



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR:

WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ

TUTOR:

Lcdo. EDWAR SALAZAR ARANGO. MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Septiembre – 2015-2016

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR:

WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ

TUTOR:

Lcdo. EDWAR SALAZAR ARANGO. MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Septiembre – 2015-2016

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación, “JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016”, elaborado por Wiliam Rene Domínguez Suárez, egresado la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica, Modalidad presencial, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis, la apruebo en todas sus partes, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal.

Atentamente:

Lic. Edwar Salazar Arango, MSc.
TUTOR

AUTORÍA

Yo, Wiliam Rene Domínguez Suárez, portador de Cédula de Identidad N° 0924278328, Egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica, en calidad de Autor del Trabajo de Investigación **“Juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, provincia Santa Elena, período lectivo 2015-2016.”**, Certifico que soy el autor de este trabajo de investigación, el mismo que es original autentico y personal, a excepción de las citas bibliográfica, reflexiones y dinámicas utilizadas para el proyecto.

Atentamente

Wiliam Rene Domínguez Suárez

C.I 0924278328

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez MSc.
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACION
E IDIOMAS

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

Lic. Edwar Salazar Arango MSc.
DOCENTE TUTOR

Licda. Myriam Sarabia MSc.
DOCENTE ESPECIALISTA

Abg. Joe Espinoza Ayala MSc.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Le dedico mi trabajo A DIOS, por darme la oportunidad de crecer y fortalecer en mi carrera profesional. A mi padre José Domínguez Borbor y a mi madre Jacinta Suárez Cochea quienes son los pilares fundamentales en el proceso de educación ellos han sido mi apoyo incondicional, siempre me inculcaron valores, un ambiente inagotable de amor, paciencia, alegría, tristeza y sobre todo comprensión.

Gracias a Dios, por haber puesto en mí camino a una gran mujer, Lupe García Mera que ha sido mi soporte y compañía durante todo el período de estudio, a mis hermanos Sandra y Efraín por apoyarme durante todo el proceso de estudio que es lo más importante de mi vida.

De forma muy especial a la Doctora. Nelly Panchana quien me brindó su experiencia y conocimiento para realizar esta investigación.

Dedico esto a mi familia, la que con su paciencia y apoyo me dan fuerza para seguir adelante.

Finalmente a mis compañeros y colegas de la formación docente que compartimos grandes experiencia para la vida profesional.

Wiliam

AGRADECIMIENTO

A DIOS, por darme fuerza y energía para vivir, seguir adelante en mi carrera gracias por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad también por brindarme un aprendizaje en base de experiencia que hacer enriquecedor al conocimiento del saber.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena. A la Doctora Nelly Panchana por su valioso aporte en la educación.

A mis padres, José y Jacinta por el apoyo en todo momento y darme la oportunidad de ser un excelente profesional a lo largo de mi vida.

A Lupe García mi compañera de estudio y amor por su apoyo incondicional, sobre todo por su paciencia que me ha tenido durante la formación profesional.

Agradezco de manera sincera a la Msc. Laura Villao por su importante aporte en el desarrollo de la tesis, quien impartió sus experiencias y conocimiento. También por la formación como investigador de un docente.

A mi familiares, compañeros y a mis queridos docentes de la universidad, quienes con su calidad humana nos proporcionaron sus conocimientos y enseñanzas, que me servirán en toda mi vida profesional.

Por último agradezco al tutor Edwar Salazar, a la directora, docente y estudiantes de la Escuela Sixto Chang Cansing, quienes hicieron posible la realización de esta investigación.

William

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

William Rene Domínguez Suárez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
PORTADILLA.....	ii
APROBACIÓN DE LA TESIS	iii
AUTORÍA.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiv
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
RESUMEN.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. Contextualización.....	6
1.2.2. Análisis Crítico.....	7
1.2.3. Prognosis	8
1.2.4. Formulación del problema.....	9
1.2.5. Delimitación del Objeto de Estudio	9
1.2.6. Preguntas directrices.....	10

1.3 JUSTIFICACIÓN	11
1.4. OBJETIVOS	13
1.4.1 Objetivo general	13
1.4.2 Objetivos específicos	13
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS	14
2.2 FUNDAMENTACIONES	17
2.2.1 Fundamentación Pedagógica.....	17
2.2.2 Fundamentación Filosófica	18
2.2.3 Fundamentación Axiológica	19
2.2.4. Fundamentación Psicológica.....	20
2.2.5 Fundamentación Sociológica	21
2.2.6 Fundamento Legal.....	22
2.3 CATEGORÍA FUNDAMENTALES	23
2.3.1 ¿Qué es el juego?	23
2.3.1.1 Característica del juego	24
2.3.1.2 Tipos de juegos	25
2.3.2 Definición de juegos cooperativos	27
2.3.2.1 Tipos de juegos Cooperativos	28
2.3.2.2 Característica de los juegos cooperativos	32
2.3.2.3 Juego cooperativo que se enlaza a la educación primaria.....	33
2.3.3 Definición de dinámica	33
2.3.3.1 La dinámica relación con las pedagogías.....	34
2.3.3.2 Definición de Didáctica.....	34

2.3.4 Definición de la dinámica grupal	35
2.3.4.1 Característica de dinámica grupal	36
2.3.4.2 Tipos de dinámicas grupales	37
2.3.4.3 Juegos cooperativos y su dinámica grupal	39
2.4 IDEAS A DEFENDER	40
2.5 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	40
2.5.1 Variable Independiente:	40
2.5.2 Variable Dependiente:.....	40
CAPÍTULO III.....	41
MARCO METODOLÓGICO	41
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	41
3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	42
3.3.1 Nivel exploratorio	42
3.3.2 Nivel descriptivo	43
3.3.3 Nivel explicativo:.....	43
3.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	43
3.4.1 Método inductivo	43
3.4.2 Método deductivo.....	44
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	44
3.5.1. Población.....	44
3.5.2. Muestra.....	45
3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	46
3.6.1. Variable Independiente: Juegos Cooperativos	46
3.6.2. Variable Dependiente: Dinámica grupal.....	47

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	49
3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	49
3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	50
3.10.1 Encuesta aplicada a estudiantes	50
3.10.2 Encuesta aplicada a docente.....	58
3.10.3 Análisis de la entrevista realizada a la directora de la institución.....	66
3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
3.11.1 Conclusiones	67
3.11.2 Recomendaciones.....	68
CAPÍTULO IV	69
LA PROPUESTA	69
4.1. DATOS INFORMATIVOS	69
4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	70
4.3. JUSTIFICACIÓN	71
4.3.2. Problemática Fundamental.....	73
4.4. OBJETIVOS	73
4.4.1. Objetivo General	73
4.4.2. Objetivos específicos	73
4.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	74
4.5.1 Definición de guía	74
4.5.1.1 Guía Didáctica.....	74
4.5.1.2 Características de una guía didáctica	75
4.5.1.3 Guía didáctica como eje del proceso de enseñanza aprendizaje	76
4.5.1.4 Guía didáctica de juegos cooperativos.....	76

4.5.1.5 Orientaciones para el manejo de la guía didáctica	76
4.5.2 Característica de juegos cooperativos para tercer grado	77
4.5.2.1 Juegos cooperativos para niños/as de tercer grado	78
4.5.2.2 Juegos cooperativos en la Educación en Valores.....	80
4.5.2.3 Juegos cooperativos y dinámica grupal.....	80
4.5.3 Propuesta del Ecuador hacia la dinámica grupal / juegos lúdicas.....	81
4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN	82
4.7. CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN	83
4.7.1. Desarrollo de la propuesta.....	85
4.8. ACTIVIDADES DE PLAN DE ACCIÓN	90
CAPÍTULO V	110
MARCO ADMINISTRATIVO	110
5.1. RECURSOS	110
5.1.1. Institucionales.....	110
5.1.2. Humanos.....	110
5.1.3. Materiales	110
5.1.4. Económicos	110
5.2. PRESUPUESTO OPERATIVO	111
5.3. CRONOGRAMA.....	112
BIBLIOGRAFÍA	113
Biblioteca Virtual UPSE	118
ANEXOS	119

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1 Característica del juego	24
CUADRO N° 2 Característica de los juegos cooperativos	32
CUADRO N° 3 Población.....	44
CUADRO N° 4 Variable Independiente: Juegos Cooperativos	46
CUADRO N° 5 Variable Dependiente: Dinámica Grupal	47
CUADRO N° 6 Plan de recolección de información	49
CUADRO N° 7 Datos informativos de la propuesta.....	69
CUADRO N° 8 Plan de acción	82
CUADRO N° 9 Cronograma de plan de acción.....	83
CUADRO N° 10 Formato de planificación.....	85
CUADRO N° 11 Costos de investigación.....	110
CUADRO N° 12 Cronograma de actividades	112

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Juegos que se involucren en la dinámica grupal.....	50
TABLA N° 2 Atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente	51
TABLA N° 3 Tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula	52
TABLA N° 4 El docente inicia la clase con una dinámica	53
TABLA N° 5 Aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento	54
TABLA N° 6 Los juegos mejora la convivencia en la dinámica grupal.....	55
TABLA N° 7 Implementación de un proyecto de juegos cooperativos.....	56
TABLA N° 8 Participaría en la propuesta de los juegos cooperativos	57
TABLA N° 9 Los juegos cooperativos son.....	58
TABLA N° 10 Juegos cooperativos contribuye a la dinámica grupal	59
TABLA N° 11 De los tipos de juegos cual utiliza dentro del aula.....	60
TABLA N° 12 Aplica juegos cooperativos para mejorar el comportamiento	61
TABLA N° 13 Existen suficiente juegos cooperativos en la institución	62
TABLA N° 14 Considera mejorar las dinámicas grupales a través de juegos.....	63
TABLA N° 15 Implementación del proyecto de juegos cooperativos.....	64
TABLA N° 16 Los juegos cooperativos usted la implementaría en el aula.....	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1 Juegos que se involucren en la dinámica grupal	50
GRÁFICO N° 2 Atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente	51
GRÁFICO N° 3 Tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula	52
GRÁFICO N° 4 El docente inicia la clase con una dinámica	53
GRÁFICO N° 5 Aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento ..	54
GRÁFICO N° 6 Los juegos mejora la convivencia en la dinámica grupal.....	55
GRÁFICO N° 7 Implementación de un proyecto de juegos cooperativos.....	56
GRÁFICO N° 8 Participaría en la propuesta de los juegos cooperativos	57
GRÁFICO N° 9 Los juegos cooperativos son.....	58
GRÁFICO N° 10 Juegos cooperativos contribuye a la dinámica grupal	59
GRÁFICO N° 11 De los tipos de juegos cual utiliza dentro del aula	60
GRÁFICO N° 12 Aplica juegos cooperativos para mejorar el comportamiento ..	61
GRÁFICO N° 13 Existen suficiente juegos cooperativos en la institución	62
GRÁFICO N° 14 Considera mejorar las dinámicas grupales a través de juegos..	63
GRÁFICO N° 15 Implementación del proyecto de juegos cooperativos	64
GRÁFICO N° 16 Los juegos cooperativos usted la implementaría en el aula	65



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016.

Autor: Wiliam Rene Domínguez Suárez
e-mail: Wiliamrdominguezs@hotmail.com
Tutor: Lic. Edwar Salazar Arango. MSc.

RESUMEN

La presente investigación consiste en analizar los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal en las y los estudiantes de tercer grado de la Escuela Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, provincia Santa Elena, período lectivo 2014-2015.”, donde se observó poca aplicación del tema planteado es por ello que se plantea la propuesta de realizar una guía de estrategias didácticas con el fin de mejorar la socialización, cooperación, motivación e integración por parte de las y los estudiantes, de este modo promover el desarrollo de habilidades sociales en el contexto educativo y al mismo tiempo fortalece el desarrollo de actitudes y valores. La importancia del juego es que cumple un desarrollo armonioso en la personalidad del niño/a ya sea en forma individual o grupal. La investigación se fundamenta en psicología, pedagogía, filosofía, legal y los aportes de la teoría actualizadas, en ellas también están las variables independiente y dependiente. Se utilizó la modalidad de la investigación de campo que se requiere de evidencia, también se utilizaron técnicas e instrumentos como la observación, entrevista y encuesta y mediante ellas se realizó la elaboración de las estadísticas que posibilitaron el análisis de los resultados del trabajo de investigación que permitieron diseñar una guía didáctica con el fin de mejorar la dinámica grupal en niños y niñas de 7 a 8 años de edad, utilizando como principal herramienta los juegos cooperativos, y de este modo contribuir al desarrollo pleno de las y los estudiantes. También se determina los recursos, cronograma y el presupuesto de la investigación.

Palabras Claves: juegos, juegos cooperativos, dinámica, didáctica, dinámica grupal

INTRODUCCIÓN

La educación a lo largo de la historia ha desarrollado unos pilares fundamentales en la sociedad y la escuela es un medio donde el niño/a aprende a través de las estrategias didácticas, conocimientos, valores y actitudes que proporciona el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo. El docente es quien conduce al conocimiento didáctico fomentando el trabajo en grupo aunque existen otros agentes de socialización que transmiten contenidos.

El presente trabajo investigativo, resalta que los juegos cooperativos fomentan la integración, cooperación, socialización, comunicación en la dinámica grupal de las y los estudiantes, también contribuyen a la resolución de conflictos, por ello es importante fomentar programas para desarrollar habilidades sociales que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

El objetivo fundamental es determinar las cualidades de los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado, aplicando el juego cooperativo, mediante la interacción, cooperación, aceptación, respeto y tolerancia, favoreciendo así un ambiente adecuado para los escolares.

Este trabajo investigativo, está diseñado por cinco capítulos como se indica a continuación:

CAPÍTULO I. El problema, se encuentra desarrollado el planteamiento del problema, formulación del mismo, delimitación, objetivos generales, específicos y justificación del problema e importancia de la investigación que se realiza con la finalidad de mejorar la calidad del proceso educativo.

CAPÍTULO II. Marco teórico, este trabajo se fundamenta teóricamente en el estudio que se va a realizar, presenta las diferentes fundamentaciones, las mismas que sirvieron de base para la elaboración de esta investigación, determinando los estamentos legales se tomaron para direccionar la misma.

CAPÍTULO III. Metodología, constan las técnicas y los métodos, la población y muestra: además el análisis e interpretación de los resultados. Se establece el análisis mediante cuadros gráficos y de cada una de las preguntas y por último se encuentran las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

CAPÍTULO IV. La propuesta, establece que es lo que se va a realizar para resolver el problema planteado, el mismo que contribuirá a fortalecer los Juegos Cooperativos y su incidencia en la Dinámica Grupal de la investigación.

CAPITULO V. Marco administrativo, establece los recursos que se emplearán en las diferentes actividades de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los juegos cooperativos son actividades que contribuyen a la educación integral de las y los estudiantes con un objetivo y con el mismo fin de mejorar la relación al momento de interactuar en la dinámica grupal.

(Velázquez, 2010). Considera que: **“Los juegos cooperativos pueden ser definidos como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”** Pág. 43

Los juegos cooperativos ayudan a la relación de los estudiantes donde ellos participan y trabajan junto con la misma finalidad. Así puede convertirse en un importante recurso a la hora de entablar una interacción dentro de la dinámica grupal durante su proceso de enseñanza aprendizaje, ayuda en el afianzamiento de los conocimientos adquiridos.

La dinámica grupal hace referencia a las conducta humanas no solo se fundamenta al estudio del comportamiento individual, sino también la interpretación de fenómenos grupales y sociales, busca explicar los cambios interno y externos que influyen en los integrante de los grupos en la manera de cómo reaccionan o se manifiestan los individuos por medio de emociones, sensaciones, gesto, habilidades y destreza; la dinámica grupal también contribuyen a modificar comportamiento en los grupos con la actitud de fortalecer las relaciones interpersonales entre los individuos. Es por eso que la educación incremento los juegos cooperativo mediante la dinámica grupal donde el estudiante participa interactúa y coopera en diferente actividades asignada por el docente; tal como lo expone Kurt (1930), citado por: (Cruz & Cuevas, 2013)

A nivel mundial en los centros escolares los gobiernos han ido realizando cambios para mejorar la relación de los individuos en la dinámica grupal con una calidad de educación implementando en el currículo nuevas estrategias metodológicas que influyen en el aprendizaje de los estudiantes, la UNESCO considera que las estrategias de enseñanza en la dinámica grupal deberían orientarse hacia la organización y adquisición de competencias, porque existen en las y los estudiantes mucho conflicto destructivo en los grupos como es la discusión en la parte de interactuar uno con el otro, es por eso que hace referencia los cuatros pilares fundamentales que son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser. (Delors, y otros, 2008)

En Ecuador la educación está en constante cambio en los centros escolares, pero algunos docentes no están completamente capacitados en el área pedagógica para impartir en sus estudiantes los juegos cooperativos, el gobierno actual está exigiendo una educación de calidad que se desarrolle en los niños/as, entonces los docentes se ven en la necesidad de aplicar diversas estrategias para mejorar la dinámica grupal en la convivencia escolar pero en ciertas ocasiones no solucionan los problemas y más aún agravan la situación provocando en las y los estudiantes bajo rendimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje, es por eso que requieren de estrategias adecuadas para desarrollar las capacidades y potenciar sus actitudes a través de juegos cooperativos.

En la Provincia de Santa Elena en diferentes centros escolares se evidencia este tipo de problema de la dinámica grupal en las y los estudiantes al momento de que los docentes en su aula de clase forman grupos para desarrollar distintas temáticas donde algunos estudiantes no interactúan en los grupos, este problema se genera por la no estimulación en la dinámica grupal al no relacionarse, falta de comunicación y no demuestran en sí mismo cooperación, es por esta razón que se debe desarrollar un sistema metodológico de aplicación de los juegos cooperativos como una herramienta pedagógica para un mejor desarrollo en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

1.2.1. Contextualización

En la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, provincia Santa Elena, se ha evidenciado mediante la observación que se realizó en la institución es que hay docentes que si implementan la dinámica grupal pero de una manera poco frecuente en los niños y niñas dentro del aula, el docente siempre se preocupa más por dar a conocer los contenidos que por mantener una buena motivación con las y los estudiantes, provocando un desinterés dentro del aula.

Los docentes tienen pocas habilidades al momento de seleccionar los juegos cooperativos; se les dificulta adaptar los juegos en la dinámica grupal inmersa para las temáticas y de las características que identifican al grupo en sus ambientes de formación, ésta debe ser agradable y divertida para los estudiantes.

Las y los estudiantes manifiestan poca capacidad de expresarse, comunicarse, de participar de forma activa, proactiva y cooperativa en cada una de las fases o momentos que se dan en los ambientes de aprendizaje, generando un clima escolar no apto para que se cree y mantenga una adecuada dinámica grupal.

Otro factor que incide en la problemática, es la poca actualización de conocimientos de los docentes en lo que corresponde a las variables investigativas, limitando la formación de actitudes en los estudiantes, tales como: ayuda mutua, cooperación, solidaridad y sensibilidad; tendientes a mejorar las relaciones interpersonales como características principales de la dinámica grupal.

1.2.2. Análisis Crítico

En este proceso de investigación se considera que los juegos cooperativos sirven para que las y los estudiantes se integren, se relacionen en las actividades formativas aportando a la dinámica grupal para disminuir las manifestaciones del comportamiento en ellas, estimulando en las y los estudiantes actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad en cada actividad que realizan. También facilitando el encuentro consigo mismo a través de los juegos cooperativos en el ambiente de la recreación y comunicación que promueve la integración de todos los participantes.

Las causas que se presenta en esta investigación es lo que ocurre dentro de la dinámica grupal, los niños/as demuestran inseguridad al momento de compartir información con otros porque no existe una motivación adecuada para que trabajen juntos. Esto se debe a que no hay una interacción dentro de la dinámica grupal, provocando que el estudiante no tenga una buena comunicación abierta, es por eso que baja su rendimiento escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta característica es importante porque ayudará a solucionar la problemática de la variable.

La solución en este proceso de investigación está determinada por la efectividad de los juegos cooperativos y su influencia en la dinámica grupal como sistema metodológico en pro de aportar al mejoramiento de la calidad educativa.

