

NORMAL MOTTEMORELOS

PROFA. CARMEN A. DE RODRIGUEZ



EL JUEGO DIDACTICO COMO MEDIO DEL APRENDIZAJE

1989

UNA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

MOTTE

DR. ISABEL ALVARADO RODRIGUEZ
Y LA COMPAÑIA EDITORIAL

CIB
Ej.1

73526

DR
371.337
A472j
2000
21



MONTEMORELOS, N.L. MEXICO

NORMAL MONTEMORELOS

"PROFA. CARMEN A. DE RODRÍGUEZ"



EL JUEGO DIDÁCTICO COMO REFUERZO DEL APRENDIZAJE

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTAN

**ANA ISABEL ALVARADO RODRÍGUEZ
KEILA ESPINOZA CASTRO**

MONTEMORELOS, NUEVO LEÓN.

JUNIO DEL AÑO 2000

73526



Escuela Normal Montemorelos

"Profa. Carmen A. De Rodríguez"

Apartado 16-246 Montemorelos, Nuevo León, México C. P. 67530 • Clave Federal 19PNE0006S1
Tel. (826) 3-32-22 ext. 414 • Fax 3-27-08 • E - mail: normalum@umontemorelos.edu.mx

DICTAMEN

Apreciadas alumnas:

ANA ISABEL ALVARADO RODRÍGUEZ
KEILA ESPINOSA CASTRO

Los integrantes de la Comisión de Exámenes Receptorales, después de verificar que sus expedientes cumplen con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal y constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por el asesor principal; les notificamos que esta comisión les otorga el Visto Bueno para que continúen su proceso de Examen Receptorial, de acuerdo con la programación de la Escuela Normal Montemorelos "Profa. Carmen A. De Rodríguez".

Con los mejores deseos de éxito en su desempeño profesional, quedo a sus órdenes,

Lic. Mar Elizondo Smith
Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

Montemorelos, Nuevo León, a 17 de Mayo de 2000

HOJA DE PERMISO

Otorgamos permiso a la escuela normal "Profra. Carmen Acevedo de Rodríguez" para reproducir este estudio ya sea en forma parcial o total. Para propósitos académicos y profesionales, con el entendimiento que de ninguna manera se puede utilizar para fines lucrativos de alguna persona o institución.

Ana Isabel Alvarado Rodríguez

Keila Espinosa Castro

Fecha

Dedicatoria

Dedico este documento a ti mami:

Que siempre tuviste la confianza en que podría lograrlo, me apoyaste con tus oraciones y sabios consejos que siempre fueron oportunos. Gracias por ser mi primer maestra y enseñarme a enfrentarme con valor ante los retos de la vida. Gracias por estar siempre a mi lado y hacer tuyos los desvelos y emociones.

Esta tesis también la dedico a ti papi:

Que con tus palabras de aliento y tu ejemplo de esfuerzo siempre me dieron valor para ser cada vez mejor. Gracias por esa frase que llegó oportuna y siempre la repetiste: "Descansar acaso debes... pero nunca desistir". Gracias por heredarme tu vocación de maestro y apoyarme económicamente hasta aquí.

Papás:

Dedico esta investigación a ustedes que me han permitido llegar a este peldaño de mi vida profesional. Gracias por heredarme un legado eterno: "La Educación".

De ustedes son los honores.

Los quiere mucho:

Anita

Dedicatoria

*Dedico este documento con mucho
cariño a mis padres*

José M. Espinosa y Natalia Castro

*que con amor y dedicación me han
apoyado incondicionalmente en cada
etapa de mi vida.*

Muchas gracias.

Los quiero mucho

Su hija:

Keila Espinosa Castro

Agradecimientos

Agradecemos primeramente a Dios por permitirnos llegar a este momento tan importante en nuestra vida estudiantil y ver culminados nuestros sueños a realizar este documento.

Agradecemos en forma muy especial a nuestros hermanos, Eben Ezer y Juan Marcos, por soportarnos en nuestros momentos de estrés y por su paciencia al no poder usar la computadora.

