

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE LAS CAUSAS Y EFECTOS EN LA APLICACION DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS SEGUNDOS Y TERCEROS AÑOS DE BASICA DE LAS ESCUELAS “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”, “CIUDAD DE IBARRA” Y “GUAYAQUIL DE ALPACHACA” DE LA CIUDAD DE IBARRA”.

Tesis previo a la obtención del título de Licenciados en la Especialidad de Psicología Educativa y orientación Vocacional

AUTORES:

INSUASTI PÉREZ LUIS ALFREDO
TORRES CACUANGO MÓNICA CONSUELO

DIRECTOR:

DR. PEDRO CRIOLLO HERNÁNDEZ

IBARRA, 2009

DEDICATORIA

La presente investigación dedicamos de la manera más especial a nuestro Dios Todopoderoso y a nuestros Padres quienes fueron los que nos respaldaron, apoyaron y guiaron constantemente durante el transcurso de nuestra vida académica, ya que con sus consejos nos supieron inculcar por el camino del bien y del éxito.

De igual manera a nuestros queridos familiares quienes han hecho posible que culminemos con nuestra carrera profesional y poder cumplir con uno más de nuestros anhelos propuestos, que es llegar a ser licenciados en Psicología Educativa y Orientación Vocacional.

También a nuestros hijos ya que ellos son la fuente de nuestra inspiración para poder salir adelante y luchar en nuestra vida cotidiana.

LOS AUTORES

AGRADECIMIENTO

Con eterna congratulación agradecemos a la Universidad Técnica del Norte por abrirnos sus puertas para poder enriquecernos de la infinita sabiduría, a nuestros queridos maestros quienes nos supieron brindar sus conocimientos y así formarnos de la mejor manera para nuestra vida profesional.

Al Dr. Pedro Criollo Hernández por sus valiosas sugerencias como director de Tesis y por su apoyo condicional que nos supo brindar en todo este proceso para poder culminar con este trabajo.

De igual manera agradecemos a los directores de las escuelas

“Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” del cantón Ibarra, por su colaboración para realizar las encuestas y así poder desarrollar nuestra tesis.

Muchas gracias a quienes nos estuvieron apoyando Siempre.

LOS AUTORES

ÍNDICE GENERAL

Carátula.....	i
Aceptación del tutor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice general.....	v
Resumen.....	viii
Introducción.....	xi

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. El problema de investigación.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación.....	5
1.4.1. Delimitación de la unidad de observación.....	5
1.4.2. Delimitación espacial.....	5
1.4.3. Delimitación temporal.....	5
1.5. Objetivos.....	6
1.5.1.- Objetivo General.....	6
1.5.2.- Objetivos Específicos.....	6
1.6. Justificación.....	7

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2. Marco teórico.....	9
2.1. Fundamentación teórica.....	9
2.1.1. Fundamentos Filosóficos.....	11
2.1.2. Fundamentos Psicológicos.....	12
2.1.3. Fundamentos Pedagógicos.....	14
2.1.4. Fundamento Social.....	15
2.1.5. El Desarrollo Cognoscitivo.....	17
2.1.6. La teoría de piaget aplicada a la escuela para pensar.....	17
2.1.6.1. El desarrollo y el aprendizaje.....	17
2.1.6.2. Las fuentes del desarrollo.....	18
2.1.6.3. Pensamientos de nivel alto y bajo.....	19

2.1.6.4.	Lenguaje y pensamiento	20
2.1.6.5.	Motivación intrínseca.....	21
2.1.6.6.	Los alcances de la inteligencia.....	22
2.1.6.7.	Las etapas del desarrollo y la variabilidad individual.	23
2.1.6.8.	El valor del juego en la enseñanza.....	24
2.1.6.9.	Importancia y valor del juego en la niñez:.....	26
2.2.	Posicionamiento teórica personal.....	33
2.3.	Glosario de términos.....	37
2.4.	Subproblemas e interrogaciones.....	44
2.5.	Matriz Categorial.....	45
2.6.	Recursos.....	48

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.	metodología de la investigación	49
3.1.	Tipo de Investigación.....	49
3.2.	Método.....	50
3.3.	Técnicas e Instrumentos.....	53
3.4.	Población.....	53
3.5.	Muestra.....	54
3.6.	Esquema de la propuesta.....	54