1.2.3. Prognosis

En caso de que no se dé soluciones a la problemática identificada de la dinámica grupal en la Escuela de Educación Básica Ingeniero Sixto Chang Cansing, especialmente del tercer grado si no se mejora la dinámica grupal en las y los estudiantes se va a evidenciar que los docentes siguen aplicando metodologías tradicionales se puede mantener la problemática la poca comunicación, participación, interacción en las y los estudiantes en el proceso formativo, se puede a gran escala como efecto a la problemática se puede encontrar o iniciar mala conducta, indisciplina del grupo pero como no hay una dinámica de participación, compañerismo, amistad, entonces esto conlleva una mala relación interpersonal a futuro.

De no darse una respuesta positiva a este problema en la institución durante el proceso de enseñanza aprendizaje con aplicación de los juegos cooperativos que son de estrategias alternativas que se desarrollarán en una forma didáctica, que aportarán a la dinámica grupal, al no generarse por mala dinámica grupal puede demostrar, enfoque de indisciplina, de no participación, mala conducta en las y los estudiantes provocando dificultades en los primeros años escolares, en el presente año es en donde se cimentarán las bases sólidas tanto de la conducta y su aprendizaje cognitivo, fortaleciendo los valores esenciales que busca la educación en su contexto educativo.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo los juegos cooperativos indican en la dinámica grupal en las y los estudiantes de tercer grado de la escuela de educación básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, Período Lectivo 2015-2016?

1.2.5. Delimitación del Objeto de Estudio

Este proyecto de investigación está delimitado para la Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”

- **Campo:** Educación Formativo
- **Área:** Dinámica Grupal
- **Aspecto:** Juegos Cooperativos
- **Delimitación Espacial:** Estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”
- **Delimitación poblacional:** Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”
- **Delimitación temporal:** Esta investigación se realizará en el período lectivo 2015-2016
- **Propuesta:** Guía didáctica

1.2.6. Preguntas directrices

¿De qué manera los juegos cooperativos mejorarán el desarrollo de la dinámica grupal y como beneficia a las y los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”?

¿El docente en el aula de clase desarrolla los juegos cooperativos que motivan y estimula a la participación de las y los estudiantes?

¿La Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing” cuenta con actividades para desarrollar la dinámica grupal?

¿Piensa usted que es importante implementar los juegos cooperativos para una mejor relación en la convivencia de las y los estudiantes mediante la dinámica grupal impartida por los docentes de la institución?

¿Son los juegos cooperativos un instrumento pedagógico para fortalecer la convivencia escolar dentro de la dinámica grupal de las y los estudiantes?

1.3 JUSTIFICACIÓN

En el presente tema de investigación se determina la población del objeto de estudio de los niños/as de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “ING. Sixto Chang Cansing”, es de mucho **interés**, tanto como para el investigador como para todos los integrantes de la comunidad educativa, se espera que con esta investigación pertinente mejore la problemática y que los docentes desarrollen estrategias alternativas en una forma didáctica que aportarán a la dinámica grupal donde el estudiante sea motivado para que participe, aprenda y se interrelacione en todo ámbito educativo.

Es **importante**, porque se ve la necesidad de revisar diferentes fuentes primarias y secundarias o de terminar bibliográficamente como los juegos cooperativas influyen ha ciencia ciertas en la creación y mantenimiento de la dinámica grupal como aporte a la formación integral de las y los estudiantes dentro del ámbito educativo.

Esta investigación es **novedosa**, porque se van a determinar cuáles son los juegos cooperativos que aportan a la dinámica grupal, al término de esta investigación de los juegos cooperativos aplicado de una forma didáctica, metodológica, consecutiva, planificada, aportan a minimizar la problemática de la dinámica grupal. Donde las y los estudiantes estarán suficientemente motivados para participar, cooperar y entablar una buena comunicación positiva en el proceso formativo.

Es **factible**, porque la población objeto de estudio, como las y los estudiantes, los docentes y la institución educativa y acogen la propuesta o están abiertas, y está disponibles para que se trabaje el proceso investigativo de la problemática que mediante a esta información se obtendrán los resultados.

Es **pertinente** porque esta investigación va a dar respuesta a las tendencias educativas, porque aporta a la circunstancia de las nuevas exigencia curricular académicas, que exige nuevos tiempo educativos. Donde todos los niños/as y adolescentes tienen derecho a la recreación, al juego, al desarrollo integral de la educación que contribuye y coopera a la participación de los individuos en todo ambiente social.

Los **beneficiarios**, de la presente investigación del proyecto son las y los estudiantes y docentes porque con las alternativas de solución podrán ayudar a que las y los estudiantes tengan una motivación y eleven su autoestima a través de los juegos cooperativos, esta estrategias le ayudarán a tener una mejor calidad social y armónica dentro del aula mejorando su capacidad intelectual.

Es **útil**, porque va a dejar una propuesta metodológica, pedagógica con los suficientes juegos cooperativos que van dirigidos a la dinámica grupal para mejorar su enseñanza aprendizaje así las y los estudiantes estarán motivados y obtendrán un mejor rendimiento escolar.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Analizar la importancia de los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, Período Lectivo 2015-2016.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar en los docentes la práctica de los juegos cooperativos y de qué manera contribuyen a la dinámica grupal de las y los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”.
- Establecer el nivel de desarrollo de la dinámica grupal en la medida que se identifiquen los juegos cooperativos más idóneos para aportar a la misma por medio de consultas de fuentes primarias y secundarias.
- Elaborar los instrumentos de investigación que permitan recoger información para luego interpretar e idear conclusiones conforme a la problemática.
- Diseñar y aplicar una guía didáctica con juegos cooperativos que ayuden a desarrollar la dinámica grupal de las y los estudiantes del tercer grado de la Escuela Ing. Sixto Chang Cansing.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

En la revisión de fuentes primarias en sitio web, artículos científicos, libros de bibliotecas se encontraron en algunas instituciones aportaciones que aportan a las variables de investigación.

(Garaigordobil M. , 2009). Describe lo siguiente. En España se han desarrollado varios estudios dirigidos a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela con alumnado de diferentes edades fortaleciendo la formación de cada estudiante. En la investigación mencionada, los resultados tienen una relación con las variables planteada en la investigación, los juegos cooperativos se están aplicando en los establecimientos para diferente edades con el fin de que el niño se interrelacione o se integre al momento de crear la dinámica grupal donde los estudiantes demuestren cooperación entre ellos mismo.

Al realizar la búsqueda del proyecto investigativo en el Ecuador se encuentran trabajos con los indicadores de las variables de la presente investigación en los repositorios de la Universidad Central del Ecuador, con el tema. Análisis de los Juegos Cooperativos y su Incidencia en el Desarrollo Social de los Niños/as de, (Morales, 2012). Dentro de sus conclusiones o producto investigativo dio como

resultado de fortalecer la formación de las y los estudiantes a través de los juegos cooperativos que promovieron en las y los estudiantes actitudes positiva de integración, sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad con el fin de mejora su desarrollo social.

Se relaciona con los juegos cooperativos que mejorarán el desarrollo que se genera en la dinámica grupal durante el proceso de enseñanza aprendizaje en donde el docente contribuirá con una buena motivación al estudiante para que se integre, participe, y coopere con una actitud de sensibilización al entablar una comunicación.

Desde la Universidad Tecnológica Equinoccial, se tiene el trabajo de titulación de: Juegos Cooperativos como estrategia para bajar los niveles de agresividad en niños/as de 3 a 5 años de, (Mosquera, 2013). Cuyo resultado determinan que los juegos cooperativos cumplen un papel importante en el desarrollo de las y los estudiantes porque ayuda a la formación del proceso de enseñanza aprendizaje en donde ellos estarán motivados para participar interactuar cooperar y al mismo tiempo desarrollando una comunicación que facilitara la relación en el encuentro con otros individuos.

El tema propuesto se relaciona con los juegos cooperativos porque se utilizará nuevas estrategia alternativas acorde a la edad y característica que aporta a la dinámica grupal donde el estudiante será estimulado y motivado para actuar con

buena actitudes en las relaciones de confianza, valoración, cooperación para que aprenda y se interrelacione durante el ambiente social.

Desde la Universidad Técnica de Ambato, se tiene el trabajo de titulación: “Las dinámicas grupales y su incidencia en el comportamiento de Los niños/as de primer grado de la Escuela de Educación Básica “Helena Cortes Bedoya”; barrio Carapungo, Parroquia Calderón, Cantón Quito, Provincia de Pichincha” de, (Granizo, 2013). Cuyo resultado determinan que la dinámica grupal son muy importante en los centros educativos porque en ella se genera el trabajo en equipo y cooperativismo que buscan dinamismo son activo y prolongado que facilitan la participación, el dialogo y dan una variedad a los encuentros de las y los estudiantes.

Esta temática se relaciona con presente investigación de las dinámicas grupales y en ellas se aplicaron estrategias metodológicas que son creados para desarrollar la creatividad y que ayudan al aprendizaje del estudiante logrando una autoestima.

En la Universidad Estatal Península de Santa Elena revisando en el repositorio de la biblioteca en las diferentes carreras no se encuentra tema relacionado con las variables sin embargo con respecto a las limitaciones profesionales en la línea y tiempo no tienen relación.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Pedagógica

La pedagogía es la ciencia y arte de enseñar por ello se ha estudiado el tema que tiene relación con el proceso de enseñanza de aprendizaje que identifica los juegos cooperativos como variable de identificación tal como lo expresa (Thomaz & Silva, 2013) tomado de: Brotto (1999:58) dice que la pedagogía y el cooperativismo son creados para promover los juegos cooperativos y mejorar la calidad de vida para todos los habitantes, la cooperación de buenos sentimientos que se evidencia en la dinámica grupal que deben tener las y los estudiantes en su proceso de formación y en ella se desarrolla la pedagogía que tiende a constante cambio de la acción del grupo.

Los juegos cooperativos al momento de abordar en el proceso del aprendizaje permiten el mejoramiento de calidad de vida en los sujetos, posibilitando el desarrollo biológico, psicológico y social. La educación se encarga de dirigir a las y los estudiantes y cooperan en diferentes actividades donde hay una interacción de participación del ser humano para una convivencia en grupo.

Las estrategias pedagógicas de la dinámica grupal permiten activar los impulsos y la motivación, estímulo de la dinámica internas como externa mejorando la integridad y cumpliendo la meta del grupo durante el proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante se relaciona interactúa coopera con los demás que forman parte de él.

2.2.2 Fundamentación Filosófica

En el presente planteamiento investigativo se fundamenta desde la filosofía, como la ciencia que estudia las ideas esenciales en que se apoya la educación. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, es una actividad inherente al ser humano para poder educar a los estudiantes.

Según el filósofo Herbert Spencer citado por (Llamas, 2009) plantea el juego como un excedente de energía, en cambio Buytendijk tiende a señalar que el juego depende de la dinámica estos dos paradigma tienen un propósito de orientar a los maestros en la educación cumpliendo un parámetro de estrategias que estimulan a las diversas dinámica de grupo donde el maestro se convierte en guía en un acompañante del estudiante.

Basado en los aportes filosóficos, que se presenta dicen que los juegos se generan a través de las energías y que son encargadas de desarrollar la dinámica de grupo y en ella cumpliendo un valor práctico del juego, utilizando diversos métodos y estrategias que deben ser instruidos por el docente cumpliendo las necesidades de las y los estudiantes con las nuevas pedagogías de innovaciones. Es por eso que deben valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés de las y los estudiantes en el desarrollo del aprendizaje.

2.2.3 Fundamentación Axiológica

La Axiología, es una rama de la filosofía que tiene por objeto de estudiar los valores de las cosas (Simoni, Almaraz, & Santillana, 2014) Dice que el juego brinda una amplia gama de posibilidades de aprendizaje, que proporciona opciones para la enseñanza de valores que se identifica como el respeto, tolerancia, solidaridad y cooperación. Los juegos cooperativos desarrollan un aprendizaje cooperativo que es una metodología de actividades que el niño/as disfruta al momento de realizarla, lo cual adquirirá conocimientos mediante la integración de los grupos fortaleciendo sus habilidades durante el proceso.

Con respecto a la axiología, su fundamentación consideran que la dinámica grupal son normas, valores e ideología del sistema económico social, actitudes, etc. que poseen cada miembro de los grupos que incorpora a partir de las interacciones que cada grupo estableció al momento de conformarse esto condicionan a las actividades individuales y grupal (Bermúdez & Pérez, 2011)

Se utiliza la dinámica grupal para comunicarse a través de juegos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecen y, por lo tanto, la función y los objetivos que persigue son más amplios: solicitar, agradecer, persuadir y expresar. Es decir, el comportamiento es su esencia y su fin último en contra posición con el juego dinámico del estudiante que representa la facultad humana de emitir diferentes reacciones con sentido educativo y personal.

2.2.4. Fundamentación Psicológica

La psicología es la ciencia que estudia la mente (Psiquis) y su relación con el cuerpo (cuerpo mente). En este campo son muchos los investigadores dedicados al estudio y medición de la capacidad intelectual según Vigotsky citado por (Sierra, 2014) Considera que es fundamental los juegos en los niños/as y lo generaliza suscitando que es un símbolo que expresa una enseñanza en términos de normativas comportamentales, vitales para la adquisición de un aprendizaje.

Para una enseñanza se fue desarrollando los juegos en el entorno social de la Educación que se ha podido enfocar y dirigir a través de los juegos cooperativos para desarrollar aspectos que conforman la convivencia en la dinámica grupal, las instituciones educativas es uno de los espacios principales a parte del hogar con quien más interactúan los niños/as y es desde aquí donde se trabaja, manejando a través del juego cooperativo en el contexto del mismo.

Considera que la dinámica grupal y la psicología del grupo es una parte de la psicología social que trata de darnos información de cómo funciona los grupos están necesario para los trabajos educativos así pues el ámbito de la psicología social que se dedica al análisis de los grupos ha sido psicología de los grupos denominados en general dinámica grupal y en ella se pueden emplear los juegos cooperativos como estrategias pedagógicas para que el grupo se integre y no sea excluido sino más bien de incluir donde todos las y los estudiantes participen interactúen armoniosamente. (Canto & Montilla, 2008)

2.2.5 Fundamentación Sociológica

La Sociología, es una ciencia que estudia las sociedades y los grupos humanos y sociales, la organización, modo en que evolucionan, su conservación y las relaciones que mantienen mediante el juego. (Sánchez-Cuenca, 2014)

La fundamentación sociológica del constructivismo, la formula el sabio ruso Lev tomado por (Pérez P. A., 2010)

“Sostiene que el niño se desarrolla intelectualmente a través de un proceso en el que adquiere continuamente nuevas competencias con ayuda de otras personas de su entorno (maestros, padres, compañeros)”

De este argumento se considera que los juegos cooperativos como la adaptación de la enseñanza al medio en el que se desenvuelven el niño/as, objetos y contenidos entrenados a la realidad de la educación básica formando un modelo de aprendizaje sociocultural.

Por su parte Lewis citado por (Charur, 2009), fue uno de los creadores de la dinámica grupal indica que es un contexto donde todos los individuos asimilan y combinan la fuerza que se desarrolla en un grupo esto se refiere a lo que pasa en el interior del grupo conforme trabajan sobre una temática determinada, son una series de resultado de fuerza o vectores, con magnitud y dirección variable, que entran en juego con la interacción de los participantes y el coordinador.

2.2.6 Fundamento Legal

En la presente investigación se presentan normas y leyes de carácter local, nacional, internacional específicamente de la Constitución de la República del Ecuador 2008 en ella se constituye los derechos, deberes de todas las personas el artículo 26 y 27 que aportan a la investigación planteada de la variables garantizando una igualdad en la educación de las y los estudiantes donde todos participen, y cooperen con responsabilidad en las actividades que se desarrolla en el aula de clase durante el proceso educativo.

También se toma el artículo 45 de la LOEI reconociendo los derechos de los niños/as con una responsabilidad, participación, integración en una convivencia social y educativa donde toda la comunidad democrática participara en los juegos cooperativos donde el estudiante se integrara en los grupos y coopera en las diferentes temáticas que son ejecutados por el docente en la educación.

También como Código de la Niñez y Adolescencia en los artículo 37, 44 y 48 hacen referencia que los niños/as y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, y el estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria hacia un desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto, capacidades, potencialidades y aspiraciones, se menciona también el derecho a la recreación, el descanso, el juego, deportes y más actividades que son fundamentales en cada etapa evolutiva.

(Anexo 1) artículos y referencias conceptuales de la fundamentación legal.

2.3 CATEGORÍA FUNDAMENTALES

2.3.1 ¿Qué es el juego?

Según Ayala y Arias (2003) citado por (Soto & Valente, 2005), afirma que la teoría de juego se establece con la intención de confrontar las limitaciones que aportan a la teoría del comportamiento económico y estratégico cuando el sujeto interactúa directamente en lugar de hacerlo a través del juegos esto contribuyen una herramienta fundamental para enfrentar los desafío.

El juegos es uno de los medios que tiene el estudiante para aprender en un aprendizaje creador, divertido y al mismo tiempo descubrir nuevas realidades del entorno. (Pérez M. C., 1998)

“El juego, también debe verse como un medio de socialización. Jugando el niño reconoce a otros niños ya hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple con las reglas del juego, vence dificultades gana y pierde con dignidad”.

Tal como manifiesta el autor que el juego es un medio donde el niño/as se adapta y comienza a relacionarse con los demás y al mismo tiempo participa y coopera cumpliendo las reglas del juego por eso que el docente al momento de realizar la dinámica grupal debe sugerir que el estudiante participe con alegría, que permita ganarse la confianza y el respeto de quienes conforma los grupos. Lo que sucede en el entorno del juego el niño/as capta y lo interpreta.

2.3.1.1 Característica del juego

Según Brown, 2010, Cromwell, 2000 y Stephens, 2009 citado por (Castillo, 2014)

tienen en común que las características del juego son:

CUADRO N° 1 Característica del juego

Característica del juego
El juego es una actividad libre en los niños y niñas. El juego por mandato no es juego. Se manifiesta o se caracteriza en un movimiento libre, espontáneo y placentero.
El juego es definitivamente autónomo del universo exterior, es eminentemente personal. El medio dispone para experimentar cosas nuevas.
El juego evoluciona la realidad externamente, creando un mundo de utopía.
El juego es liberal; es una acción natural de niños y niñas que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de placer, satisfacción y diversión que promueve su propia experiencia en la práctica.
Se juega en un determinado límite de espacio y de tiempo, que permite conocer su característica propias posibilidades y los límites personales.
El juego rescata, quita electrizza, fascina. Está lleno de las dos caracteres más ilustres que el individuo puede hallar en las cosas y expresarlas: ritmo de simetría y armonía de amistad.
El juego es una disputa por algo o una representación de muestra.

Fuente: (Castillo, 2014)

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Ante las característica mencionadas del juego se deben tener en cuenta en los juegos cooperativos que se enlazan o se puede inferir que mucha de ellas apuntan a un proceso de formación educativa, también pueden aportar a mejorar el comportamiento de los niños/as.

2.3.1.2 Tipos de juegos

Según el autor (Salazar, 2012). En su artículo pone en manifiesto algunas clasificaciones de tipo de juegos esta son:

- **Juegos Sensoriales.-** Estos juegos se pueden sentir y en ella se provoca sensaciones en los centro educativo. Los estudiantes sienten placer en jugar con los demás individuo expresando su sensaciones de la manera como se divierte.
- **Juegos Motores.-** Son juegos que los niño/as desarrollan a través de su coordinación de movimientos como son; juegos de manos, pelota, futbol, basquetbol, tenis. También se incluyen la fuerza de velocidad de carrera abiertas y cerradas sin olvidar los saltos largos y cortos.
- **Juegos Intelectuales.-** Son juegos donde el estudiante participa de acuerdo a su intelecto emocional después de ver puesto atención a las temáticas mencionadas hace una relación de comparaciones y en el fluye su razonamiento de reflexión y la imaginación creadora.
- **Juegos Sociales.-** Son juegos que se generan para que los niños/as se relacionen en el contexto social compartiendo los mismo intereses, habilidades y estereotipo de género, con la finalidad de que todos los grupos participen y cooperen, cuando los sujeto juegan estimulan la sensiblería social y aprenden a sobrellevar a delante los grupos.