Agradecemos a Nancy y Heberto porque sabemos que a pesar de la distancia constantemente elevaban sus oraciones a favor de la realización de esta investigación.

Agradecemos sinceramente a nuestros asesores: Mar Elizondo y Reyna De Santiago, porque a pesar de todas sus labores dedicaron tiempo en la revisión y corrección de este documento.

Agradecemos a los profesores Alonso Meza y Ruth Hernández por sus valiosas orientaciones en el área estadística de esta investigación.

Agradecemos profundamente a TODOS nuestros amigos y amigas que por medio de sus palabras de ánimo y oraciones, nos apoyaron constantemente.

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULOS

I	INTRODUCCIÓN Y DECLARACIÓN DEL PROBLEMA.....	1
	Introducción.....	1
	Declaración del problema.....	2
	Propósito del estudio.....	2
	Importancia del estudio.....	2
	Definición de términos.....	3
	Suposiciones.....	3
	Delimitaciones.....	4
	Limitaciones.....	4
	Hipótesis.....	4
	Organización del estudio.....	5
II	REPASO DE LA LITERATURA.....	6
	Introducción.....	6
	Importancia del juego.....	6
	Juego didáctico.....	10
	Aprendizaje.....	15
	Teorías de aprendizaje.....	17
	Juego didáctico y aprendizaje.....	18
III	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
	Introducción.....	27
	Tipo de investigación.....	27
	Población y muestra del estudio.....	28
	Instrumentación.....	28
	Recolección de datos.....	30
	Hipótesis nulas.....	30

	Análisis de los datos.....	31
	Resumen.....	31
IV	PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	32
	Introducción.....	32
	Características de la muestra.....	33
	Prueba de las hipótesis.....	45
	Hipótesis 1.....	45
	Hipótesis 2.....	45
	Hipótesis 3.....	46
	Resumen.....	46
V	RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	47
	Introducción.....	47
	Resumen del estudio.....	47
	Conclusiones del estudio.....	49
	Recomendaciones del estudio.....	49
	BIBLIOGRAFÍA.....	51
	ANEXOS	

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN Y DECLARACIÓN DEL PROBLEMA

Introducción

La realización de esta investigación responde a la necesidad que se percibe dentro del aula para llevar a cabo clases dinámicas.

En los niños existe energía que se puede aprovechar para el juego didáctico y de esta manera motivarlos a un aprendizaje ameno y activo.

Muchas veces en la educación primaria el maestro enseña su clase de manera monótona, al punto que los niños pierden interés. Sin tomar en cuenta que el aprendizaje puede ser motivador al utilizar juegos didácticos.

Los juegos didácticos a parte de despertar el interés en el alumno están orientados para practicar y reafirmar conocimientos y habilidades adquiridas; también pueden ser adaptados como parte de un proceso de repaso.

Declaración del problema

El estudio está basado en encontrar respuesta a la siguiente pregunta, ¿Existe relación significativa entre la utilización del juego didáctico como refuerzo a los contenidos de las materias de español y matemáticas, y el aprendizaje?

Se ha identificado al juego didáctico utilizado como refuerzo en las áreas de español y matemáticas como una variable independiente.

Al ser clasificadas las variables se catalogó al aprendizaje como una variable dependiente.

El juego didáctico, en este caso, se operacionaliza en la frecuencia que el maestro lo utiliza en las materias de español y matemáticas.

A su vez, el aprendizaje, visto como rendimiento académico, se toma como el grado de aprovechamiento dentro del aula, siendo éste medido por una calificación.

En los salones de clase se pueden emplear varios juegos educativos para realizar diversas actividades y reforzar a través de éstos varios conceptos.

Propósito del estudio

Los propósitos de este estudio abarcan las siguientes áreas:

Cognoscitiva:

1. **Conocer** la influencia del juego didáctico en el niño como refuerzo del aprendizaje.
2. **Fomentar** en el niño el deseo de aprender jugando, en forma agradable y dinámica

Motora:

1. **Hacer** del juego didáctico una actividad donde se aproveche la energía del niño.

