dibujo del ahorcado, es eliminado.

El primer jugador o equipo que descubre la palabra oculta, propone la palabra secreta de la siguiente partida.

El juego se acaba cuando lo dicen los participantes o el educador.



EL BINGO DE PRESENTACION

El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.

El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

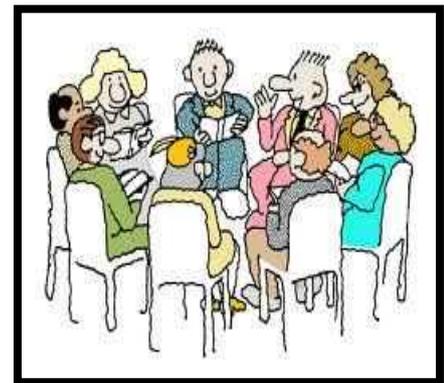
El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.



LA PALABRA CLAVE:

Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre.

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.



Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.



Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

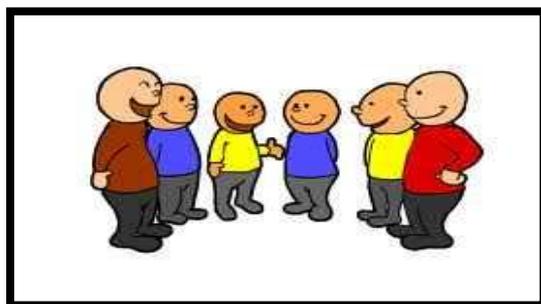
PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.



CONOZCÁMONOS

Estas dinámicas son una ayuda para la realización de las reuniones de los equipos de Infancia Misionera. Somos conscientes de la necesidad de creatividad en las formas de transmitir e incrementar el espíritu misionero, especialmente cuando se trata de niños.



PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO

Puede hacerse esta dinámica en una reunión general de los equipos de Infancia Misionera.

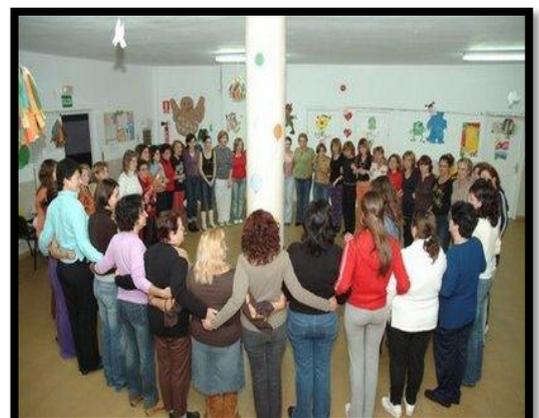
Objetivo: Lograr un mayor acercamiento entre los miembros de Infancia Misionera y permitir que cada niño se dé a conocer.

Cada uno elegirá al compañero que menos conozca y ambos dialogarán: ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta hacer? ¿Por qué es miembro de Infancia Misionera? ¿Se sienten misioneros? (Durante 10 minutos) Cada dúo elegirá a otro dúo y dialogarán sobre las mismas preguntas; después cada cuarteto busca otro cuarteto y dialogan.

Se elige a uno que presente a sus compañeros. Puede ampliarse la presentación.

LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formando un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite



varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la



palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los naufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada naufrago y en grupo en general.

Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes. Se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.

BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.



Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.



LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.

CONFIDENCIAS

El animador entrega el material de trabajo y explica la forma de realizar el ejercicio. Se divide la hoja de papel. En el lado derecho se anota como título: el momento más feliz e en el lado izquierdo: el momento más triste.



Cada persona anota en su hoja el momento más feliz y el más triste de su vida.

Plenario: las personas dan a conocer sus respuestas. Primero comentan el momento más triste. Para seguir cierto orden, se participa de izquierda a derecha del animador.

LOS CURIOSOS

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo.



Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos).

Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretaria confeccionó (sesenta minutos).

DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

El animador explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo. Se anotan en dos franjas de papel.

Se forman espontáneamente equipos e inician el trabajo. Cada equipo debe buscar cinco actitudes que unen y cinco que desunen.

En plenario los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen, luego hacen lo mismo con las actitudes que unen.



Evaluación de la experiencia. ¿Cuál de estas actitudes se da más en el grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos? (positiva y negativa) ¿Qué podemos hacer para crecer en integración.

POR CUALIDADES

Oportunidad: para personas que se conocen poco.

Objetivo: romper el hielo. Decirse las cualidades.

Motivación: para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.



Se colocan en la pared estas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, o si le encuentra la misma, subrayarla.

Resonancia: el coordinador hará resaltar si somos propensos a ver el lado bueno de los demás o no.

EL AMIGO SECRETO

El animador motiva el ejercicio haciendo notar que es importante actuar con sinceridad y evitar hacer bromas pesadas; de esta manera favorecerá la integración del grupo. Luego explica la dinámica.

Cada persona debe sacar una ficha con el nombre de un compañero y guardarla en secreto. A esta persona debe brindarle su amistad durante el tiempo de la experiencia (un mes, si el grupo se reúne semanalmente) sin que éste lo descubra.



Estas muestras de amistad pueden ser: tarjetas con mensaje, regalos, algún servicio, etc. Al final del tiempo, cada persona descubre a su amigo secreto. Se puede hacer de esta manera: el grupo se sienta en círculo: el animador pide un voluntario para iniciar la identificación. Le cubre la vista y lo ubica a su lado el amigo secreto. El animador interroga al voluntario sobre la identidad de su amigo según las pistas que ha recibido. Después lo invita a descubrirse la vista y conocer a su amigo. Puede haber un intercambio de regalos⁷

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

⁷ http://mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

DESARROLLO: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

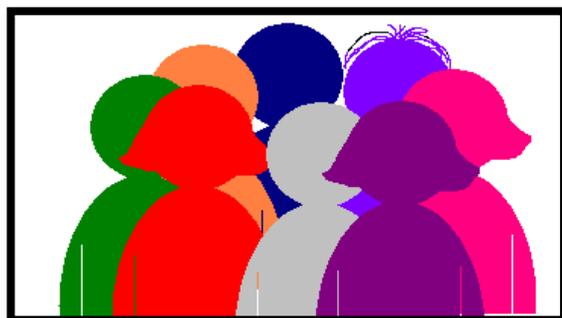
DIBUJOS EN EQUIPO

OBJETIVOS: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

MATERIALES: Un lápiz o fibrón por equipo.
5 o más pliegos de papel por equipo.



DESARROLLO: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o- 10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el fibrón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.



EL PITADOR

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos

MATERIALES: Un silbato

DESARROLLO: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.



LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Un globo por participante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.



MATAMOSCAS

OBJETIVOS: Fomentar la cooperación.

DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación



todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

RESCATE

OBJETIVOS: Fomentar el

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que

DEL

juego

TESORO

en

equipos.



los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieren recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de +o-2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).

UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

OBJETIVOS: Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

MATERIALES: 1 pegamento en barra por equipo.
2-3 diarios completos que se puedan usar.

DESARROLLO: El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.



LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira



una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

AGARRAR LAS CINTAS

OBJETIVOS:

Divertir

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.



DESARROLLO: Se forman tres equipos.

Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura. El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

LAS BANDERAS

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas



DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.

CINCHADA EN CRUZ

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda más fina para atar el ladrillo
4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.



DESARROLLO: Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.

DOS LINEAS Y UN PAÑUELO

OBJETIVOS: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

MATERIALES: Un pañuelo

DESARROLLO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie.