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

4.	análisis e interpretación de resultados.....	56
4.1.	De los docentes.....	56
4.2.	De las encuestas a los niños.....	61

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.	conclusiones y recomendaciones.....	72
5.1.	Conclusiones.....	72
5.2.	Recomendaciones.....	73

CAPITULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6. propuesta alternativa.....	74
6.1. Título de la propuesta.....	74
6.2. Justificación e Importancia.....	74
6.3. Fundamentación.....	76
6.3.1. Modelo metodológico para aprender jugando	76
6.3.2. Normativa pedagógica	77
6.3.3. Normativa didáctica.....	79
6.3.4. Normativa social.....	81
6.3.5. Valores y su aplicación	81
6.4. Objetivos.....	82
6.4.1. Objetivo general.....	82
6.4.2. Objetivos específicos.....	82
6.5. Ubicación sectorial y Física.....	83
6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	84
6.6.1. Presentación del manual didáctico.....	86
6.7. Impactos.....	205
6.7.1. Impacto social.....	205
6.7.2. Impacto educativo.....	205
6.7.3. Impacto pedagógico.....	206
6.8. Difusión.....	206
6.9. Bibliografía.....	207

ANEXOS

7. anexos	
7.1. Anexo 1.....	213
7.2. Anexo 2.....	214
7.3. Anexo 3.....	216
7.4. Anexo 4.....	218
7.5. Anexo 5.....	219
7.6. Anexo adjunto	

RESUMEN

El tema se basó en un problema educativo, como son las causas y efectos en la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas, fue necesario investigar la aplicación y la técnica utilizada por los maestros para lograr una mejor Interacción en el proceso de inter-aprendizaje. El maestro tiene que contar con varias estrategias: como la metodología, material didáctico, técnicas lúdicas de aprendizaje. Fue necesario aplicar los siguientes tipos de investigación; de campo, documental y permitió estar presente en el campo de los hechos y obtener la información requerida para lograr los resultados que esperábamos. Se utilizó los métodos de observación, recolección de datos, científico, analítico-sintético e inductivo-deductivo; estos métodos condujeron a la recolección directa de información, para su posterior análisis. Como técnica e instrumento de investigación se recurrió a la encuesta para la recaudación de los datos estadísticos, para llegar a las conclusiones y recomendaciones. Se logró llegar a las siguientes conclusiones generales en donde se manifestaron que los docentes utilizan a veces las estrategias lúdicas en el inter-aprendizaje en un 72,73%, mientras que el 18,18% siempre las emplean y apenas el 9,09% señalaron que nunca aplican estos juegos. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños. El presente trabajo investigativo consta de seis capítulos. El capítulo I describe el planteamiento del problema y los objetivos que se pretenden conseguir. El capítulo II detalla las teorías de aprendizaje que se utilizó en la indagación, los conceptos del desarrollo del pensamiento y el aprendizaje. El capítulo III relata sobre la metodología de investigación, el tipo y diseño que se adopto para su desarrollo. Capítulo IV analiza e interpreta los resultados obtenidos. Capítulo V se refiere a las conclusiones y recomendaciones obtenidas por los datos estadísticos. Y el capítulo VI plantea la propuesta factible de ejecutar, para dar solución al problema analizado.

INTRODUCCIÓN

Muchas personas no logran lo que desean simplemente porque jamás han definido razones sólidas para quererlo, y por lo mismo no se encuentran preparados o desarrollados a nivel intelectual para triunfar; otros en cambio alimentan cada día sentimientos de inferioridad, inseguridad llevándolos a pensar que nada puede cambiar, pero tristemente se equivocan pues el futuro del mundo está en nuestros hijos, niños cuya inocencia nos enseñan que en el mundo todos somos como hermanos ya que todos pensamos, sentimos y amamos.

El desarrollo del pensamiento está íntimamente ligado a tener una ideología ávida de conocimientos pero siempre en un ambiente alegre, diferente llena de armonía y calidez. El niño se estimula mejor debido a que se siente feliz y ve con mayor visión el mundo que le rodea.

La presente investigación estuvo destinada a saber las causas y los efectos de la escasa utilización del juego en la actividad académica de las instituciones por nosotros investigadas.

Por capítulo