Afectiva:

1. **Invitar** a los padres a implementar el uso del juego didáctico en sus hogares.
2. **Favorecer** la relación comunicativa y social entre los alumnos mediante el juego.
3. **Crear** un ambiente de participación activa, tanto maestro-alumno como alumno-alumno.

Importancia del estudio

Este estudio es importante porque es de utilidad para los educadores ya que se propone encontrar la posible relación del juego didáctico con el aprendizaje.

También pretende descubrir si la mayor participación en el juego didáctico proviene de los niños o las niñas y si el tipo de escuela a la que asiste el niño tiene relación con el aprendizaje.

Esta investigación es de importancia ya que será de utilidad al maestro de primaria con relación a su labor docente.

Definición de términos

Para una clara comprensión de esta investigación se dan a conocer los siguientes términos con definiciones específicas:

APRENDIZAJE: Es el grado de aprovechamiento que el alumno muestra por medio de una calificación.

JUEGO DIDÁCTICO: Ejercicio recreativo sometido a reglas con el propósito de enseñar o instruir.

INFLUENCIA: Efecto que produce el juego didáctico sobre el aprendizaje del niño.

REFUERZO: Acción realizada para lograr un mejor aprendizaje en cierta área.

TIPO DE ESCUELA: Se refiere a la escuela, ya sea pública o privada.

CREATIVIDAD: Deseo en el niño de hacer algo nuevo o diferente.

Suposiciones

Este estudio se basa en los siguientes supuestos:

1. Que a todos los niños les gusta jugar
2. Que el aprendizaje de los niños se puede comprobar mediante una evaluación.
3. Que los conocimientos adquiridos mediante el juego ejercen una influencia en el alumno.
4. La maestra puede utilizar el juego para enseñar
5. El trabajo en juego, de forma conjunta, con uno a más niños, los hará más sociables y compartidos.

Delimitaciones

Entre los diversos tipos de juego esta investigación está delimitada al juego didáctico dentro de la escuela, ya sea en el aula o en el patio.

Las áreas en las cuales se utilizan los juegos didácticos están delimitadas a dos materias: español y matemáticas. La investigación está delimitada para niños y niñas entre las edades de 6 y 7 años o que estén en primer grado.

Además es delimitada al primer grado de escuelas primarias, particulares y públicas, de la zona 79 del Municipio de Montemorelos Nuevo León, excluyendo las escuelas rurales.

Limitaciones

No es factible trabajar con un estudio nacional, debido a la extensión territorial, no es posible abarcar un estudio general por lo tanto esto limita la investigación.

Otra limitación es la errónea interpretación que podría tener la palabra "juego" como pérdida de tiempo.

Hipótesis

Las hipótesis de esta investigación son:

- H₁ Existe relación significativa entre el uso del juego didáctico como refuerzo a los contenidos de español y matemáticas, y el aprendizaje.
- H₂ El sexo del niño tiene relación significativa con el grado de interés o participación en el juego didáctico.
- H₃ Existe relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico.

Organización del estudio

La investigación está organizada en cinco capítulos.

En el primer capítulo se enfatiza sobre el problema del estudio y la importancia del mismo, se definen los términos utilizados y se mencionan las hipótesis de investigación.

En el segundo capítulo se realiza el repaso de la literatura, tomando en cuenta las variables del estudio, que son, el juego didáctico y el aprendizaje.

En el tercer capítulo se menciona sobre los métodos e instrumentos utilizados para la recolección de datos, así como la población que se empleó como muestra. También sobre la manera de analizar los datos recolectados y la comprobación de las hipótesis nulas.

En el cuarto capítulo se dan a conocer los resultados que se obtuvieron de la investigación, las características de la muestra, la relaciones existentes entre las variables y la comprobación de las hipótesis.