- **Juegos Verbales.-** Son juegos de comunicación verbales que favorecen y enriquecen el aprendizaje del estudiante mejorando su lenguaje. Ejemplo cuando la docente indica que los niños/as imiten sonidos ellos comienzan a interpretar los sonidos de diferentes formas cumpliendo su objetivo del juego.
- **Juegos Libres.-** Son juegos que el estudiante desarrolla sin la vigilancias de docente. El niño/as tiene las postetas, libertad para elegir su juego esto se produce en todo momento de receso aunque en la actualidad ahora se ha substituido por el juego vigilado.
- **Juegos Cooperativos.-** Son juegos donde todos los niños/as se integran, cooperan, participan en los diverso trabajos de equipos o grupos y a la misma vez existe una comunicación entre ellos, comparten una alegría del juego esto le ayuda a superar reto u objetivo común.
- **Juegos Vigilados.-** Son juegos donde el instructor está pendiente de lo que vaya a suceder el niño/as es quien tiene la iniciativa del juego solo se observa su desarrollo para evitar algún peligros. Estos juegos se genera en las instituciones educativas brindando un interés en las y los estudiantes.
- **Juegos Organizados.-** Son juegos que requiere de una organización, el docente es quien dirige el juego en las y los estudiantes, el también forma parte del juego porque participa como guía cumpliendo las reglas, control y el orden.

2.3.2 Definición de juegos cooperativos

Según el autor manifiesta que los juegos cooperativos son planteado para disminuir las expresiones del comportamiento en los grupos, mediante estos juegos cooperativos se incorporan dos o más jugadores cumpliendo el mismo objetivo promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad donde todos participen en vez de competir. (Torres, 2008)

Los juegos cooperativos proveen el encuentro de los individuos donde las y los estudiantes dan y reciben ayuda para contribuir y alcanzar los objetivos. Esto a la vez facilita superar los desafíos u obstáculos en cada actividad convirtiéndose los juegos al mismo tiempo un importante recurso en la educación donde todos se integran, participan, cooperando en diversa temáticas.

Mediante lo mencionado el ser humano también puede asumir distintos comportamientos, depende del ambiente en el que se encuentra porque pueden ser competitivo o solidario. El propósito del juego cooperativo es que todos los niños/as del grupo trabajen para lograr su objetivo y en ella reafirman la confianza del estudiante en sí mismo, porque desarrolla una actitud de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. Los juegos son un medio para afianzar las relaciones sociales entre las y los estudiantes aunque hay una mezcla de grupo que juegan junto creando el nivel de aceptación en todos los participantes. (Pujolás, 2010)

2.3.2.1 Tipos de juegos Cooperativos

Según la autora (Garaigordobil L. M., 2005) clasificó una serie de juegos cooperativos para diferentes edades, esto juegos estimula al estudiante y reafirman un acercamiento de amistad donde existen un contacto de comunicación, mediante la fase de su evolución del individuo aprende a cooperar, socializar, indagar en las diferentes temáticas que se den en las clase esto contribuyen al mejoramiento de la dinámicas grupal. A continuación se describen algunos tipos de juegos cooperativos que son:

- **Juegos de Conocimiento:** Este tipo de juego permite que los niños/as se conozcan mejor a sí mismos, a los otros y a quienes están en los grupos, este juegos desarrolla la estimulación de los niños/as a través de las diferentes temáticas, siendo uno de los primeros mecanismo de la educación que brindan favorecer un ambiente participativo de comunicación entre los integrantes del grupo.

- **Juegos de Afirmación:** Este juego cumple un objetivos en los estudiantes de:

Beneficiar la seguridad y confianza en sí mismo y del grupo.

Fortalecer la aceptación y cooperación de todos los integrantes del grupo.

Apreciar los caracteres y limitaciones de cada uno de los equipos.

Contribuir en la formación de los niños un autoconcepto activo y positivo.

Aprender a informar, comunicarse manejando un lenguaje no verbal.

- **Juegos de Comunicación y conducta prosocial.-** Estos juegos acceden a ampliar la comunicación interna del grupo y al mismo tiempo facilitando interacciones positivas de las y los estudiantes, porque al momento de relacionarse profundizan los conocimiento de los integrantes del grupo, dan la apertura a los demás y aprenden a comunicarse respetando los criterios de cada actividad.
- **Juegos de comunicación y de cohesión grupal.-** Estos juegos grupales tienen por finalidad de estimular la comunicación intragrupo. Mediante sus actividades el estudiante se debe de estar atento y activo para comprender las diversas temáticas que se plantee y así contribuir con los demás.
- **Juegos de ayuda y confianza.-** Estos juegos se dan cuando el estudiante mantiene una relación con las otras personas, los integrante del grupo brindan ayudan cooperan mutuamente y se demuestra que hay una confianza en el momento de realizar dichas actividades.
- **Juegos de cooperación.-** Estos juegos estimulan al estudiante para que coopere en el momento de relacionarse con los otros, no se trata de excluir sino más bien de incluir al momento de formar los grupos, dentro de ellos existen la solidaridad, el dialogo, la participación, la integración activa de la comunicación. Por medio de esto se mejora el comportamiento del estudiante permitiendo también que el individuo cumpla su objetivo o meta.

- **Juegos de Creatividad.-** Son juegos que se da, por la comunicación verbal y en ella se desarrolla un lenguaje activo, cada individuo tiene la capacidad de razonar, de crear, de inventar historias esto le ayuda a mejorar su autoconcepto el dominio de la fluidez de palabras

- **Juegos de creatividad dramática.-** Este juego contiene actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa de las y los estudiantes participan a través de diálogo, toma de decisiones y en ella se ve el comportamiento del personaje que están representando y al mismo tiempo muestran su expresión de emociones a través de la dramatización. Los juegos de expresión tienden a liberar la personalidad de cada individuo.

Juegos de creatividad gráfico-figurativa.- Este tipo de juego fomenta la comunicación, la creatividad y cooperación en los trabajos asociadas al dibujo y la pintura, existen diversos indicadores de actividades en el ámbito creativo (fluidez, tonicidad, originalidad, conectividad, imaginación). A través del dibujo y la pintura el estudiante mejorara su autoestima.

Juegos de creatividad plástico-constructiva.- Este tipo de juego promueve al estudiante a la creatividad de transformar o construir nuevos objetos, mediante la integración de los grupos el estudiante puede contribuir con materiales de reciclaje, cada uno de ellos tiene la potencialidad y capacidad de cooperar en la diferentes actividades.

- **Juegos de Distensión.-** Estos juegos son muy habituales y propios estas actividades se la aprovecha para que las y los estudiantes del grupo estén junto y en ellos los juegos se forman divertidos. Estos juegos se generan para romper una situación de cansancio o de tensión, a través de un contacto entre los participantes.
- **Juegos de Confianza.-** Son juegos donde el individuo se relaciona y sirve para tener confianza en sí mismo y con los demás estudiantes, esto a la misma vez contribuye a una relación positiva entre hombres y mujeres ambos ofrecen un apoyo mutuo de colaboración, de solidaridad y cooperación en las temáticas que se efectúan en los grupos.
- **Juegos de resolución de conflictos.-** Se tratan de desarrollar un juego que armonice el ambiente, y que contribuya al comportamiento de las y los estudiantes mediante esos juegos, el sujeto escucha y realiza una síntesis o reflexiona acerca de la temática, entonces es ahí cuando el individuo toma decisiones en apoyo al grupo resolver los conflicto busca la manera de crear solución a lo que se presenta.

Estos tipos de juegos cooperativos generan la colaboración entre los participante porque existen comunicación, dialogo, confianza, mientras las y los estudiantes juegan aprende de una forma divertida mejorando su comportamiento durante las actividades de clase.

2.3.2.2 Característica de los juegos cooperativos

En el siguiente cuadro se evidenciará las características de juegos cooperativos que se relaciona con el trabajo grupal según Orlick, 1990 citado por (Ruiz, 2009)

CUADRO N° 2 Característica de los juegos cooperativos

Característica de juegos cooperativos
El niño/as participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
Favorecen la participación de todos.
Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
El niño/as percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
La comunicación es factor esencial así como la ayuda entre los participantes.
Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todo y cada uno de los participantes tiene un papel destacado.
Libres de competir: Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.
Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas.
Libres de exclusión: Los juegos cooperativos no se trata de excluir sino más bien de incluir al estudiante en las actividades lúdicas.
Libres para elegir: Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.
Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un ambiente social activo participativo donde no tienen cabida las conductas de agresores.
El juego cooperativo se manifiesta mediante las actividades lúdicas que son desarrollados en grupos más no individualizado.
Estos juegos promueven ambientes muy diversos en los estudiantes, a través objetos.

Fuente: (Ruiz, 2009)

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

De este cuadro se puede inferir que existe una solidaridad en todas sus manifestaciones del juego y que no existe una sola particularidad de juegos cooperativos sino que de este ejemplar se pueden encontrar una gran dimensión en la fuente bibliográfica.

2.3.2.3 Juego cooperativo que se enlaza a la educación primaria.

Las instituciones educativas son las bases primordiales que brindan una convivencia social y escolar y en ella promueven valores, respeto, comunicación, cooperación, solidaridad, participación entre otros. Las y los estudiantes colaboran, se integran en las diferentes actividades o tareas que son asignada por el docente de acuerdo a los contenidos, comparten, forman grupos dentro del salón clase manteniendo una relación en el contexto educativo. (Sarié, 2013)

Entonces los juegos cooperativos en la educación primaria se describen como aquellos que dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar un objetivo. Y estos juegos se convierten en un importante recurso en la educación, los materiales son muy accesibles para la práctica, los juegos deben ser diseñado o adaptado para que las y los estudiantes cooperen participen en todas las actividades que se incorporan en los programa de la educación. (Velazquez, 2009)

2.3.3 Definición de dinámica

Según las dinámicas son de recreación, y al mismos tiempo desarrolla cierta actitudes en el individuo de comunicación, fraternidad. Las dinámicas se emplean en diferente ámbito con el fin de que todas las personas se integren, participen y cumplan el plan dinámico. También son un instrumento para los grupos porque favorecen las relaciones entre ellos mismos logrando una efectividad de emociones a través de la dinámica. (Londoño, 2001)

Las dinámicas son instrumentos para agilizar el funcionamiento de los grupos para ayudar a que estos se planteen los grandes retos de la sociedad y para que busquen su transformación, esto aumenta la efectividad de la acción del sujeto, también se relaciona con las pedagogías en el entorno social.

2.3.3.1 La dinámica relación con las pedagogías

El autor antes mencionado también hace énfasis a la pedagogía de la dinámica al analizar la relación que existe entre la dinámica y la pedagogía en los trabajos que se desarrollan en el aula de clase reflejamos nuestras ideas, lo teórico y lo práctico, todo esto influye en el uso de la dinámica que sirve para ser crecientemente a los grupos aunque en muchos grupos llegan con ciertas actitudes e intereses al trabajo que no son las mejores. (Urbano, 2009)

La dinámica ha permitido establecer que la pedagogía perfecciona la acción de cada grupo el docente es el experto en afirmar que dinámicas o técnicas se deben aplicar para mejorar el comportamiento de las y los estudiantes y en ella proporciona motivaciones activas que estimulen al estudiante tanto en la dinámica interna como externa. Todas las actividades que se desarrollan en grupo en el aula de clase deben de ser dirigidas para cumplir las metas o propuestas.

2.3.3.2 Definición de Didáctica

La didáctica es el estudio de los elementos que se utilizan en el proceso de la enseñanza-aprendizaje, y al mismo tiempo forma parte de la pedagogía porque en

ella se utilizan objetivos, contenidos, metodologías y evaluación. La didáctica son técnica que se aplica a las teorías con el fin de lograr los conocimientos del estudiante, mediante de las técnica le permiten analizar y resolver situaciones problemáticas de su entorno, en las actividades se requiere la presencia del docente, es quien dirige su formación a un camino creativo del proceso didáctico del aprendizaje.

La didáctica es de estudio cooperativo porque se trabaja con grupos que participan y colaboran en las actividades, el docente es el primordial para el proceso es quien guía y facilita los contenido del aprendizaje al mismo tiempo es el encargado de dar asignaciones a las y los estudiantes brindándole la información a cada grupo, ellos darán su apreciación desde el punto de vista de los diverso temas. (Marqués, 2001).

2.3.4 Definición de la dinámica grupal

(Murcia & Bosco, 2015). La dinámica de grupos tuvo su inicio en Estados Unidos a finales de 1930, por la inquietud de la mejora en las secuelas obtenidos en el campo político, económico, social y militar del país; la tendencia de ellas, así como la conjetura de la Gestalt, ayudaron a fundamentar la teoría de la dinámica de grupos.

El psicólogo de origen alemán Norteamericano Kurt Lewin fue el pionero en el desarrollar el estudio de los grupos, en la dinámica grupal en su teoría del campo

de actuación y comportamiento que fundamentó no sólo el estudio del comportamiento individual, sino también en los fenómenos grupales y sociales.

La dinámica grupal es el estudio de la fuerza de cada individuo como actúan en el interior de una actividad esto quiere decir que son los cambios interno que se producen en las organizaciones de los grupos de cómo reaccionan los integrante. La dinámica de grupos refleja el conjunto de fenómenos que interactúan en las relaciones personales de cada sujeto.

Las dinámicas de grupo adquieren un valor específico de diversión que estimula: Emotividad, Creatividad, Dinamismo o Tensión positiva.

2.3.4.1 Característica de dinámica grupal

La dinámica grupal tiene su estructura, su espacio en donde todos los individuos participan libremente en el accionar del grupo a continuación algunas características tales como:

- La dinámica de grupo se distingue de sus predecesores intelectuales positivas por confiar fundamentalmente en la observación, cuantificación, medición y experimentación cuidadosa, lo que hace de la dinámica que sea identificable con el empirismo, pero no al extremo de no poder realizar una teoría que deriven hipótesis comprobables de tales teorías.

- Si bien la dinámica, intensifica a los grupos como objeto de estudio, también centra su atención en la "Vida del Grupo ", tratando de descubrir nuevos principios para los efectos.
- El conocimiento general sobre dinámica de grupo es de importancia en todos los individuos en dominar los conocimientos y hábitos necesarios para la actividad grupal.
- La dinámica de grupo acciona en prácticas sociales concretas, con la episteme desde donde se realice la "mirada".

Esta característica hace hincapié a las dinámica grupal donde el individuo participa libremente en el accionar del grupo, y en ella posee cierta peculiaridad de su personalidad que son propias, mediante de los grupos el estudiante sentirá más interés en ayudar a solucionar los problemas y esto brinda un beneficio propio. Estos distintivos fueron construida por el autor Lewin y su seguidores como son French Bavelas, Morrow, Mead, Bales, que fue citado por (Alegre, 2009)

2.3.4.2 Tipos de dinámicas grupales

Según la autora (Molina, 2011). En su contexto educativo presenta algunos tipos de dinámicas grupales que son dirigidos por el docente y en ella se cumple el objetivo a conseguir sin olvidar la edad, número, espacio, conocimiento entre las y los estudiantes. Los tipos de dinámicas grupales son:

- **Dinámicas de presentación.-** Este tipo de dinámica permite un acercamiento entre la personas, esto se da al momento del encuentro, en jornadas o reuniones, el estudiante comienza a tener confianza con los participantes.
- **Dinámica de conocimiento de sí mismo.-** Esta dinámica permiten a las y los estudiantes conocer sus propias característica al mismo tiempo expresa su ideas favoreciendo una comunicación activa interpersonal, a través del dialogo.
- **Dinámica de formación de grupos.-** Esta dinámica se trata de integrar a las personas en grupos aumentan la participación, facilitando la integración dentro de la sociedad entre ellos mismo y que exista confianza, afirmación, seguridad.
- **Dinámicas de estudio y trabajo.-** Esta dinámica facilita a las y los estudiantes a desarrollar el intercambio de ideas y también de hacer análisis de contenidos. El educando comienza hacer argumentación, síntesis, conclusiones de las diferentes temáticas que presenta el docente en el aula de clase.
- **Dinámica de animación.-** Esta dinámica permite crear un ambiente lúdico en los participantes con el fin de alejar el estrés, el cansancio. Favoreciendo la cooperación en los grupos.

Es importante resaltar que los tipos de dinámicas grupales son una herramienta para el aprendizaje de las y los estudiantes. Son creadas para un proceso de la enseñanza, estas actividades que se imparte en el salón de clases se vuelven interesante tanto para el estudiante como para el docente.

2.3.4.3 Juegos cooperativos y su dinámica grupal

(Landazabal & Azumandi, 2008) Estos autores incrementaron en un programa la combinación de los juegos cooperativos y dinámica de grupal en los centros escolares para la estimulación de los niños/as y que puedan desarrollar las estrategias cognitivas de interacción social en todo momento, con la finalidad de que todos participen y se acepten en un ambiente agradable en la clase, los juegos cooperativos requieren de trabajo en equipo, que son conformado por el docente donde el estudiante participa cooperando cumpliendo todos ellos un mismo objetivo.

Las dinámicas grupales, estudian la fuerza del ser humano y los juegos cooperativos fomentan la cooperación en el trabajo grupal las dos contribuyen a la integración de la participación de las y los estudiantes logrando ambas una acción de impulso y motivación.

2.4 IDEAS A DEFENDER

Las características de los juegos cooperativos después de ser analizado, aprobado contribuyen a la problemática de la dinámica grupal en las y los estudiantes.

Los tipos de juegos cooperativos aportarán con actividades lúdicas para que se genere una buena dinámica grupal que permita crear un ambiente entre los miembros del grupo.

Una guía didáctica de juegos cooperativos mejora el desarrollo de la dinámica grupal en los niños y niñas del tercer grado favoreciendo así su desarrollo integral.

2.5 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

2.5.1 Variable Independiente:

Juegos Cooperativos

2.5.2 Variable Dependiente:

Dinámica Grupal

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

La presente investigación está dirigida a las y los estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, Provincia Santa Elena. El presente proyecto está enmarcada en un enfoque: Cualitativo.

Cualitativo, se recolectaron los datos la misma que argumentará la problemática de la hipótesis realizando respectivo análisis estadístico descriptivo como sugiere la investigación. Se utilizó herramientas que nos permitan descubrir y afinar las preguntas de investigación, obteniendo, interpretando y analizando la información para luego elabora el reporte de resultados de la variable como es los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal.

El trabajo de investigación que se realizó es combinado; lo que significa que se utilizó la investigación de campo y la investigación bibliográfica para procesar la información.

3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

En esta investigación se hace factible porque se fundamenta en la realidad que vive la población de la institución donde se llevó a cabo el estudio con las y los estudiantes y docentes del plantel, la misma que después de ver utilizado técnica observación, encuesta y entrevista permitirá el diseño de una guía didáctica basada en talleres sobre los juegos cooperativos que mejoraran el comportamiento de las y los estudiante dentro y fuera del aula.

Esta propuesta busca dar solución a la problemática de la investigación, solucionado las necesidades de las y los estudiantes en ella se consideró los siguientes parámetros de investigación de campo, documental y bibliográfica que sirvieron para fundamentar el trabajo investigativo en la institución educativa.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1 Nivel exploratorio

Esta investigación permitió investigar las diferentes situaciones que se utilizó el nivel exploratorio, descriptivo y explicativo.

La investigación exploratoria se centra en la problemática del estudio, haciendo énfasis a la validación de la hipótesis en relación con las variables en ella se determinaron cuáles eran las causas, para llegar a dar soluciones se visitas al campo educativo donde se pudo apreciar la incidencia de la dinámica grupal antes y después de la debida aplicación en la comunidad educativa.

3.3.2 Nivel descriptivo

En la presente investigación se procedió a describir las características de los resultados obtenidos mediante el instrumento y la técnica de investigación, como es la observación, la entrevista y la encuesta, que fue realizada en la institución, la misma que fue tabulada y analizada para obtener los resultados viables para su elaboración de la guía didáctica.

3.3.3 Nivel explicativo:

Esta investigación de tipo explicativo, se estudió diversas teorías científicas relacionado al tema, en ella se hace un análisis o síntesis por parte del investigador, la presente investigación tiene dos variable que deben ser bien fundamentadas por ello llevó a entender cuáles son las causas precisas que están provocando un efecto no adecuado en la dinámica grupal de los estudiantes.