El quinto capítulo se enfoca al resumen, las conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

CAPÍTULO II

REPASO DE LA LITERATURA

Introducción

El capítulo dos es un repaso de la literatura ya existente que consolida la razón de esta investigación. En este capítulo se centra la responsabilidad de proporcionar oportunidades para que el niño, en su momento y guiado por sus padres y maestros, encuentre la forma de tener relaciones con el mundo a través del juego, logrando así su desarrollo físico, social y psicológico, para que el niño construya su mundo a través de acciones y reflexiones relacionadas con los juegos que le ha tocado vivir.

La información analizada fundamenta las variables de esta investigación. Como variable independiente: "el juego didáctico" y la variable dependiente "el aprendizaje".

Entre las fuentes consultadas se encuentran: libros, enciclopedias, internet y revistas.

La Importancia del juego

"El juego es la actividad de la niñez que lo abarca todo: su trabajo, su entretenimiento, su método de explorar el mundo" (Oppenheim, 1990:13), por eso Del Pozo, (1981) argumenta que como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, abarcando todas las áreas del desarrollo del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida.

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil ya que es la actividad que más les gusta a los niños, y éstos lo toman como centro de todas sus actividades, es de esta manera

como exploran el mundo, por eso el maestro de primer grado debe tomarlo como ayuda de su trabajo educativo.

El juego desarrolla las habilidades y Cronbach (1963), menciona que una habilidad se puede considerar como automática o precisa, sin embargo no se puede considerar como algo simple, porque aun la escritura o el movimiento coordina una serie de músculos y nervios. También menciona que una capacidad bien aprendida se convierte en una habilidad.

Al clasificar las habilidades que se desarrollan mediante el juego cabe señalar las siguientes:

Las **habilidades físicas** (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño jugando aprende a alcanzar, gatear, correr, subir, saltar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se adelantan al manipular los objetos del juego.

Según Hurlock (1988), el juego es esencial para que los niños desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de su cuerpo.

Rousseau (Francés, 1712-1778), filósofo y literario, admirador de lo primitivo proclamaba: ejercitar vuestro cuerpo, que corra, que viva que tenga agilidad y movimiento. Él apoya con su opinión la práctica de ejercicios y movimientos en bien del cuerpo; cuanto más libertad tenga para correr y jugar, mejor será su desarrollo (Sánchez, 1991:150).

Las **habilidades mentales** se agudizan cuando el juego pide solución de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden a cerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El lenguaje surge en cuanto el niño se relaciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas para su entretenimiento. El juego ofrece oportunidades para aprender, por medio de los libros o la exploración del ambiente.

Franklin (1999), menciona que los juegos, los que resultan realmente divertidos y fascinantes son para la mente lo que el ejercicio para el cuerpo.

Dentro de las habilidades mentales el juego también desarrolla el entrenamiento de la memoria, fortalece la atención y la concentración

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de compartir, son **habilidades sociales** importantes que se dominan a través del juego.

Hurlock (1988) comenta que al jugar con otros niños, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Aun cuando los niños aprenden en el hogar y la escuela, lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales, no es en ninguna parte tan rígida como en los grupos de juego.

Se cree que es importante que por medio del juego el niño se interrelacione con otros niños de su edad ya que para el alumno de primer grado todo es nuevo para él y al pertenecer a un ambiente socialmente activo, le dará seguridad y confianza con sus compañeros.

Si el niño crece en un ambiente social de grupo aprenderá que todos nos necesitamos recíprocamente de todos y entonces le ayudará a desarrollarse en un futuro como persona adulta. En cambio si el niño se desenvuelve en un medio donde las burlas de sus compañeros no lo dejan preguntar ni equivocarse, entonces esto refractará el aprendizaje.

Moyles (1990), cree que una de las cosas más importantes a través del juego debe ser la oportunidad que se les dé para aprender, sin sentirse amenazado por los errores que tuvo o las cosas que le han salido mal.

Hurlock (1988) comenta que aunque la mayoría de los niños en edad escolar pueden escoger a sus compañeros prefieren a los niños de la misma edad, el mismo tamaño, edad cronológica, la misma edad mental, la misma madurez social e interesantes similitudes a los suyos.

Sánchez (1991) menciona que el aprender en grupo es favorable para el niño porque así se logra el proceso de socialización y si este proceso es guiado, entonces se prepara el camino que lleva al niño a ser autosuficiente, es decir, a desarrollarse como individuo

Al desarrollar las habilidades sociales mediante el juego también entrena la capacidad de tomar decisiones y desarrolla el afán de superación.

El juego también desarrolla las **habilidades emocionales** por medio del placer que experimentan los niños, el compañerismo con otros y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios.

La necesidad y los deseos que no pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Un niño que no puede alcanzar un papel de liderazgo en la vida real, puede obtener satisfacción de ese deseo al ser líder de soldaditos de juguete.

Algunos problemas que las personas sufren cuando son mayores provienen de la falta de destreza social o de la sensación de no ser valorados por los demás. Por eso es muy importante que el maestro integrando el juego al ambiente social del grupo, fortalezca la confianza, la autoestima y destierre la timidez e inseguridad que se presenta durante los primeros años y forme niños seguros y alegres donde puedan aprender recíprocamente.

Lo importante de los juegos es que los jugadores menos hábiles aprenden de los más hábiles y esto produce un aprendizaje interactivo, creado un ambiente agradable y socialmente favorable, ayudando a desarrollar la autoestima.

La autoestima, tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

El juego estimula la **creatividad e imaginación**, así como también le ayuda al niño a conocer mejor el mundo que lo rodea. Cuando un niño

pretende que es doctor, profesor, padre o madre, bombero o policía, aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades.

Gottfried (1979), comenta que mediante la experimentación de los juegos, los niños descubren que el crear algo distinto y nuevo puede ser satisfactorio. Después transfieren sus intereses creativos a situaciones fuera del mundo de los juegos.

Tal vez, lo más importante de todo es que el **juego es diversión**. Años más tarde, cuando se recuerda la niñez, son los momentos felices que se han pasado jugando con gente especial, lo que se recuerda con más cariño. Por esta razón Del Pozo (1981), comenta que es importante hacer los juegos vigorosos y llenos de entusiasmo.

Gottfried (1979), menciona lo importante del juego al distribuirlo en cuatro grupos, los juegos de los niños consisten en cuatro modalidades básicas que les sirven para conocer el mundo: imitación, exploración, pruebas y construcción.

El Juego didáctico

Muchas veces es considerado el juego como una forma de entretenimiento para los niños, una manera de divertir y una forma de gastar la energía acumulada.

Hurlock (1988), menciona que el juego actúa como salida de la energía en exceso, que si se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

Pausewang (1977), establece que los ejercicios y juegos didácticos tienen por finalidad aprovechar el deseo de aprender del niño escolar y transmitirle nuevos conocimientos, aptitudes y habilidades, o también desarrollar los ya existentes. Los ejercicios didácticos tienen un cierto carácter de tarea y esto hace que el niño relacione el aprendizaje con el trabajo, pero el juego didáctico crea una atmósfera alegre y estimulante y

aprovecha la gran necesidad de jugar que sienten todos los niños, relacionando así el aprendizaje de una manera atractiva para él.

Lo más importante es establecer el trabajo de una manera amena; donde se conjugue juego - trabajo. Pero para que el niño pueda trabajar aprendiendo hay que orientarlo a la reflexión de lo que hace.

Lo más importante es la acción en la manipulación del objeto técnico; esto acerca el juego al trabajo aunque no se sabe a ciencia cierta cómo pasan lo niños de uno a otro. Estamos al borde del aprendizaje. Este es el momento de orientar la reflexión del niño hacia la estructura del objeto, de comparar instrumentos de uso común, de recordar las diversas formas que han tenido antes de convertirse en el instrumento o las máquinas que son actualmente. De este modo, el adulto interviene para responder a las preguntas o suscitarlas, para matizar los gestos, precisarlos, determinar las relaciones de causalidad, para explorar los tanteos y las experiencias infantiles: en una palabra, para enseñar (Bandet y Abbadie, 1983:34).