3.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Método inductivo

Con este método se puede analizar las diferentes temáticas y el objetivo que tiene este trabajo de investigación que es en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, donde se dará una guía didáctica con diferentes juegos cooperativos que beneficiara a la participación de los docentes y estudiantes.

3.4.2 Método deductivo

Este método deductivo lleva un proceso analítico donde permitió encontrar los principios desconocidos sacar nuestra conclusiones a lo particular donde se permite conocer las diferentes situaciones sobre las juegos cooperativo de cómo se clasifica y de qué manera contribuye a la dinámica grupal.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

Se realizó la investigación de campo con la población total según consta en el siguiente desglose:

CUADRO N° 3 Población

Segmento poblacional	# personas / Población	Muestra
DIRECTIVO	1	Entrevista
DOCENTES	7	Encuesta
ESTUDIANTES	35	Encuesta
TOTAL	43	

Fuente: Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

3.5.2. Muestra

Tal como muestra el número de unidades de investigación, en cada ítem, no fue necesario establecer muestra, se efectuó en la entrevista y la encuesta. En el presente caso por ser un universo muy pequeño se trabajara con la totalidad del universo.

Por ser un universo pequeño para cada ítem, se trabajará con los encuestados que fueron 7 docentes, y 35 estudiantes, además de la aplicación de la entrevista a la directora de la escuela.

3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.6.1. Variable Independiente: Juegos Cooperativos

CUADRO N° 4 Variable Independiente: Juegos Cooperativos

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnicas e instrumentos
El juego cooperativo son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones del comportamiento en los grupos, mediante estos juegos cooperativos se incorpora dos o más jugadores cumpliendo el mismo objetivo promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad donde todos participen.	Participación grupal	Comunicación	¿Usted cree que el juego cooperativo es una herramienta muy necesaria para la participación de los estudiantes en la dinámica grupal?	Entrevista / Directivo
	Técnica de trabajo grupal	Confianza. Cooperación	¿De los siguientes tipos de juegos cual aplica el docente dentro del aula de clase como aporte a la dinámica grupal?	Encuesta / Estudiantes
	Desarrollo de habilidades sociales	Integración Colaboración Empatía	¿Su docente inicia las clases con una dinámica o actividad donde se integren todos los estudiantes?	Encuesta / Estudiantes

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

3.6.2. Variable Dependiente: Dinámica grupal

CUADRO N° 5 Variable Dependiente: Dinámica Grupal

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnicas e instrumentos
<p>La dinámica grupal busca explicar los cambios interno que se producen como resultados de las fuerzas y condiciones que influyen en los grupos como un todo y de cómo reaccionan los integrantes.</p> <p>La dinámica grupal refleja un conjunto de fenómenos que interactúan en las relaciones personales y adquieren un valor específico.</p>	<p>Cambios internos</p> <p>Relaciones grupal</p>	<p>Fuerzas Condiciones Reacciones</p> <p>Emotividad Creatividad Dinamismo Motivación Tensión positiva</p>	<p>¿Cree usted que los juegos cooperativos mejoran la convivencia en la dinámica grupal?</p> <p>¿Usted como docente aplica los juegos cooperativos para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la dinámica grupal?</p>	<p>Encuesta / Estudiantes</p> <p>Encuesta / Docentes.</p>

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos: encuestas y entrevistas donde se logró obtener los objetivos planteados con la validación de las variables e hipótesis donde busca lograr que el niño/as se involucre en los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal.

Encuesta: Este instrumento se les aplicó a las y los estudiantes y docentes en la Institución Educativa Ing. Sixto Chang Cansing, donde se procedió a contestar las preguntas donde sus respuestas ayudaron a reconocer las causas y las consecuencias en el problema planteado y luego se procedió a realizar los cuadros y gráficos estadísticos con sus respectiva interpretación.

Entrevista: En esta técnica consiste la función de varias preguntas con respecto a las variables planteadas se pueden lograr obtener resultado a través de un diálogo o conversación. Fue realizada a la directora de esta institución donde se logró obtener la conversación para el análisis correspondiente en que brindó información.

3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

CUADRO N° 6 Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Determinar los juegos cooperativos su incidencia de la dinámica grupal de las y los niños de tercer grado.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Los juegos cooperativos.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Wiliam Rene Domínguez Suárez.
5.- ¿A quiénes?	A las y los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”
6.- ¿Cuándo?	Año lectivo 2015 – 2016.
7.- ¿Dónde?	En la Institución Educativa ubicada en el barrio “Jaime Nebot Saadi” del cantón La Libertad de la provincia de Santa Elena
8.- ¿Cuántas veces?	Una vez.
9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevistas realizadas a directora. Encuestas realizada a docentes Encuestas realizadas estudiantes.
10.- ¿Con qué?	Instrumento de cuestionarios, entrevista.

Fuente: Escuela de Educación Básica Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

La información recogida se organizará y se analizará para realizar las debidas tabulaciones que permita esclarecer la realidad del problema planteado y a mejorar las situaciones que existen.

3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.10.1 Encuesta aplicada a estudiantes

1. ¿Te gustaría realizar juegos que se involucren en la dinámica grupal?

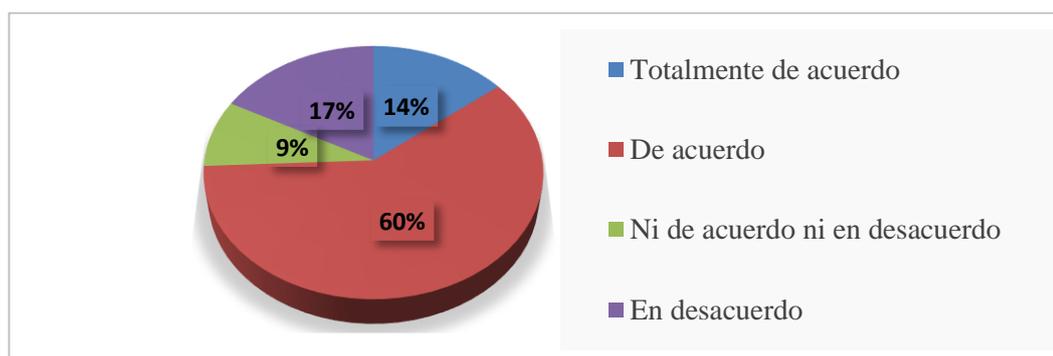
TABLA N° 1 Juegos que se involucren en la dinámica grupal

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	5	14%
	De acuerdo	21	60%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	9%
	En desacuerdo	6	17%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 1 Juegos que se involucren en la dinámica grupal



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 14% de encuestados está totalmente de acuerdo con los juegos que se involucren en la dinámica, el 60% dice estar de acuerdo, el 9% presenta que está ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 17% están en desacuerdo entonces se evidencia que la mayoría de estudiantes está de acuerdo porque le gustaría realizar juegos donde se involucren la dinámica grupal que contribuyen al aprendizaje durante su proceso de formación.

2. ¿Te atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente en el aula de clase?

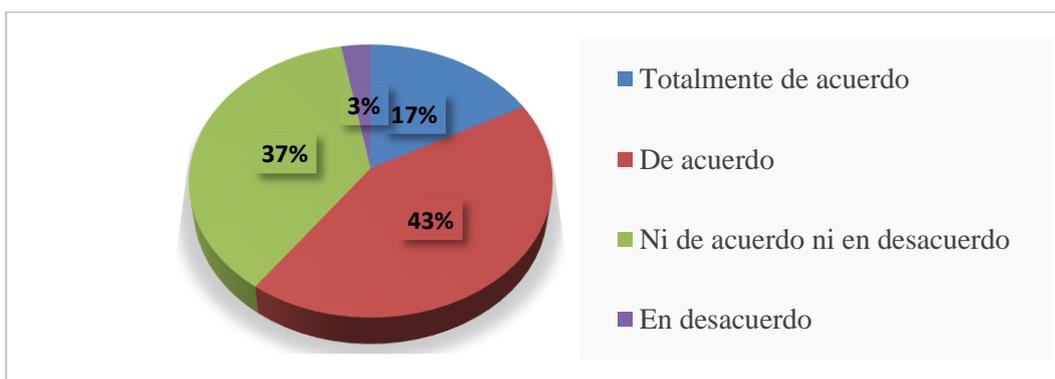
TABLA N° 2 Atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Totalmente de acuerdo	6	17%
	De acuerdo	15	43%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	37%
	En desacuerdo	1	3%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 2 Atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

El 17% de la población está totalmente de acuerdo con las dinámicas que imparte el docente en el aula de clase, el 43% dice que está de acuerdo con las dinámicas que desarrolla el docente, mientras que el 37% de estudiante están, ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 3% está en desacuerdo tal vez por el desconocimiento de las dinámicas grupal, se concluye que con una variedad de porcentaje que algunos estudiantes no consideran que la dinámica grupal no sea bien ejecutada en su momento de las clase.

3. ¿De los siguientes tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula de clase para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes como aporte a la dinámica grupal?

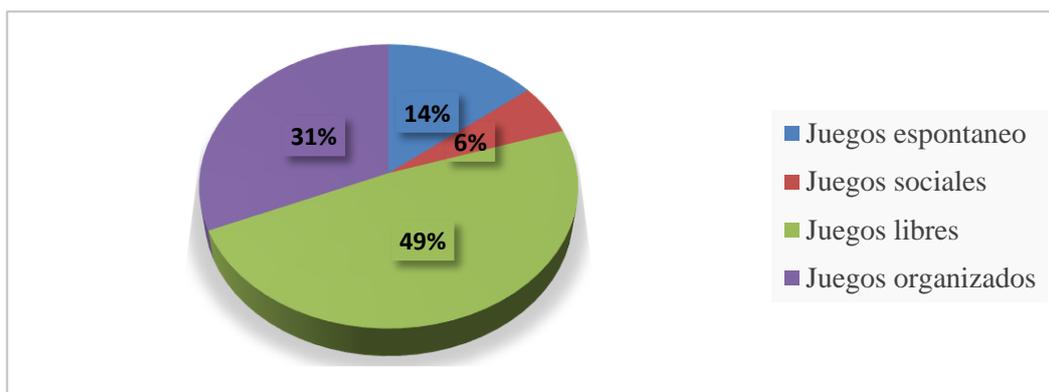
TABLA N° 3 Tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Juegos espontaneo	5	14%
	Juegos sociales	2	6%
	Juegos libres	17	49%
	Juegos organizados	11	31%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 3 Tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 14% de la población encuestados indica que el docente realiza juegos espontáneos, mientras que el 6% realizan juegos sociales, el 49% aplica juegos libres, dentro del aula de clase y el 31% realizan los juegos organizados, esto deduce que los juegos no son bien aplicados en el aula de clase por ello se consideran estrategias didácticas como aporte a la dinámica grupal.

4. ¿Su docente inicia la clase con una dinámica o actividad donde se integren todos las y los estudiantes?

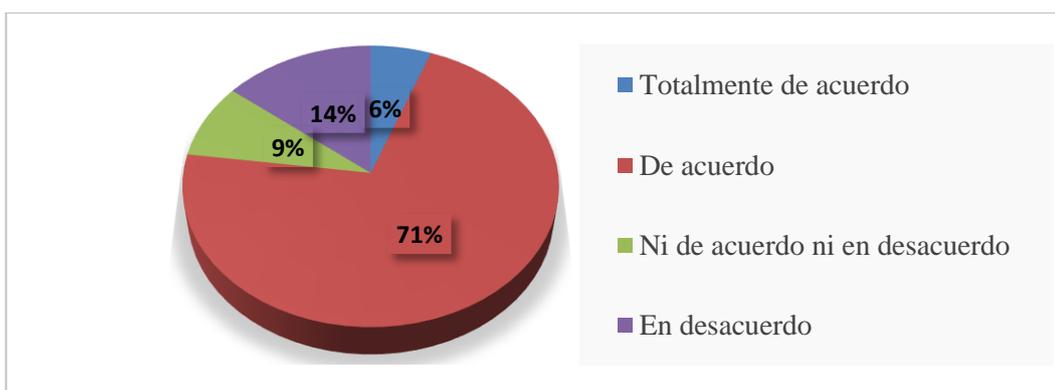
TABLA N° 4 El docente inicia la clase con una dinámica

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Totalmente de acuerdo	2	6%
	De acuerdo	25	71%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	9%
	En desacuerdo	5	14%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 4 El docente inicia la clase con una dinámica



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

El 6 % de estudiantes está totalmente de acuerdo que la docente inicia con una dinámica, el 71 % está de acuerdo que así inicia su clase mientras que el 9% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 14% está en desacuerdo, se concluye que los estudiantes deben de iniciar las clase con juegos activos y que estén relacionado con la dinámica grupal.

5. ¿En la escuela aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento de las y los estudiantes en la dinámica grupal?

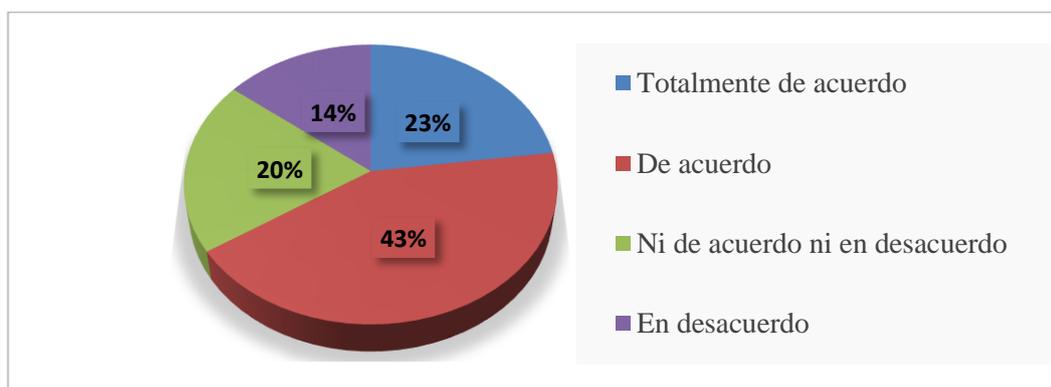
TABLA N° 5 Aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Totalmente de acuerdo	8	23%
	De acuerdo	15	43%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	20%
	En desacuerdo	5	14%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 5 Aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 23% de la población está totalmente de acuerdo, el 43% está de acuerdo, mientras que el 20% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 14% están en desacuerdo, se concluye que el porcentaje tiene una variedad con respecto a lo que se aplica los juegos cooperativos y en su menor porcentaje desconocen los juegos cooperativos que contribuyen al comportamiento de los estudiantes mediante la colaboración, socialización y participación.

6. ¿Cree usted que los juegos cooperativos mejoran la convivencia en la dinámica grupal?

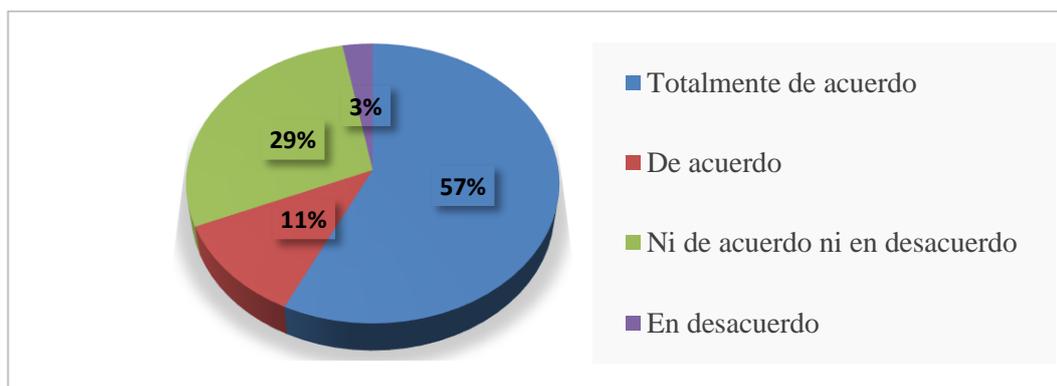
TABLA N° 6 Los juegos mejora la convivencia en la dinámica grupal

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Totalmente de acuerdo	20	57%
	De acuerdo	4	11%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	29%
	En desacuerdo	1	3%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 6 Los juegos mejora la convivencia en la dinámica grupal



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

El 57% de estudiantes está totalmente de acuerdo que los juegos cooperativos mejora la convivencia de la dinámica grupal, el 11 % está de acuerdo, mientras que el 29% está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 3% están en desacuerdo, de esto se concluye que la mayoría de estudiante están totalmente de acuerdo que se generen los juegos cooperativos para la convivencia de la dinámica grupal para que todos participen en pro de mejora para el buen vivir.

7. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los estudiantes?

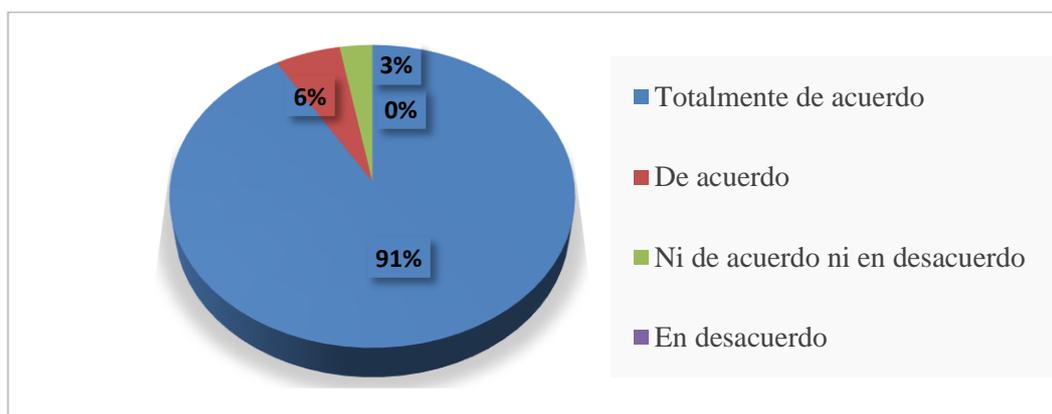
TABLA N° 7 Implementación de un proyecto de juegos cooperativos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Totalmente de acuerdo	32	91%
	De acuerdo	2	6%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 7 Implementación de un proyecto de juegos cooperativos



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 91% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 6% está de acuerdo, mientras que el 3% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, de esta se concluye que la mayoría de estudiantes está totalmente de acuerdo que en la institución se implementen el proyecto de los juegos cooperativos ya que contribuyen al aprendizaje de los estudiantes.

8. ¿Si hubiese una propuesta elaborada de guía didáctica de juegos cooperativos usted como estudiante participaría en ellas?

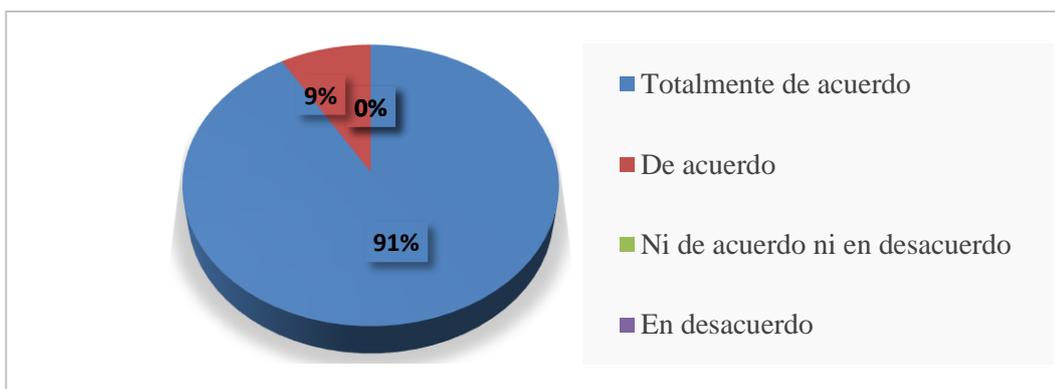
TABLA N° 8 Participaría en la propuesta de los juegos cooperativos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Totalmente de acuerdo	32	91%
	De acuerdo	3	9%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	35	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 8 Participaría en la propuesta de los juegos cooperativos



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en este gráfico el 91% de estudiantes está totalmente de acuerdo, mientras que el 9% está de acuerdo, de esta encuesta se concluye que los estudiantes muestran interés en participar en la propuesta de juegos cooperativos que inciden en la dinámica grupal, en ella se efectúa la factibilidad de poder aplicar la propuesta de una guía didáctica.