Cuando un maestro trata de imponer la antigua manera conductista de educar, donde sólo el maestro habla y dice, bloquea al niño y no lo lleva a la reflexión ni al aprendizaje, por lo tanto, no enseña.

Pero cuando el maestro guía hacia la reflexión, el niño podrá asociarlo a una parte esencial de su propia experiencia, y así resolver el problema dado en cada situación. Cuando se recuerdan cosas que han sido parte esencial de la vida, según Piaget (1966), se desarrolla una mejor comprensión.

“Los niños poseen una comprensión real de sólo aquello que inventan por sí mismos y cada vez que tratamos de enseñarles algo con una rapidez excesiva, les impedimos que lo reinventen” (Moyles, 1990:41).

Por su parte Froebel afirma que “el juego es el grado más elevado del desarrollo del niño” (Del Pozo, 1981:20). Es decir, el crecimiento de sus capacidades físicas, sociales y psicológicas.

Fanciulli menciona que “el juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria” (Ibid. 19) y Gross lo apoya diciendo que “el juego es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su servicio en la vida” (Patridge, 1965:18). Las destrezas que el niño desarrollará a través del juego son las que le darán seguridad para desenvolverse en el medio social, cuando llegue a ser adulto, esto es, preparar al alumno para servir en el ambiente que le ha tocado vivir.

Es imposible comprender cabalmente el significado del juego en la vida humana si no considera la totalidad de los elementos que se concretan en tres atributos: preparación para la vida, placer del libre funcionamiento y readaptación. (Ibid. 30).

Estos autores se refieren a aquellos juegos en el que el niño practica y anticipa actividades futuras. Como el juego de imitación o representación.

Según Sánchez (1991), al niño en el transcurso de su educación básica se le presentarán algunos problemas, ya sea de tipo social o emocional, pero tendrá en el juego la oportunidad para que él solucione estas clases de problemas y haga uso de su imaginación.

Moyles (1990), reafirma lo comentado por Sánchez cuando menciona que el niño es un ser capaz de resolver problemas, conflictos internos y su ansiedad mediante el uso del juego en las áreas de desarrollo intelectual, social y emocional.

Considerando que el alumno de primer grado se está integrando a un nuevo ambiente escolar donde las materias están establecidas, no por él, ni por el maestro, sino por autoridades superiores de educación, se enfrenta a una disciplina totalmente diferente a la que estaba acostumbrado, motivando esto a que los niños se fatiguen y haya poca participación de tal manera que el maestro pierde el control del grupo. A

veces este descontrol se debe a que el maestro exige a sus alumnos permanecer por tiempo prolongado en la misma posición, ya sea escribiendo o escuchando. Al respecto Sánchez alude al pensamiento acertado de un distinguido pedagogo inglés.

El realismo disciplinario de John Locke (inglés, 1632-1704) recomienda mucho aire, y ejercicios, esto es, un método de vida simple. Las escuelas renacentistas establecen los juegos y conceden un lugar digno a la higiene y la belleza. Además se preocupan por los asuntos de la vida cotidiana (Sánchez, 1991:148).

Hurlock (1988), comenta que muchos padres creen que si los juguetes caros tienen tanto valor educativo como de diversión, se justifica el sacrificio personal para su adquisición

Pero, no todos los juegos tienen que ser costosos para el padre o maestro sino que el juego infantil, puede también ser asociado con los elementos más sencillos como la arena, la arcilla, el agua, las piedras y los palos, ya que son fácilmente moldeables e invitan a la creatividad.

“Aun cuando en su paso por el tiempo los juegos sufren deformaciones y aumentan o pierden frases, los niños los viven y los disfrutan con un regocijo de alegría propia” (Sánchez, 1991:152).

Esto confirma la sencillez de los juegos y que el maestro no necesita gastar mucho dinero para enseñar a través del juego.

Para que el niño de primer grado no se sienta presionado por la nueva disciplina, el maestro debe tomar las cosas simples de la vida y enseñar a través de ellas los asuntos de la vida cotidiana, es decir, a través del aire, del juego y de los ejercicios, ya que esto proporcionará al niño un ambiente más tranquilo y relajador.