3.10.2 Encuesta aplicada a docente

1. ¿Según su criterio los juegos cooperativos son:

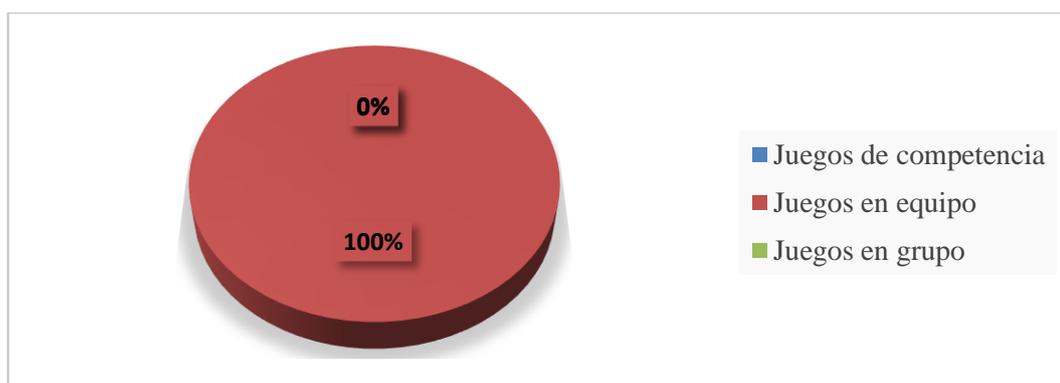
TABLA N° 9 Los juegos cooperativos son

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Juegos de competencia	0	0%
	Juegos en equipo	7	100%
	Juegos en grupo	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 9 Los juegos cooperativos son



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

El 100% de docentes tiene noción acerca de los juegos cooperativos y en ella eligieron los juegos en equipo, porque es ahí donde las y los estudiantes demuestran compañerismo al momento de integrarse en los trabajos grupales y esto contribuye a un trabajo armónico, cooperativo y autónomo. También ayudan a fomentar valores como la amistad, el respeto, la solidaridad, etc. Se concluye que tal vez porque no hay en la institución una propuesta de juegos cooperativos que indique cómo aplicarla en las y los estudiantes mediante el proceso formativo.

2. ¿Cree usted que los juegos cooperativos es una herramienta muy necesaria para el desarrollo de las y los estudiantes y que contribuye al desarrollo de la dinámica grupal?

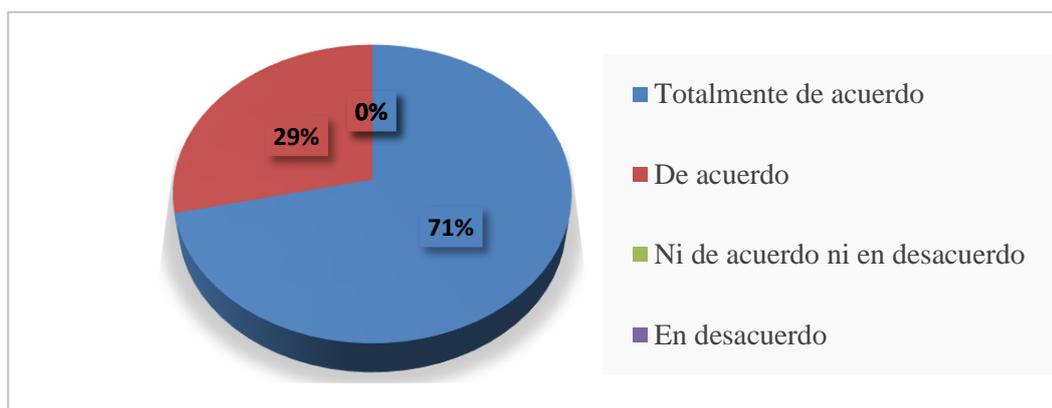
TABLA N° 10 Juegos cooperativos contribuye a la dinámica grupal

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Totalmente de acuerdo	5	71%
	De acuerdo	2	29%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 10 Juegos cooperativos contribuye a la dinámica grupal



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 71% de docentes está totalmente de acuerdo, mientras que el 29% de los docentes está de acuerdo, esto se concluye que la mayoría de docente está totalmente de acuerdo que los juegos cooperativos son una herramientas muy necesarias que contribuye a la dinámica grupal de las y los estudiantes.

3. ¿De los siguientes tipos de juegos cual utiliza dentro del aula de clase para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes?

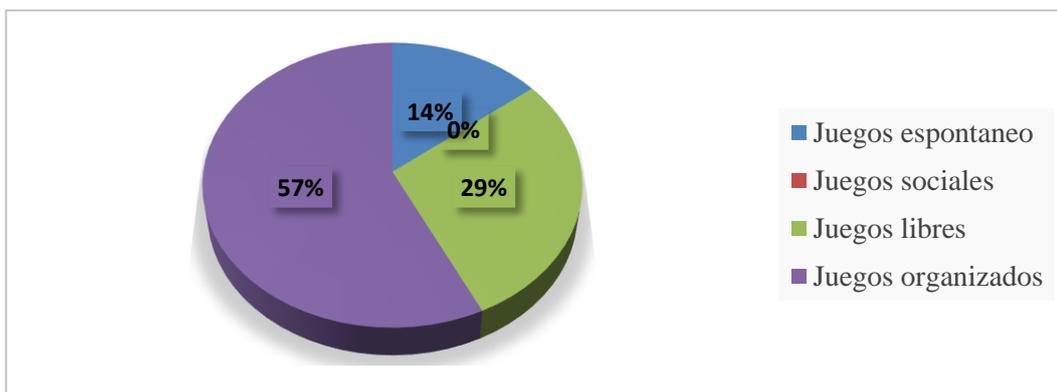
TABLA N° 11 De los tipos de juegos cual utiliza dentro del aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Juegos espontaneo	1	14%
	Juegos sociales	0	0%
	Juegos libres	2	29%
	Juegos organizados	4	57%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 11 De los tipos de juegos cual utiliza dentro del aula



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Cono se observa en el gráfico el 14 % de docentes indica que realizan los juegos espontáneos, mientras que el 29% realizan los juegos libres, y el 57% de docentes realizan los juegos organizados, se puede inferir que la mayoría de docente generan los juegos organizado dentro del aula con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes durante su proceso de estudio en la institución educativa.

4. ¿Usted como docente aplica los juegos cooperativos para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la dinámica grupal?

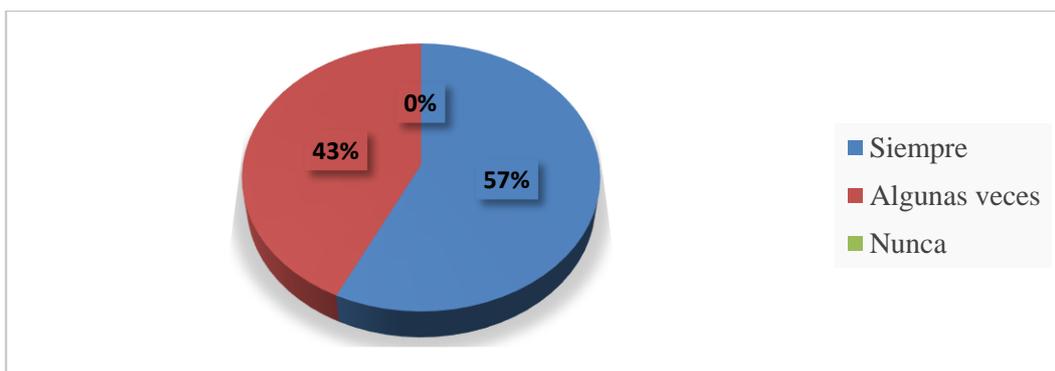
TABLA N° 12 Aplica juegos cooperativos para mejorar el comportamiento

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	4	57%
	Algunas veces	3	43%
	Nunca	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 12 Aplica juegos cooperativos para mejorar el comportamiento



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

El 57% de docentes indica que siempre aplica los juegos cooperativos con el fin de mejorar el comportamiento de las y los estudiantes en la dinámica grupal, mientras que el 43% expresan que algunas veces, se puede inferir que acierto docente no le gusta realizar ni participar en los juegos cooperativos, contribuye al comportamiento de las y los estudiantes en la dinámica grupal durante su preparación en la institución.

5. ¿Considera usted que existen los suficientes juegos cooperativos en la institución para realizarlo dentro del aula?

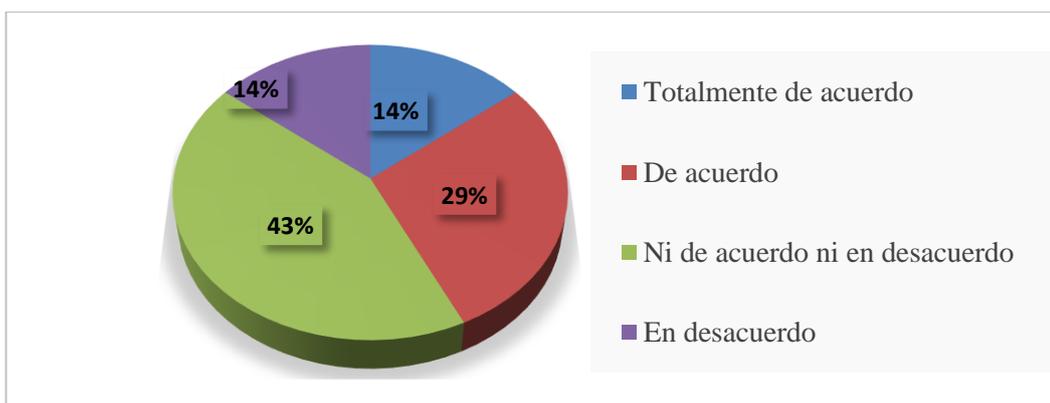
TABLA N° 13 Existen suficiente juegos cooperativos en la institución

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Totalmente de acuerdo	1	14%
	De acuerdo	2	29%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	43%
	En desacuerdo	1	14%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 13 Existen suficiente juegos cooperativos en la institución



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico que el 14 % de docentes indica que está totalmente de acuerdo, el 29% está de desacuerdo, mientras que el 43% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, y un 14% está en desacuerdo, con respecto a los porcentaje que indican los docente es que en la institución no existen suficientes juegos cooperativos para desarrollarse en el aula de clase.

6. ¿Considera usted como docente que se debe mejorar las dinámicas grupales que se crean en el aula de clase a través de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza?

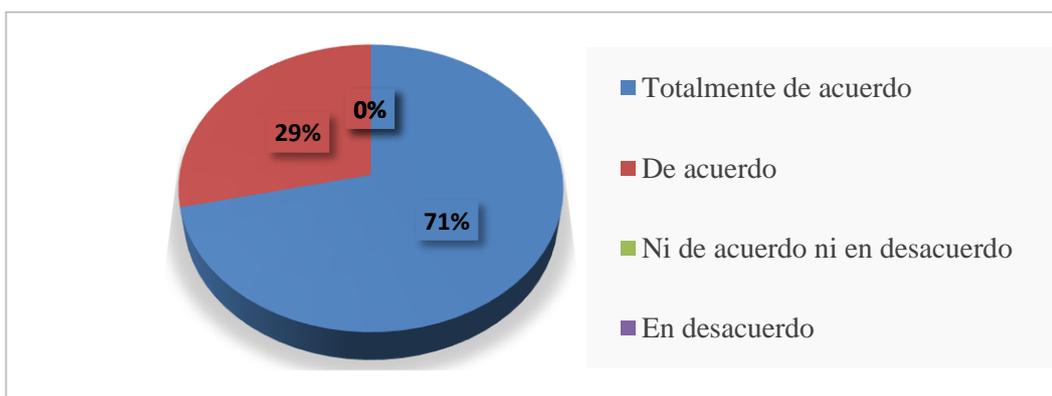
TABLA N° 14 Considera mejorar las dinámicas grupales a través de juegos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Totalmente de acuerdo	5	71%
	De acuerdo	2	29%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 14 Considera mejorar las dinámicas grupales a través de juegos



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 71 % de docentes está totalmente de acuerdo, mientras que el 29% está en desacuerdo, se concluye que la mayoría de docente está totalmente de acuerdo que se deben mejorar las dinámicas grupales a través de estrategia como son los juegos cooperativos, porque facilitan un mejora aprendizaje en los estudiantes mediante los trabajos en grupo.

7. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los estudiantes?

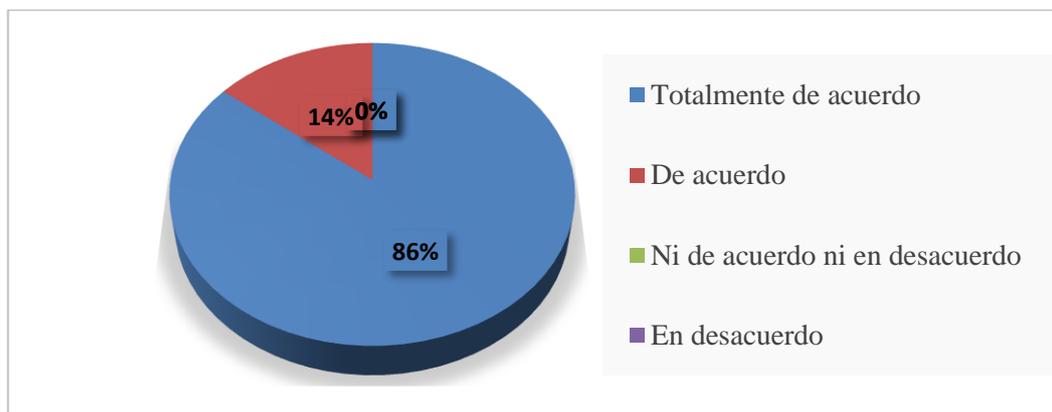
TABLA N° 15 Implementación del proyecto de juegos cooperativos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Totalmente de acuerdo	6	86%
	De acuerdo	1	14%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 15 Implementación del proyecto de juegos cooperativos



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

Como se observa en el gráfico el 86% de docentes está totalmente de acuerdo y el 14% está en desacuerdo, de esto se concluye que los docentes necesitan que se implemente el proyecto en la institución sobre los juegos cooperativos ya que promueve para los estudiantes una series de estrategias didácticas a acordes a la edad.

8. ¿Si hubiese una propuesta elaborada de guía didáctica de juegos cooperativos usted la implementaría en el aula de clase con sus estudiantes?

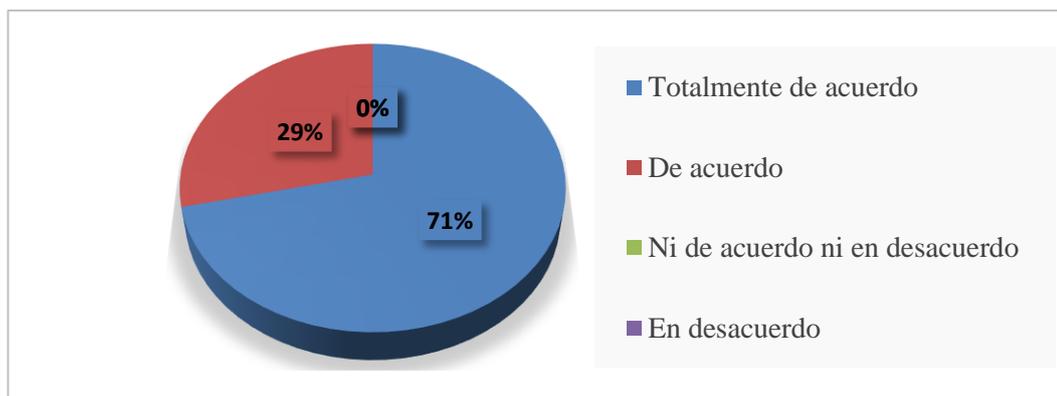
TABLA N° 16 Los juegos cooperativos usted la implementaría en el aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Totalmente de acuerdo	5	71%
	De acuerdo	2	29%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	7	100

Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

GRÁFICO N° 16 Los juegos cooperativos usted la implementaría en el aula



Fuente: Escuela Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

Análisis de interpretación

EL 71% de docentes está totalmente de acuerdo con la propuesta, y el 29 % está de acuerdo, con respecto a la encuesta de los docentes ellos están dispuesto a socializar a implementación los juegos cooperativos en el aula de clase donde le permita a los estudiante a desenvolverse en los trabajos grupales.

3.10.3 Análisis de la entrevista realizada a la directora de la institución.

1. ¿Qué entiende usted por juegos cooperativos?

R/: La directora de la institución manifiesta que los juegos cooperativos son juegos realizados en grupos donde los estudiantes se integran, participan y colaboran.

2. ¿Usted cree que el juego cooperativo es una herramienta necesaria para la participación de las y los estudiantes en la dinámica grupal?

R/: Si es necesario porque mediante el juego el estudiante interactúa con su pares

3. ¿Consideraría que mejoraría un desempeño en las y los estudiantes al aplicar los juegos cooperativos que beneficien al aprendizaje en la dinámica grupal?

R/: Si porque al momento de aplicar los juegos motivarán el aprendizaje de ellos.

4. ¿Qué estrategias maneja usted en su Escuela de Educación Básica para que el estudiante se integre en la dinámica grupal?

R/: Utilizan las técnicas de aprendizaje en el curso aprendiendo un movimiento.

5. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para las y los estudiantes?

R/: Por supuesto que sí, con esas nuevas estrategias didácticas que contribuirán a la institución mejorarán el desarrollo del aprendizaje de las y los estudiantes.

Ella considera que los juegos cooperativos contribuirán al desarrollo del aprendizaje de las y los estudiantes mejorando su comportamiento.

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.11.1 Conclusiones

- Después de este análisis de los resultados se puede concluir que en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, se debe fomentar los juegos cooperativos en su incidencia en la dinámica grupal donde le permite al estudiante a cooperar, participar e integrarse en los grupos y en ella que exista una buena comunicación de socialización en su pares.
- Los juegos cooperativos contribuye al desarrollo de las y los estudiantes en el aprendizaje que permite conocerse a sí mismos y con los demás mediante una participación activa donde todos colaboran en el grupo, enfrentando los obstáculos y logrando que todos lleguen al objetivo propuesto de las y los estudiantes.
- También desarrolla una comunicación activa y participativa, los juegos cooperativos son una herramienta muy necesaria para la motivación de las y los estudiantes en la dinámica grupal porque mediante los juegos interactúa con sus pares.
- En esta guía didáctica de los juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal, es para mejorar la relación de las y los estudiantes a través de esta aplicación incrementa la participación y la cooperación de los alumnos/as.

3.11.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes que aplique los juegos cooperativos dentro y fuera en el aula de clase donde el estudiante pueda crear e interactuar en grupo y lograr en ellos mismo ser más participativo en las actividades que son asignada por el docente.
- En la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, deben generar los diferentes tipos de juegos que contribuye a la participación, cooperación y colaboración de las y los estudiantes y en ella se involucren las dinámicas grupales mediante estrategias didácticas que beneficia a los docentes y estudiantes.
- Se recomienda a los docentes trabajar con todos los estudiantes, los juegos cooperativos para fomentar valores al momento de integrarse con solidaridad y cooperación generando entre ellos una confianza, donde todos sea participe dinámico en los juegos y al mismo tiempo permite enfrentar los obstáculos que se presenta, estos juegos busca solucionar el comportamiento de las y los estudiantes.
- Mediante esta guía didáctica el docente deberá socializar con las y los estudiantes de qué manera se utilizarán los juegos cooperativos dentro y fuera en aula clase durante el proceso educativo.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. DATOS INFORMATIVOS

CUADRO N° 7 Datos informativos de la propuesta

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO	Guía didáctica de Juegos Cooperativos que ayudan a desarrollar la dinámica grupal de las y los estudiantes de tercer grado de la Escuela Educación Básica.
INSTITUCIÓN	Ing. Sixto Chang Cansing
BENEFICIARIO	Niños de Tercer Grado de Educación Básica
UBICACIÓN	Cantón La Libertad
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN	Año 2015-2016
EQUIPO RESPONSABLE	Estudiante : Domínguez Suárez Wiliam Tutor: MSc. Edwar Salazar Arango
CANTÓN	La Libertad
PROVINCIA	Santa Elena
JORNADA	Matutina

Fuente: Escuela de Educación Básica Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

4.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La guía didáctica de estrategias de juegos cooperativos es una herramienta que permite actuar dentro del aula antes los comportamientos que son inadecuado en las y los estudiantes de tercer grado, es por ello importante planificar actividades donde se involucren docente y estudiantes formando espacios creativos para una convivencia grupal logrando así una dinámica grupal.

El sistema educativo nacional en su reforma curricular incluye actividades de juegos orientado al proceso de enseñanza aprendizaje dirigido para las y los estudiantes de Educación General Básica (EGB), favoreciendo su implementación de una guía didáctica de estrategias a los educadores y docentes que trabajan con niños/as. Dentro y fuera de la aula de clase. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012)

Desde la perspectiva se entiende que el juego cooperativo contribuye al desarrollo de la dinámica grupal en las y los estudiantes de tercer grado de Educación Básica, por ellos es importante fomentar programas para desarrollar habilidades sociales que permita el desarrollo integral de los niños/as en cooperación donde todo participa e interactúa de una manera grupal y positiva, también promueve actitud de sensibilización, empatía, comunicación y solidaridad. Se espera que los docentes se capaciten acerca de este tema y que empleen esta guía didáctica con diferentes estrategias que se beneficiarán a los docentes, estudiantes para lograr obtener excelente resultado.

4.3. JUSTIFICACIÓN

La propuesta mediada desde el proceso investigativo en la Escuela Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, está dispuesta a fomentar en el proceso educativo a través de una guía didáctica de estrategias que favorecerá en el desarrollo de la enseñanza donde todos las y los estudiantes se sentirán motivados participativo a través de los juegos cooperativos que armonizan y cooperan en todas las áreas de las asignaturas.

Los programas en el ámbito educativo muestran mayor nivel de estrategias de los juegos cooperativos en las y los estudiantes, es una herramienta didáctica que ofrece la utilización de los juegos en la dinámica grupal que se desarrolla en el aula, al mismo tiempo son un instrumento de actividades que cooperan la eficacia de las y los estudiante para fomentar entre actitudes relacionada con la cooperación posibilitando la armonía de los grupos.

Frente a esta realidad se plantea una propuesta de una guía didáctica de juegos cooperativos como una herramienta de orientación de estrategias didácticas para los docentes, y al mismo tiempo facilitara el que hacer educativo de manera dinámica, que les permita a las y los estudiantes a ser expresivo, participativo, imaginativo, creativo y motivado en el desarrollo de las clase, ya sea en forma grupal o individual.

En el campo educativo de los juegos cooperativos que contribuyen a la dinámica grupal, reflejan la importancia de los juegos logrando la interacción de los docentes estudiantes. Esta propuesta se enmarca en los tipos de juegos cooperativos que buscan dar solución a la dinámica grupal mediante actividades lúdicas donde todos las y los estudiantes, participen en los juegos de conocimiento, afirmación, confianza, cooperación, entre otros.

La propuesta basada en actividades de juegos cooperativos tiene importantes beneficios para la institución porque ayuda a que las y los estudiantes tengan una buena motivación y que eleven su autoestima a través los juegos cooperativos aprenden a compartir a relacionarse con los demás, cooperando, colaborando, socializando.

En el desarrollo de la propuesta, es factible porque cuenta con la autorización de la directora y el apoyo de los docentes para la implementación de esta guía didáctica de juegos cooperativos que contiene estrategias didácticas que estimula al desarrollo del aprendizaje de los niños/as de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

Los docentes van adquirir una nueva herramienta que acoplarán a las planificaciones de clase y las diferentes estrategias actividades que se desarrollarán dentro en el aula de clase, que se enfoca a las realidades del contorno educativo social de la institución que son los más relevantes que se dará.

4.3.2. Problemática Fundamental

En la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” donde se presentan deficientes acciones en la práctica de la dinámica grupal de las y los estudiantes de tercer grado, lo cual en vez en cuando se efectúa las actividades en la institución educativa.

4.4. OBJETIVOS

4.4.1. Objetivo General

Implementación de una guía didáctica de Juegos cooperativos que contribuyan en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

4.4.2. Objetivos específicos

- Establecer los diferentes tipos de juegos cooperativos su incidencia en la dinámica grupal de las y los estudiantes de tercer grado.
- Diseñar una guía didáctica de estrategias con diferentes juegos cooperativos y su relación con la dinámica grupal que ayudan a evaluar el proceso de la enseñanza-aprendizaje de las y los estudiantes.
- Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las y los estudiantes a través de actividades de juegos cooperativos y creativos que favorece en el proceso educativo.

- Promover un cambio positivo entre docente y estudiantes con los diferentes juegos cooperativos como actividades que se desarrollara en la institución.

4.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.5.1 Definición de guía

Una guía es un instrumento con orientaciones constructivista de conocimiento es algo más flexible y abierto. Esta guía favorece un conjunto actividades a las y los estudiantes para que ellos puedan construir y afianzar conocimientos esta actividades deben de ser estudiada cuidadosamente para el contenido de la temática no se debe pensar en actividades sueltas ni improvisar, se debe elaborar programas que orienten al trabajo de los niños/as. (Rios, 2009)

4.5.1.1 Guía Didáctica

La guía didáctica también conocida como guía de estudios son elementos donde se integran las metodologías.

Según (García, 2014) Afirma la guía didáctica es **“el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”**.

En su definición aclara que la guía didáctica es un conjunto de elementos motivadores que despierta interés al estudiante acercándole al conocimiento por la materia o asignatura de estudio. Es un instrumento que sirve para guiar y facilitar el aprendizaje con el fin de orientar y organizar el trabajo en las y los estudiantes.

Promoviendo la interacción en las y los estudiantes por medio de los diversos recursos y estrategias, que presenta el docente, facilitándole la comprensión en el aprendizaje al individuo o sujeto.

4.5.1.2 Características de una guía didáctica

Según la autora (Panchí, 2009), manifiesta algunos aspectos que caracterizan a la guía didáctica. A continuación las siguientes características:

- Ofrecer información acerca del contenido, enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presentar instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
 - Orientar la planificación de las lecciones.
 - Informar al alumno/a de lo que ha de lograr, y orientar la evaluación.

Esta característica ofrece una forma didáctica para las y los estudiantes a través de la asignatura donde se presenta varias instrucciones de cómo lograr las habilidades y destreza, esta guía es dinámica que permite la interacción entre el docente y estudiantes, a una convivencia de armonía durante el proceso educativo.

4.5.1.3 Guía didáctica como eje del proceso de enseñanza aprendizaje

Según (Báscones, Esteban, & Gómez, 2011) la guía didáctica ofrece una modalidad de educación con contenidos de materiales didáctico que permite la orientación del proceso de enseñanza aprendizaje, el docente es quien reajusta con inmediatez las estrategias didácticas a las diferentes temáticas que va impartir en los grados efectuando la interacción entre el docente alumno/a.

4.5.1.4 Guía didáctica de juegos cooperativos

A través de la guía didáctica se efectúa una serie de herramientas que orientan y que contribuyen a la dinámica grupal esta guía educativa proporciona una serie de juegos cooperativos que motivarán tanto al docente como al estudiante. La guía didáctica es un instrumento educativo diseñado para orientar el comportamiento de los niños/as que se dan en el aula clase. Los juegos que presentan esta guía son didáctico aumenta la autoestima del estudiante por participar en el trabajo por el bien común. (Emilio, 2012)

4.5.1.5 Orientaciones para el manejo de la guía didáctica

- Seguir las indicaciones para el buen uso de la guía didáctica en los juegos cooperativos.
- Preparar las actividades lúdicas que permitirán desarrollar los juegos cooperativos.
- Brindar una explicación a las y los estudiantes cual es el propósito sobre los juegos cooperativos y que aportan a su comportamiento.

- Desarrollar las actividades lúdicas de los juegos cooperativos.
- Evaluar un antes, durante y después en cuanto al comportamiento de las y los estudiantes mediante la ejecución de los juegos cooperativo.

4.5.2 Característica de juegos cooperativos para tercer grado

Según (Oceano, 2005) presenta la característica de los juegos de educación primaria son las siguientes:

- Se juega en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos/as o pierden todos/as.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- El adversario suele ser un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos.
- Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

El juego ejerce un desarrollo psíquico del niño/a, para la formación de la personalidad, los juegos que son recomendados a la edad que comprende desde los 6 hasta los 12 años en educación primaria se describen a continuación:

- **Niños/as de 6 a 7 años característica principales**

Los niños de esta edad aún tienen poca fuerza y por tanto no la usan en sus juegos. Sin embargo, la flexibilidad es una de las principales características y se manifiesta con frecuencias en muchas de sus prácticas lúdicas.

A partir de esta edad el niño/a empieza a aceptar de una forma absoluta y ciega las normas externas. Son reglas que se consideran dentro del juego y que deben ser aceptadas por los jugadores cumpliendo un buen rol en el juego.

El docente debe generar en los juegos un conflicto y que aporte a la seguridad en todo momento a las y los estudiantes, el educador debe estar presente para la resolución del conflicto.

4.5.2.1 Juegos cooperativos para niños/as de tercer grado

Existen un sin número de juegos cooperativos entre ellos los juegos de conocimiento, juego de afirmación, juego de comunicación y cohesión grupal, juego de ayuda y confianza, juego de creatividad, juego de creatividad dramática, juego de creatividad gráfico figurativa, juego de distensión, juego de resolución de conflicto.

Estos tipos de juegos cooperativos también empiezan en los niños/as de 6 a 7 años, los juegos deben ser cortos, variados y con normas, en ella pueden representar personajes que sirven de motivación, pueden existir otras variantes de los juegos

como motivación de dinámica, esconderse, perseguir y el uso de canciones y retahílas, manteniendo la relaciones sociales y de cooperación entre pequeños o grandes grupos. (Casa Mendes, 2012)

Según el autor Chickering y Gamson citado por (Casal, 2014) despliega siete principios en su aplicación de los juegos cooperativos. A continuación se presentan los principios.

- Principios 1 y 2: promoción de un contacto estrecho entre las y los estudiantes y el profesorado y fomento de la cooperación entre los discentes.
- Principios 3 y 5: Aprendizajes activo y concentración de las y los estuantes en la tarea
- Principios 4 y 6: La comunicación con altas expectativas hacia el alumnado
- Principio 7: Atención a la diversidad de talentos y la diversidad de aprendizaje

Para que cumpla esta función se necesita tener reglas de los siguientes principios de criterios básicos: responsabilidad individual; participación equitativa; interacción simultánea. Para evaluar, hay que tener en cuenta al menos los siguientes aspectos: objetivos; niveles de cooperación; esquema de interacción; evaluación de resultados, estos juegos contribuye a la práctica social facilitando la interacciones de todo loa participantes.

4.5.2.2 Juegos cooperativos en la Educación en Valores

La Educación en su área de Educación Física fomenta los valores

Según (Omeñaca & Ruíz, 2002) Afirman que los juegos cooperativos son actividades lúdicas, **“fomentan la adquisición de valores a través de la acción vivenciada; por su orientación cooperativa lleva a una valoración positiva de la ayuda, la colaboración, la equidad, el respeto a las necesidades de otros, el altruismo, la solidaridad.”**

Desde el ámbito educativo se transmiten diferentes códigos de valores a través de los juegos creando un clima en el aula, fomentando unas determinadas relación entre los propios jugadores y diversión. Por lo tanto, se trata de potenciar juegos que sean acordes con los valores de la igualdad, la participación activa en su entorno, la empatía y la cooperación.

4.5.2.3 Juegos cooperativos y dinámica grupal

Estas dos actividades que cumplen una didáctica en la propuesta se clasifican en que los juegos se utilizan en los espacios físicos, en cambio la dinámica de grupo aportan una profundidad del tema planteado. (Amador, Navarro, Guerrero, Gonzalez, & Garrido, 2010)

Estas variables que se presenta en la propuesta son actividades contribuyen al trabajo, enseñando al estudiante a ser más participativo, comunicativo, sociable, con todos los demás. Esta estrategia que serán aplicados de una forma didáctica los juegos cooperativos que contribuye a la dinámica grupal en los estudiantes.

4.5.3 Propuesta del Ecuador hacia la dinámica grupal / juegos lúdicas

Según el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012) propone que los juegos son una herramienta metodológica interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel inicial, primaria, y secundaria, estas estrategias lúdicas creativas en el país son muy fundamental porque contribuye a las actividades pedagógicas dinámicas que sirve para fortalecer los valore de lealtad, cooperación, solidaridad y respeto.

4.6. METODOLOGÍA DE PLAN DE ACCIÓN

CUADRO N° 8 Plan de acción

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Fin Posibilitar que los docentes aplique los juegos cooperativos en el desarrollo de la dinámica grupal para las y los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica.	Logar que un 90% de estudiantes desarrollen los juegos cooperativos.	Elaboración de fichas de observación y de evaluación de expectativas.	El docente estará dispuesto a realizar trabajo creativo y participativo, con el fin de mejorar la didáctica del aprendizaje a través de juegos cooperativos.
Propósito Diseñar una guía de estrategias didácticas para la implementación de juegos cooperativos para el desarrollo de la dinámica grupal de las y los estudiantes.	Llegar a un 90% de aplicación de los juegos propuestos.	Elaboración de informes de seguimiento acerca de las actividades de los juegos cooperativos planteada en las horas de clase.	Existirá disposición, intervención y apoyo por parte de la comunidad educativa, para el desarrollo de las actividades.
Aula Espacio apropiado para el desarrollo de los juegos planteados.	Conseguir que el 100% participen activamente en los juegos cooperativos.	Observación del trabajo por parte de los docente Estudiantes.	Intervención y apoyo por parte de la comunidad educativa, brindando el espacio adecuado para las actividades.
Actividades Socializar y desarrollar las actividades que están en el cronograma establecido.	Cumplir con el 90% de las actividades propuesta en el cronograma de actividades planificadas.	Realizar las actividades de planificación, de participación y de evaluación.	La población objeto de estudio y los directivos logran desarrollar la dinámica grupal a través de los juegos cooperativos de las actividades programadas.

Fuente: Escuela de Educación Básica Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

4.7. CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN

CUADRO N° 9 Cronograma de plan de acción

Fases	Acciones	Actividades	Recursos	Tiempo	Fecha/tiempo
Juegos de Conocimiento	Comunicación Motivación	Actividad N° 1 La escucha del nombre en el laberinto.	Algunos pañuelos, silla que conforma el laberinto	45 minutos	Inicio 9 de Junio del 2015
Juegos de Afirmación	Cooperación Emotividad	Actividad N° 2 El Barco.	ninguno	45 minutos	
Juegos de Comunicación y Cohesión Grupal	Comunicación Reacciones	Actividad N° 3 Encontramos la fila	Una venda para cada participante	45 minutos	
Juegos de Ayuda y Confianza	Confianza Tensión positiva	Actividad N° 4 Un camino con obstáculo	Algunas vendas, obstáculos: Silla, pupitre	45 minutos	
Juegos de Cooperación	Cooperación Integración activa Dinamismo	Actividad N° 5 Pasar el aro.	Aros más conocido como ula, ula	45 minutos	
Juegos de Creatividad	Comunicación creatividad	Actividad N° 6 Del dicho al hecho	Folleto, lamina con dibujos, papel, lápiz	45 minutos	

Juegos de Creatividad Dramática	Interacción de cooperación Dinamismo	Actividad N°7 El juego de roles	Material que este alcance en su momento de la ejecución.	45 minutos	Final 11 de agosto del 2015
Juegos de Creatividad Grafico Figurativa	Comunicación de cooperación Creatividad	Actividad N° 8 El lápiz cooperativo.	Marcador , papel boom, cuerda	45 minutos	
Juegos de Distención	Integración cooperativa Motivación	Actividad N° 9 Manteo pasado por agua	Globo lleno de agua. Toalla, bolsa grande de plástico	45 minutos	
Juegos de resolución de Conflicto	Comunicación de colaboración cooperativa Tensión positiva	Actividad N° 10 Villa Paletti.	Base de cartón, tablero de madera y de diferente colores, columnas de 3 formas y 4 colores, dado del contramaestre y 1 gancho	45 minutos	

Fuente: Escuela de Educación Básica Ing. Sixto Chang Cansing

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

4.7.1. Desarrollo de la propuesta

La propuesta planteada propone desarrollarse en un período de en dos meses y medio se puede aplicar a la semanas todos los días y en cada momento de las asignaturas en el proceso formativo, en ella se plantean 10 actividades con el respectivo objetivo, número de participantes, materiales, tiempo, lugar, desarrollo de la actividad y evaluación que se desarrolla al final de cada actividad.

Técnicamente se presenta el fortalecimiento de las actividades que se proponen trabajarse por semana dos horas, las actividades de los tipos de juegos pueden repetirse durante el proceso de clase pero variando la temática dentro de las actividades con la finalidad de lograr la participación activa de las y los estudiantes. Se describe un cuadro o formato que facilita la sistematización de las actividades propuestas.

CUADRO N° 10 Formato de planificación

Tema: Foto o lámina	
Objetivo:	
Materiales:	Edad: Tiempo: Lugar:
Participantes:	
Desarrollo de la actividad: Variante:	
Evaluación:	

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



GUÍA DIDÁCTICA

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL



3er Año Básico

Autor :

William Rene Domínguez Suárez



ÍNDICE DE LA PROPUESTA

Contenido	Pág.
Portada de la propuesta	86
Índice de la propuesta	87
Objetivos de la propuesta	88
Orientaciones para el manejo de la guía didáctica	89
Actividades de plan de acción	90
Actividad 1: Juego de conocimiento “la escucha del nombre en el laberinto”	90
Actividad 2: Juego de afirmación “el barco”	92
Actividad 3: Juego de comunicación y cohesión grupal “encontramos la fila”	94
Actividad 4: Juego de ayuda y confianza “un camino con obstáculo”	96
Actividad 5: Juego de cooperación “pasar el aro”	98
Actividad 6: Juego de creatividad “del dicho al hecho”	100
Actividad 7: Juego de creatividad dramático “el juego de roles”	102
Actividad 8: Juego de creatividad grafico-figurativa “el lápiz cooperativo”	104
Actividad 9: Juego de distensión “manteo pasado por agua”	106
Actividad 10: Juego de resolución de conflictos “villa paletti”	108

Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Implementación de una guía didáctica de Juegos cooperativos que contribuyan en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

Objetivos específicos

- Establecer los diferentes tipos de juegos cooperativos su incidencia en la dinámica grupal de las y los estudiantes de tercer grado.
- Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las y los estudiantes a través de actividades de juegos cooperativos y creativos que favorece en el proceso educativo.
- Promover un cambio positivo entre docente y estudiantes con los diferentes juegos cooperativos como actividades que se desarrollara en la institución.

Orientaciones para el manejo de la guía didáctica

- Seguir las indicaciones para el buen uso de la guía didáctica en los juegos cooperativos.
- Preparar las actividades lúdicas que permitirán desarrollar los juegos cooperativos.
- Brindar una explicación a las y los estudiantes cual es el propósito sobre los juegos cooperativos y que aportan a su comportamiento.
- Desarrollar las actividades lúdicas de los juegos cooperativos.
- Evaluar un antes, durante y después en cuanto al comportamiento de las y los estudiantes mediante la ejecución de los juegos cooperativo.



4.8. ACTIVIDADES DE PLAN DE ACCIÓN

JUEGO DE CONOCIMIENTO

¿En qué consiste?

Este juego ofrece a los niños/as que se conozcan entre sí mismos, y con los demás que integran en el grupo, así las personas se relaciona y cooperan entre un ambiente participativo donde interviene la comunicación entre los integrantes del grupo.



https://lh4.ggpht.com/8c09uvuYTgPOcrKLi_fJtszewmTrSa-sAKS5P9wagcpn4JO37-KQbSXJn08Fi1HvPBU=h900





JUEGO DE CONOCIMIENTO

Tema:

La escucha del nombre en el laberinto

Objetivo:

Conocer los nombres de la personas del grupo aun cuando ya conocen el nombres de su compañeros/as, es una dinámica que se genera y permite diversión en los integrantes del grupo.

Materiales:

Algunos pañuelos
Sillas que conforman el laberinto

Edad: 6 a 12 años**Tiempo:** 45 minutos**Lugar:** en el aula de clase**Participantes:**

Formar cuatro grupo de 10 estudiantes

Desarrollo de la actividad:

El grupo se divide en pareja.

El resto de compañeros se colocan cada uno al extremo del espacio de la entrada del laberinto.

Las personas que están en uno de los grupos deberán llamar a su pareja por su nombre para que la persona que escucha su nombre avance con los ojos vendados a su encuentro teniendo que pasar por el laberinto, así sucesivamente hasta lograr que todos los que conforman el grupo lleguen al lugar establecido por el instructor. Antes de iniciar el juego.

Armar el laberinto con las sillas o pupitres con cuarto entrada y salidas.

Se puede hacer un ensayo con los ojos abiertos.

Variante

Se puede realizar dentro del aula de clase o en el patio indicando que los compañeros armen el laberinto colocándose a la secuencia del coordinador el estudiante no de vera tocar al compañero.

Evaluación:

Cumplieron con sus estrategias tal como se indicó.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE AFIRMACIÓN

¿En qué consiste?

Proponer una serie de juegos de mecanismo que brinda seguridad en sí mismo y de todos los integrantes del grupo. Valorando diferentes cualidades y limitaciones en la cooperación de cada uno de los equipos.



<http://www.abc.es/vela/wp-content/uploads/2014/07/18167234.jpg>



JUEGO DE AFIRMACIÓN

Tema:

El Barco

Objetivo:

Fortalecer la cooperación en los grupo a través de la dinámica podemos trabajar en esas semejanzas y diferencia del grupo que mejora la relación de los individuo.

Materiales:

Ninguno

Edad: 6 a 12 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el aula de clase

Participantes:

Formar 6 grupo de seis estudiantes

Desarrollo de la actividad:

- 1 Colocados en una hilera en posición tendida apegada.
- 2 Los jugadores se disponen muy apretados en el suelo, uno al lado del otro y con las caderas a la misma altura. Una persona del grupo será (el barco) se coloca perpendicularmente sobre los primeros compañeros de la hilera, justo encima de sus espaldas que será el mar.
- 3 El grupo debe lograr que el barco avance hasta el otro extremo de la hilera por los movimientos ondulantes de sus cuerpos. Cuando el barco llega a la otra orilla, el primero que hacía de ola pasa a ser el barco y así sucesivamente hasta que el barco llegue a su estación.

Variante:

Escoger a un integrante del grupo para el barco y el resto de estudiante quienes conforman el mar deberá voltear giratoriamente hasta que el barco llegue a su estación.

Otra también el barco puede llevar una carga como ejemplo un libro sin hacerlo caer, cuando haya llegado a la estación del mulle deberá ubicar el cargamento encima del escritorio.

Evaluación:

En el juego se evalúa las dificultades que se generen en el juego. También se evalúa los aspectos positivos que efectuaron en el juego el respeto y solidaridad de sí mismo y de los demás estudiantes.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE COMUNICACIÓN Y COHESIÓN GRUPAL

¿En qué consiste?

Tiene el propósito de estimular al individuo en la comunicación intragrupal y emociones de pertenencia. Estas actividades se fuerzan en la escucha y la atención de los sujetos no solo para comprender, sino también velar las necesidades y sentimientos de los integrantes del grupo.



<https://saludinfantiluc.files.wordpress.com/2012/12/images-3.jpg>



JUEGO DE COMUNICACIÓN Y COHESIÓN GRUPAL

Tema:

Encontramos la fila

Objetivo:

Analizar las convivencias positivas y negativas que se manifiestan en los miembros de un grupo mediante el desarrollo de la comunicación o interacción y cohesión grupal entre los miembros del grupo.

Materiales:

Una venda para cada participante

Edad: 6 a 12 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: Patio o aula de clase

Participantes:

Formar grupo de 10 a 30

Desarrollo de la actividad:

- 1 Se forman grupos con el mismo número de jugadores cada uno.
- 2 Cada grupo deberá escoger una familia de sonidos (animales, vocales, etc.). a cada jugador del grupo se le concede un sonido paraqué (imita) a la familia seleccionada, por ejemplo, animales:
Beee! Oveja
Muuu! Vaca
Miau! Gato
Guau! Perro
- 3 A cada grupo se le ordenara que conformen una fila, y a cada jugador después de verlo vendado los ojos se le cambiara de lugar de fila, el jugador tendrá un sonido y un lugar específico del juego.
- 4 Los jugadores vendan los ojos empiezan a dispersarse caminando por todos el espacio destinado al juego.
- 5 Cuando el instructor dé la señal o la orden, los jugadores empiezan a emitir su sonido para encontrar su grupo de familia y colocarse en el orden establecido.
- 6 Ganara el grupo o equipo que logre su objetivo.

Evaluación:

Se evaluara de qué manera el estudiante contribuyo en la cooperación del grupo o equipo.

Valorar y mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE AYUDA Y CONFIANZA

¿En qué consiste?

Actividades permiten relacionarse con los miembros del grupo brindando una confianza al momento de interrelacionarse con los demás participante del grupo, estos juegos se procura estimular en los niños/as construyéndole una confianza dentro del grupo fomentando actitudes, solidaridad cooperación logrando un trabajo común entre los miembros de grupo.



<https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRHE1rIIeVUWV43G->

[nTY7ZrR847UD17J9aTFLp0wG2IyO9ssEN4](https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRHE1rIIeVUWV43G-nTY7ZrR847UD17J9aTFLp0wG2IyO9ssEN4)



JUEGO DE AYUDA Y CONFIANZA

Tema:

Un camino con obstáculo

Objetivo:

Crear un ambiente de confianza y contacto en el grupo que nos rodea mediante esta dinámica el estudiante tienen que adoptar roles de cooperación colaboración y responsabilidad.

Materiales:

Algunas venda
Obstáculos: Silla, pupitre.

Edad: 6 a 12 años**Tiempo:** 45 minutos**Lugar:** en el aula de clase o en el patio.**Participantes:**

Formar grupo de pareja.

Desarrollo de la actividad:

- 1 Los participantes se agrupan por parejas: uno simboliza a un ciego y el otro es un guía.
- 2 El aula esta con objetos que representan obstáculos.
- 3 El guía debe ayudar a su acompañante que esta vendado los ojos a desplazarse por el aula mediante instrucciones verbales de orientación espacial (adelante, a la derecha, a la izquierda, atrás) hasta llegar al lugar establecido por el instructor.
- 4 Cuando la pareja llega a la meta, intercambian los roles y se desplazan hasta la línea de salida.
- 5 En la línea de salida le esperara al resto de su compañero y en ella formarán un grupo de 6 a 9 estudiante sin quitarse la venda de los ojos se pondrán detrás de su compañero formando una columna donde ellos deberán agarrarse del hombros del compañero o agarrarse de la cintura de su compañero.
- 6 solo un guía deberá conducir el camino de las y los estudiantes vendados.
- 7 los otros guías prepararan los obstáculo en el camino.
- 8 todos los estudiantes deberán llegar a la meta u objetivo planteado.

Evaluación:

Al finalizar el juego de la dinámica compartir en grupo las experiencias de las sensaciones vividas.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE COOPERACIÓN

¿En qué consiste?

Este juego consiste en la interacción, cooperación y colaboración de todos los participantes por conseguir un objetivo común. Es un elemento esencial porque genera posibilidades de participar, y cooperar en todas las actividades no existirá exclusión o discriminación en el juego.



<http://1.bp.blogspot.com/DcjOiqKdU9I/Uo0viO4AdvI/AAAAAAAAAYIU/J402h5QHDck/s1600/IMG-20131120-WA0002.jpg>



JUEGO DE COOPERACIÓN

Tema:

Pasar el aro

Objetivo:

Desarrollar ejercicio de agilidad para la cooperación de todo el equipo de los estudiantes.

Materiales:

Aros más conocido como ula ula,

Edad: a partir de 7 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: espacio amplio en el aula de clase

Participantes:

Se forman 2 grupos de dieciocho estudiantes.

Desarrollo de la actividad:

- 1 Se divide el grupo en dos equipos.
- 2 El grupo forma un círculo donde todos los estudiantes estarán parado.
- 3 Todos los estudiantes tomados de las manos.
- 4 Se reparte los aros a lo largo del círculo.
- 5 Cada grupo recibe un aro se sueltan un momento las manos para dejar acomodar el aro como una pulsera gigante.
- 6 A una señal todo el grupo empieza a mover los aros en sentido del reloj de una persona a otra sin soltar las manos.
- 7 El aro debe de llegar al lugar del estudiante donde salió.

Variante:

El grupo forma un círculo donde todos estén sentado y agarrado de la mano solo se soltaran un momento para dejar acomodar el aro o también pueden ir más de dos a seis aros contar de hacer llegar al sitio indicado y a la señal empezaran a pasarse por el cuerpo sin soltarse las manos.

Evaluación:

Se evalúa con las presente preguntas ¿Les gustó el juego? ¿Ayudaste a tu compañero o compañera? ¿Cómo? ¿Soltaste las manos? ¿Viste otra manera de ayudar?

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE CREATIVIDAD

¿En qué consiste?

Este juego fomenta la comunicación verbal y los diferentes hábitos donde se desarrolla la capacidad de razonar y crear, o impulsando la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, imaginación) a través de la cooperación en tareas intelectuales del grupo.



<http://image.slidesharecdn.com/delaideaalhecho-110517213912-phpapp02/95/del-dicho-al-hecho-1-728.jpg?cb=1305668455>



JUEGO DE CREATIVIDAD

Tema:

Del dicho al hecho

Objetivo:

Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento mediante la cooperación de todos los integrantes del grupo.

Materiales:

Folleto
Lamina con dibujo
Papel
Lápiz

Edad: de 6 a 12 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el aula de clase

Participantes:

Se formaran 4 grupo de nueve estudiantes

Desarrollo de la actividad:

- 1 Salen tres 4 a 5 voluntarios del zona donde se encuentran reunido los integrante del grupo. A continuación se informa al grupo como se va a realizar la actividad.
- 2 Se llama al primer voluntario se le muestra un dibujo y se le dice que deberá explicar lo que ve, en la mayor exactitud posible al siguiente voluntario solo puede ser oral (no se permite hacer gesto o muecas)
- 3 Cuando entre el segundo voluntario el primero le explica el dibujo luego aquel deberá explicar la imagen que le han desarrollado al tercer voluntario.
- 4 Así sucesivamente se transmitirá por vía oral el contenido de dibujo inicial hasta llegar al último voluntario que deberá dibujar lo que le han explicado.
- 5 Después de la hora establecida se compara el dibujo realizado por el estudiante con el dibujo inicial.

Evaluación:

Valorar y entender el dialogo como una fuente de enriquecimiento personal.
Los estudiantes respetaron las órdenes en el trabajo de equipo.
Qué estrategia utilizaron para realizar el dibujo.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE CREATIVIDAD DRAMÁTICO

¿En qué consiste?

Este juego promueve actividades lúdicas en los estudiantes, en ello se efectúa la participación, interacción, cooperación de todos los integrantes del grupo, al mismo tiempo facilita la expresión favoreciendo el equilibrio emocional



<http://image.slidesharecdn.com/juegoderolysimulacion-111020214402-phpapp02/95/juego-de-rol-y-simulacion-1-728.jpg?cb=1319147105>



JUEGO DE CREATIVIDAD DRAMÁTICO

Tema:

El juego de roles

Objetivo:

Analizar las diferentes actitudes y reacciones de las personas frente a situaciones o hechos concretos.

Materiales:

Material que este alcance en su momento de la ejecución.

Edad: 6 a 8 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el aula de clase

Participantes:

Formar 4 grupos de nueve estudiantes

Desarrollo de la actividad:

Cada grupo realizará un papel de actitudes como ejemplo: el individualista, el democrático, el autoritario, el tacaño, el egoísta. El segundo grupo realiza el papel de ocupaciones como ejemplo: el maestro, el ama de casa, el obrero, el profesional, el técnico. El tercer grupo realizará el papel de forma de pensar como ejemplo: el machista, el revolucionario, la feminista, el disidente, el ateo, el religioso. El cuarto grupo el papel de atención como ejemplo: el enfermero, el paciente, el doctor, la ambulancia, cuerpo de bombero.

Selección de tema.

Conversación sobre el tema.

Elaborar la historia o argumento que los estudiantes van a utilizar en la vida real deben ser socializado en el grupo.

Dramatizar los temas con los personajes expuestos.

Evaluación:

Que actitudes, características, reacciones y forma de pensar demostraron los personajes.

Que acciones, sentimientos y experiencias despertó en los miembros del grupo durante la dramatización.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE CREATIVIDAD GRÁFICO-FIGURATIVA

¿En qué consiste?

Fomentar la creatividad en los integrantes del grupo por medio de la cooperación y comunicación en las tareas asociadas al dibujo y la pintura, creando un ambiente activo y participativo. (Fluidez, flexibilidad, originalidad y imaginación.)



<http://static.consumer.es/www/imgs/2010/03/lapizcooperativo2-articulo.jpg>



JUEGO DE CREATIVIDAD GRAFICO-FIGURATIVA

Tema:

El lápiz cooperativo

Objetivo:

Fortalecer la capacidad creativa con la ayuda mutua y cooperación de todos los integrantes del grupo logrando crear un dibujo, mediante esta dinámica el grupo resolverá un problema.

Materiales:

Marcador
Papel boom
cuerda

Edad: 6 año en adelante

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el aula de clase

Participantes:

Grupo de 2 a 10 jugadores

Desarrollo de la actividad:

A cada grupo se le dará un papel boom y un marcador con sus respectiva cuerdas.

Se extiende el papel bond en el suelo o mesa

Se instala el lápiz en la ranura y se precisa con el velcro.

Cada integrante recibe una cuerda que deberá sostenerla.

Las cuerda tienen que atarse en los agujeros del tablado o al eje de la bola

Las cuerdas se reparten de manera equilibrada a cada de los jugadores.

Las y los estudiantes deberán realizar un dibujo con la cooperación de todos los integrantes del grupo.

Variantes para niños/as

Se les puede decir a los participantes que realicen un dibujo. Una casa, un barco, un sol, etc.

Se puede plantear un circuito cerrado. El objetivo del juego es andar por un camino sin salirse del mismo, lo más rápido viable.

Un grupo dibuja un objeto, mientras el otro equipo adivinar de qué se trata.

Se puede repartir globos a cada equipo y el objetivo es reventar todos los globos con la ayuda de un lápiz.

Variantes para seminario o taller

Se dibuja un laberinto. Encontrar el camino sin cruzar las líneas de separación.

El equipo puede expresar mediante un dibujo una situación conflictiva o armónica. Para entablar también un diálogo entre parejas.

Evaluación:

Observar si el estudiante coopera y realizan coordinaciones esenciales para que el grupo funcione durante los juegos cumpliendo el mismo objetivo.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE DISTENSIÓN

¿En qué consiste?

En mantener un ambiente activo el juego de tensión sirve para relajar las actividades de gran dimensión de clase también sirve para que los miembros del grupo estén juntos y disfruten de las actividades lúdicas del juego tomando contacto con los otros rompiendo situaciones de cansancio.



http://4.bp.blogspot.com/ntgmvIXptE/U0SJHDqUnjI/AAAAAAAAASU/ck8opio_Ivc/s1600/voley.jpg



JUEGO DE DISTENSIÓN

Tema:

Manteo pasado por agua

Objetivo:

Favorecer la Cooperación y ayuda entre los integrante de pareja para realizar la actividad y pasar un rato divertido con los grupo.

Materiales:

Globo lleno de agua.

Toalla

Bolsa grande de plástico

Edad: a partir de 8 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el patio

Participantes:

Formar 4 grupo de seis estudiantes y cada grupo se agrupa por pareja

Desarrollo de la actividad:

1 Los jugadores se agrupan por parejas. Cada pareja agarra una toalla de gran tamaño. Cada estudiante agarra un extremo de la toalla.

2 El docente llena varios globo con agua y lo deposita sobre una bandeja después coloca en la toalla un globo de una de las parejas.

3 Las parejas de los jugadores deberán pasarse el globo sin que este caiga al suelo.

4 Cada pareja impulsa, el globo hacia arriba mediante su toalla, con la intención de parar a los otras pareja que tienen la toalla extendida y sostenida.

5 Cada vez que se logra pasar el globo de una pareja a otra, la pareja que lo ha pasado se anota un punto. Gana la pareja que anota más puntos en el tiempo acordado.

Variante:

El equipo puede programar retos, como por ejemplo conseguir pasarse el globo un número explícito.

Se puede realizar esta actividad pasar el globo con los ojos fajado, pasar el globo mientras los estudiantes canta una canción, pasar el globo conservando el equilibrio sobre la puntas de los pies se puede desarrollar otras habilidades que se nos ocurra.

Evaluación:

A través del juego se evaluará el comportamiento y la responsabilidad de los grupos formado. También permite observar con que grupo estamos trabajando.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



JUEGO DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

¿En qué consiste?

En ayudar a identificar los problemas desde un punto de vista y en los juegos se pueden presentar algunas alternativas de solución que ayudan a encontrar la salida del conflicto mediante la comunicación y la toma de conciencia que se efectúa en los miembros del grupo.



<http://i.ytimg.com/vi/pn0ReASg8R0/maxresdefault.jpg>



JUEGO DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Tema:

Villa Paletti

Objetivo:

Conocer formas y que los constructores intenten construir la Villa Paletti con las columnas y pisos disponibles tomando conciencia de la importancia de la cooperación para el proyecto grupal

Materiales:

1 base de cartón.
5 tableros de madera y colores diferentes.
20 columnas de 3 formas y 4 colores
1 dado del contramaestres y 1 gancho

Edad: de 6 a 12 años

Tiempo: 45 minutos

Lugar: en el aula de clase

Participantes:

Formar 6 grupo de seis estudiantes

Desarrollo de la actividad:

Se coloca la base sobre la mesa. Se prepara los 5 tableros, el cubo y el gancho. Los jugadores colocan juntos y como quieran las columnas sobre la base. Después instalan el tablero azul de forma que quede totalmente estable y repose sobre las columnas. El jugador más joven lanza el cubo de contramaestre para determinar el color de la columna que va a mover. Los jugadores participan en la construcción, por turnos, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Deben respetar siempre las normas de la construcción:

Si se quita una columna, se puede estabilizar y levantar levemente los tableros con las manos. Pero es necesario restablecer la posición original de los tableros de forma que no se tape ninguna columna aislada.

Cuando se coloca un tablero sobre las columnas no hay que estabilizarlo.

Es necesario construir siguiendo el orden de los tableros (de abajo hacia arriba): azul, verde, amarillo, naranja, rojo.

Se puede utilizar el gancho para quitar columnas. Para cada intento de construcción, sólo se puede escoger o tocar (con las manos o el gancho) una única columna. No se puede probar con una segunda columna ni desplazar otras.

No se pueden utilizar las columnas que se encuentran en el tablero superior.

No se puede colocar una columna por encima de otra, salvo si se trata del último tablero; el rojo.

Variantes.

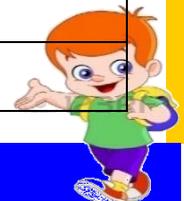
Individualmente o por grupos (4 subgrupos), se asignan uno de los cuatro colores, de modo que durante el transcurso del juego sólo podrá retirar las piezas de dicho color.

El juego se desarrolla como en la variante anterior, con la diferencia de que se contabilizan las columnas del color asignado que se colocan a partir del piso verde, es decir el segundo piso. Las columnas tienen diferentes valores; las más finas valen 1 punto, las hexagonales 2 y las gruesas valen 3 puntos; puntos que se irán contabilizando a medida que se colocan por encima del tablero verde.

Evaluación:

Como se organizó el grupo y que tipo de estrategias se siguió.

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam



CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. RECURSOS

CUADRO N° 11 Costos de investigación

Recursos	5.1.1. Institucionales
	Escuela Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, Período Lectivo 2015-2016.”
	5.1.2. Humanos
	Directora Docentes Estudiantes Tutor Gramatólogo Investigadora
	5.1.3. Materiales
	Computadora, impresora, cámara fotográfica, libros, internet, Cd, hoja A4, tinta, lápices, esferos, anillados y empastados.
	5.1.4. Económicos
	Para la realización de la investigación y aplicación de la propuesta se presupuestó la cantidad de \$ 1254,30 aporte del investigador.

5.2. PRESUPUESTO OPERATIVO

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Papel Bond A4	04	\$4.20	\$16.80
Pendrivel	01	\$18.00	\$18.00
Material de oficina (esferos marcadores ,tableros etc)	-	\$50.00	\$50.00
Cd	03	\$1.50	\$4.50
Copias	-	\$55.00	\$55.00
Anillados	06	\$60.00	\$60.00
TOTAL RECURSOS MATERIALES			\$ 204.30

Recursos tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Grabadora para la entrevista	01	\$50.00	\$50.00
Cámara digital	01	\$300.00	\$300.00
Computadora	01	\$700.00	\$700.00
TOTAL RECURSOS TECNOLÓGICOS			\$ 1050.00

Total de gasto

Desglose de gastos	Valor total
Subtotal recurso materiales	\$ 204.30
Subtotal recurso tecnológicos	\$ 1050.00
TOTAL DE GASTO	\$ 1254,30

5.3. CRONOGRAMA

CUADRO N° 12 Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDADES	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
		2014	2014	2014	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015	2015
1	Presentación del tema a consejo académico	X														
2	Aprobación y designación del tutor		X													
3	Elaboración del Proyecto Capítulo I			X	X											
4	Capítulo II marco teórico				X	X										
5	Capítulo III marco metodológico					X	X									
6	Capítulo IV Propuesta							X	X							
7	Capítulo V marco administrativo								X							
8	Recolección de actividades para la guía								X							
9	Elaboración de la guía didáctica								X	X						
10	Revisión del primer borrador Tutor									X						
11	Redacción del informe final									X						
12	Presentación del proyecto al tribunal										X	X				
13	Corrección del proyecto												X	X		
14	Predefensa del proyecto														X	
15	Sustentación del proyecto investigativo															

Elaborado por: Domínguez Suárez Wiliam

BIBLIOGRAFÍA

Alegre, S. (2009). El trabajo en el campon de lo grupal. Revista de temas sociales N° 24, ISSN: 1514-9331. <http://www.revistakairos.org/k24-archivos/social.pdf>.

Amador, F., Navarro, I., Guerrero, I. R., Gonzalez, C. D., & Garrido, S. L. (2010). Guía didáctica sobre la educación en valores, cooperación, objetivo del milenio e interculturalidad. Madri: Junta de extremadura.

Báscones, M. S., Esteban, C. R., & Gómez, I. p. (28 de 04 de 2011). La guía docente como eje del proceso de enseñanza aprendizaje. Revista de pedagogía, 63 N°2, 53-64 ISSN: 0210-5934. Obtenido de Dialnet-laguía comoejedelproceso de enseñanzaaprendizaje: ISSN: 0210-5934

Bermúdez, M. R., & Pérez, M. L. (2011). La Facilitación de la Dinamica Drupal en Educación. La Habana: Pueblo y Educación.

Canto, O. J., & Montilla, B. V. (2008). Dinámica de grupos y autoconciencia emocional: perspectivas teoricas y ejercicios prácticos. Archidona: Aljibe: ISBN: 0924-2759.

Casal, A. S. (2014). Aprendizaje cooperativo: siete principios básico para un aprendizaje óptimo entre estudiantes. Magazin/Extra, N°1 pp.16-21.

Castillo, R. (22 de 12 de 2014). El juego y el aprendizaje. Obtenido de bligoo.com.ve.PDF:
http://participanteuniversitario.bligoo.com.ve/media/users/28/1429660/files/472599/LECTURA_16_EL_JUEGO_Y_EL_APRENDIZAJE.pdf

Charur, Z. C. (2009). La dinamica de los grupos de aprendizaje desde un enfoque operativo. Revista Perfiles Educativos. CISE-UMAN, Nro 9, Pág. 3.

Cruz, Z. D., & Cuevas. (2013). Grupos y equipos. México: <http://metabase.uaem.mx:8080/bitstream/handle/123456789/25/Grupos%20y%20equipos.pdf?sequence=1>.

Delors, J., Amagi, I., Cameiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., . . . Nanzhao, Z. (2008). La educación encierra un tesoro: informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno. París: Unesco ISBN 92-3-303274-4.

Emilio. (008 de 03 de 2012). Metodología didáctica para la práctica de los juegos cooperativos en el ámbito escolar. Obtenido de Base teórica y didáctica de los juegos cooperativos : <http://www.educruca.org/spip.php?article574>

Garaigordobil, L. M. (2005). Juego Cooperativo y Creativo para grupos de 6 a 8 años. España: Piramide. ISBN: 9788436819878.

Garaigordobil, M. (2009). Juegos Cooperativos. España: SCBS, pág. 26.

García, A. L. (2014). La Guía Didáctica Contexto Universitarios Mediados Nº 14.5. Madrid: ISSN: 2340-552x

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-contextosuniversitariosmediados-14-5/Documento.pdf>.

Granizo, B. T. (2013). Las dinámicas grupales y su incidencia en el comportamiento de los niños de primer grado de la Escuela de Educación Básica “Helena Cortes Bedoya”; barrio Carapungo, Parroquia Calderón, Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Ecuador: tesis de pregrado. Universidad Técnica de Ambato.

Landazabal, M. G., & Azumandi, F. J. (2008). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria vol. 4. España: Ministerio de Educación.

Llamas, R. M. (2009). Teoría sobre el juego. enseñanza y aprendizaje a través del juego. Del Carmen: ISSN: 1988-6047 <https://www.csi-csif.es> PDF.

Londoño, A. (2001). 112 Dinámica. Santiago de Chile: Indo American Press. ISBN. 956.256.016-3.

Marqués, P. (2001). Medios didácticos. España: Praxis.

Ministerio de Educación del Ecuador, (. (2012). Currículo de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato. Quito, Ecuador: www.educacion.gob.ec.

Molina, Á. T. (2011). Dinámicas de grupo para la cohesión de grupo N°40. Granada: ISSN 1988-6047.

Morales, G. R. (2012). Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Ecuador: tesis de pregrado. Universidad Escuela Politécnica del Ejército.

Mosquera, M. G. (2013). Juegos cooperativos como estrategias para bajar los niveles de agresividad en niños/as de 3 a 5 años en el centro de desarrollo infantil - chikimundo. Ecuador: tesis de pregrado. Universidad Tecnológica Equinoccial. UTE.

Murcia, L., & Bosco, I. S. (6 de 5 de 2015). eumed net. Obtenido de eumed net.: <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/jlmc3.pdf>

Oceano, G. e. (2005). Manual de juego. España: Barcelona ISBN: ISSN: DL: 978-84-494-2598-1 Pág. 558

http://biblioteca.upse.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4741.

Omeñaca, C. R., & Ruíz, O. J. (2002). Juegos cooperativos y educación Física. España: Barcelona: Paidotribo.

- Panchí, V. V. (2009). La guía didáctica, componente estructurales. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Pérez, M. C. (1998). Educar Jugando. Lima Perú: San Marcos.
- Pérez, P. A. (2010). Asombrate el estilo actitudinal, la evaluación formativa y el proyecto cooperativo. España: Actitudes profesionales: ISSN: 1578-2174.
- Rios, P. D. (29 de 07 de 2009). Guía didáctica . Obtenido de Silde Share: http://www.Es.sildeshare.net/dianapaisita/guía_didactica_1769311
- Ruiz, J. E. (2009). Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona : Editorial Paidotribo. Pág. 48.
- Salazar, S. C. (2012). Juegos: tipos y características. Revista Educacion Vol.24 N°2, ISSN: 165-174
- <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>.
- Sierra, B. C. (2014). Juegos Cooperativos. Ecuador: Universitaria Minuto de dios.
- Simoni, R. C., Almaraz, R. A., & Santillana, R. H. (2014). desarrollo de una propuesta basada en la meta axiología en educación física con características de cooperación. revista digital de educacion fisica, pág. 37, ISSN 1989-8304.
- Soto, A., & Valente, M. R. (2005). Teoría de los Juegos: vigencia y limitaciones. Revista de ciencias sociales (RCS) Vol. XI, N° 3, Pág 497-506 ISSN 1315-9518.
- Thomaz, & Silva, G. d. (2013). Pedagogía de la cooperación: construyendo un mundo donde todos pueden bienser. revistaueg.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/812/935, 11.
- Torres, V. E. (2008). Juegos Cooperativos en la Educación. Innovación y Experiencias educativa. N°8. Granada: ISSN: 1988-6047.
- Torry, O. (2009). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. España: Editorial Paidotribo.

Velazquez, C. (2009). las actividades físicas cooperativas: una propuesta para la formación en valores a través de la Educación Física en las Escuelas de Educación Básica. México.

Velázquez, C. A. (2010). Aprendizaje Cooperativo en Educación Física. Barcelona: Inde.

Biblioteca Virtual UPSE

Casa Mendes, B. F. (2012). Introducción a la teoría de los juegos. España: Universidad de Santiago de Compostela: <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10853757&p00=teoria+de+juego+cooperativos>.

Pujolás, P. (2010). Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula. ESpaña Ediciones Octaedro, S.L.: <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10751485&p00=aprender+juntos+alumnos+diferentes%3A+los+equipos+de+aprendizaje+cooperativo+en+el+aula>.

Sánchez-Cuenca, I. (2014). Teoría de Juegos (2a.ed) (Colección Cuadernos Metodológicos, 34). España: CIS-Centro de Investigaciones Sociológicas: <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10903659&p00=teoria+de+juego+cooperativos>.

Sarié, P. M. (2013). Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela. Argentina Homo Sapiens Ediciones: <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10741619&p00=teoria+de+juego+cooperativos>.

Urbano, C. Y. (2009). El trabajo grupal en las instituciones educativas: herramientas para su análisis. Argentina Editorial Brujas: <http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10353130&p00=teoria+de+juego+cooperativos+y+su+incidencia+en+la+dinamica+grupal>.

ANEXOS

Anexo N° 1: Fundamentación Legal

EN LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Capítulo II

Sección quinta

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Toda personas tiene derecho a la educación que es el deber del estado en una área prioritaria garantiza la igualdad e inclusión social en un desarrollo del buen vivir donde todos somos participe en el ámbito educativo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

TÍTULO I. DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO. DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la

cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria.

Art. 45.-Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad. (Constitución Política del Ecuador, 2008).

Uno de los derechos primordiales es el juego.

Se parte de la consideración de la Educación como derecho irrenunciable, señalada en el artículo 66 de la Constitución Política de la República del Ecuador.

Esta educación estará inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, impulsando la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

Este principio se desarrolla en las leyes de educación y el código de la niñez y adolescencia (especialmente art. 34 y 38).

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

LIBRO PRIMERO

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

TITULO I

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educando.

Art. 44.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de sus intereses superiores y sus derechos prevalecerán sobre las demás personas.

Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto capacidades, potencialidades y aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales, y culturales con el apoyo de políticas intersectoriales, nacionales y locales.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Anexo N° 2: Instrumento de investigación



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA

Datos informativos.

Nombre del entrevistado(a): _____
Cargo: _____
Cantón: _____ Provincia: _____
Dirección: _____
Fecha de aplicación: _____

OBJETIVO: Obtener información necesaria de la directora con respecto a los juegos cooperativo en proceso de enseñanza-aprendizaje en las y los estudiantes del tercer grado de la Escuela Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

Por favor responda las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible.

1.- ¿Qué entiende usted por juegos cooperativos?

2.- ¿Usted cree que el juego cooperativo es una herramienta necesaria para la participación de las y los estudiantes en la dinámica grupal?

3.- Consideraría que mejoraría un desempeño en las y los estudiantes al aplicar los juegos cooperativos que beneficien al aprendizaje en la dinámica grupal.

4.- ¿Qué estrategias maneja usted en su Escuela de Educación Básica para que el estudiante se integre en la dinámica grupal?

5.- ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para las y los estudiantes?



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO:

Conocer el nivel de aplicación en el aula sobre los juegos cooperativos en proceso de enseñanza-aprendizaje.

INDICACIONES:

Este instrumento no es de evaluación, únicamente son datos que servirán para extraer información, por lo que le solicitamos ponga una (X) en la opción que considere más acertada.

1.- ¿Según su criterio los juegos cooperativos son:

Juegos de competencia Juegos en equipo Juegos en grupo
Por que

2. ¿Cree usted que los juegos cooperativos es una herramienta muy necesaria para el desarrollo de los estudiantes y que contribuye al desarrollo de la dinámica grupal?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

3. ¿De los siguientes tipos de juegos cual utiliza dentro del aula de clase para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Juegos espontaneo

Juegos sociales

Juegos libres

Juegos organizados

4. ¿Usted como docente aplica los juegos cooperativos para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la dinámica grupal?

Siempre
Algunas veces
Nunca

5. ¿Considera usted que existen los suficientes juegos cooperativos en la institución para realizarlo dentro del aula?

Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo

6. ¿Considera usted como docente que se debe mejorar las dinámica grupal que se crean en al aula de clase a través de los juegos cooperativo como estrategia de enseñanza?

Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo

7. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los estudiantes?

Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo

8. ¿Si hubiese una propuesta elaborada de guía didáctica de juegos cooperativos usted la implementaría en el aula de clase con sus estudiantes?

Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO:

Conocer el nivel de aplicación en el aula sobre los juegos cooperativos en proceso de enseñanza-aprendizaje.

INDICACIONES:

La presente encuesta que tiene es sus manos es de carácter anónimo, y los resultados serán utilizados exclusivamente para los fines de la investigación.

Lea detenidamente las preguntas y marque con una X, en la respuesta que usted considera pertinente.

1. ¿Te gustaría realizar juegos que involucren en la dinámica grupal?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

2. ¿Te atraen las dinámicas grupales que desarrolla el docente en el aula de clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

3. ¿De los siguientes tipos de juegos cual utiliza el docente dentro del aula de clase para mejorar el aprendizaje de los estudiantes como aporte a la dinámica grupal?

- Juegos espontaneo
- Juegos sociales
- Juegos libres
- Juegos organizados

4. ¿Su docente inicia la clase con una dinámica o actividad donde se integren todos los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

5. ¿En la escuela aplican juegos cooperativos para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la dinámica grupal?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

6. ¿Cree usted que los juegos cooperativos mejoran la convivencia en la dinámica grupal?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

7. ¿Cree importante la implementación de un proyecto en la institución sobre juegos cooperativos para los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

8. ¿Si hubiese una propuesta elaborada de guía didáctica de juegos cooperativos usted como estudiante participaría en ellas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo

Anexo N° 3: Habilitantes

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando n°: UPSE-FCEI-2015-023-M

La Libertad, enero 8 de 2015

PARA: DOMÍNGUEZ SUÁREZ WILIAM RENÉ
EGRESADO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Asunto: Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-029-2014 en sesión ordinaria del 11 de diciembre de 2014, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del tema LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015, al **MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO**.

Atentamente,


Dra. Nelly Pachiana Rodríguez

DECANA



Adjunto: 1 anillado

NPR/lq



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
UPSE - MATRIZ
MODALIDAD PRESENCIAL



Oficio N°: CEB-2015- 027
La Libertad, 28 de enero del 2015

MSc. Fanny Ordoñez Villao
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING.SIXTO
CHANG CANSING"**
Ciudad.-

De mis consideraciones.

Reciba saludos cordiales desde la Universidad Estatal Península de Santa Elena especialmente de la Carrera de Educación Básica y doy a conocer que el estudiante **Wiliam Rene Domínguez Suárez** se encuentra realizando el proyecto de titulación junto a su tutor MSc. Edwar Salazar Arango, para lo cual solicito muy comedidamente se brinde todas las facilidades para poder realizar las investigaciones necesarias:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING", CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015.

Se adjunta memorando de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas N°: UPSE-FCEI-2015-023-M. Con fecha 8 de enero de 2015.

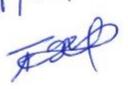
Por la atención al presente agradezco anticipadamente, augurando éxitos en tan loable labor al servicio de la comunidad educativa.

Atentamente,


Lcda. Esperanza Montenegro Saltos, MSc.
**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

C.c: Archivo
JRR



Recibido
21/02/2015




UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 21 de septiembre de 2015

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

001-TUTOR SAE. MSc. Salazar Arango Edwar **2015**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINAMICA GRUPAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. SIXTO CHANG CANSING, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016”**, elaborado por el estudiante **DOMÍNGUEZ SUÁREZ WILIAM RENE** egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 3% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,


Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc
C.I.: 1727224360
DOCENTE TUTOR

Reporte Urkund

← <https://secure.orkund.com/view/14952930-699951-484361#q1bKLvayjibQMdb1jE21TE20zE21zG21DHRMTHQMY2tBQA>

ORKUND

Document [TESIS FINAL DOMÍNGUEZ SUÁREZ WILIAM.docx](#) (D14928230)

Submitted 2015-07-02 15:43 (-05:00)

Submitted by wiliamrdominguezs@hotmail.com

Receiver esalazar.upse@analysis.orkund.com

Message [T2014-15]TESIS FINA L DOMÍNGUEZ SUÁREZ WILIAM [Show full message](#)

3% of this approx. 25 pages long document consists of text present in 6 sources.

Fuentes de Similitud

D14928230 - TESIS FINAL D... x +

2tBQA= Buscar

List of sources

Rank	Path/Filename
	http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf
	proyecto completo lili.docx
	Marco teorico.docx
	https://pazuela.files.wordpress.com/2012/04/12-11-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticas-de-los...
	Tesis Esmeralda y Oscar.docx
	http://sanjuandeloslagos.org.mx/sanjuana1/wp-content/uploads/2013/02/MODULO-8.docx

0 Warnings Reset Export Share

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Magíster. Oswaldo Flavio Castillo Beltrán. Certifico: Que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo: **JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2015-2016**, elaborado por el egresado. Domínguez Suárez Wiliam Rene, previo a la obtención del título de: **LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**.

Para efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes
- La acentuación es precisa
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción
- Hay concreción y exactitud en las ideas
- No incurre en errores en la utilización de las letras
- La aplicación de la Sinonimia es correcta
- Se maneja con conocimiento y precisión de la morfosintaxis
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto es de fácil comprensión.

Por lo expuesto y en uso de mis derechos como Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su tesis previo a la obtención del Título de Licenciado y deja a vuestra consideración el certificado de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



Dr. Oswaldo Castillo Beltrán. Mg
Registro SENESCYT 1006-11-733293
Cuarto Nivel



Escuela de Educación Básica
"ING. SIXTO CHANG CANSING"
CDLA. JAIME NEBOT – LA LIBERTAD – SANTA ELENA – ECUADOR
Acuerdo Ministerial 407 del 10 de Septiembre 2012
CODIGO AMIE: 24H00193



CERTIFICADO

La suscrita Directora MSc. Fanny Ordoñez Villao de la Escuela de Educación Básica "ING. SIXTO CHANG CANSING", extiende la presente certificación al egresado WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ, quien culminó su trabajo de titulación con el tema "JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA DINÁMICA GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA PERIODO LECTIVO 2014 - 2015"

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad.

La Libertad, 1 de octubre del 2015


Lic. Fanny Ordoñez Villao MSc.

DIRECTORA

0914582234



Anexo N° 4: Fotos



Fig. 1. Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 2. Entrevista a directora de la Institución. “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 3. Encuesta a profesor de la Escuela. “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 4. Encuesta realizada a docentes de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 5. Encuesta realizada a docentes de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 6. Encuesta a estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”

Anexo N° 5: Fotos de aplicación de la propuesta



Fig. 7. Aplicación del juego de conocimiento el laberinto con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 8. Ejecución del juego de comunicación y cohesión grupal encontramos la fila mediante sonido de animales con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 9. Aplicación del juego de ayuda y confianza un camino con obstáculo con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 10. Ejecución del juego de cooperación pasar el ula, ula con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 11. Aplicación del juego de creatividad del dicho al hecho con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 12. Aplicación del juego de creatividad el lápiz cooperativo con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 13. Aplicación del juego de distensión manteo pasado por agua con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”



Fig. 14. Aplicación de juego de resolución de conflicto Villa Paletti con los estudiantes de tercer grado de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”