Cuando los niños se encuentran fatigados por la nueva disciplina que se les impone, necesitan un cambio, algo que les dé nuevas fuerzas y

a la vez descargue las energías acumuladas. Moyles (1989), comenta que el juego es un factor estimulante que aparte de calmar y tranquilizar al niño le hace gastar las energías generadas.

Sánchez (1991), refiriéndose a Juan Amós Comenio, un gran pedagogo, que se reveló como un verdadero apoyo y constructor de la educación actual e hizo notar que los niños deben aprender las cosas haciéndolas, comenta que con esta filosofía se creó una escuela maternal. Este concepto es muy aceptado en las escuelas preescolares, cada cosa a aprender se practica, comenta, juega, etc. tomando en cuenta las actividades diarias del niño, pero

los padres y maestros de los niños en etapa escolar, tienden a trazar una línea artificial entre trabajo y juego. Es como si, de repente, a la edad de cinco o seis años, el trabajo y el juego se hubiesen convertido en contrarios, como si uno fuese difícil y el otro fácil, como si uno fuese obligación y el otro devoción, o como si el trabajo valiera la pena mientras que el juego fuese pérdida de tiempo. Pero si por trabajo entendemos aprendizaje, no podemos ignorar el juego. Las relaciones entre juego y aprendizaje siguen siendo muy reales durante estos primeros años de formación escolar (Oppenheim, 1990:136).

Para entender mejor esto, se debe conocer por qué juega el niño, Sánchez (1991), afirma que el niño juega no solamente para buscar una satisfacción de sus necesidades, ni tampoco se trata solamente de un escape, sino que juega para encontrar, sin saberlo, la experiencia y la explicación continua al descubrimiento, o sea, para aprender.

Así que, Bandet y Abbadie (1983), sugieren que se debe saber despertar en el niño esa inquietud, ese deseo de descubrir y explorar las cosas mediante el juego, de esta manera se atraerá la atención del niño a ciertos temas que de cualquier otra forma o sin una condición favorable no le sería atractivo.

Moyles (1989), presenta una de las respuestas a la pregunta sobre el por qué del juego; y es, que el cerebro se halle estimulado y activo, esto motiva y reta al alumno a dominar las destrezas que posee, y a responder y desarrollar aquéllas que no está muy familiarizado a realizarlas, dominándolas por medio de información, conocimientos y comprensión.

Piers y Landau aseguran que el juego infantil, además de despertar el interés en el niño hacia temas no comunes o poco atractivos “desarrolla creatividad, ...fortaleza emocional, estabilidad y... sentimiento de júbilo y placer” (Moyles, 1990:21) haciendo del aula de clases un lugar agradable en el que el niño de recién ingreso en la escuela primaria se sienta a gusto.

Otra opinión al respecto es la de Edgren y Gruber (1986), al decir que el juego ha sido, puede y debe ser una parte muy importante en el crecimiento y desarrollo de los niños. Por esta razón es necesario que los maestros incluyan juegos en las actividades diarias de los alumnos.

Aprendizaje

Durante la primera etapa de escolaridad básica el gusto principal del niño es el juego. Y a través de éste el niño aprenderá cosas nuevas que él mismo irá experimentando con la ayuda de los padres y maestros.

El período de edad que se extiende desde el nacimiento hasta los seis años es de una gran plasticidad neurológica y psicológica. Ese es el momento en que el niño aprende con más rapidez, naturalidad y agrado. Es lo que se llama un "período sensible", en el que los niños tienen un gran potencial de aprendizaje, tanto físico-orgánico, como intelectual y moral.

Se define al aprendizaje como “una modificación adoptativa, sistemática, y relativamente durable de la conducta” (Zapata, 1988:21).

Zapata (1988), expresa que el aprendizaje es una función del desarrollo evolutivo, en el que se debe ir madurando hasta alcanzar determinados hábitos, destrezas, conocimientos u operaciones motrices. En pocas palabras, el aprendizaje está determinado y depende del desarrollo.

Claxton apoya la idea anterior mencionando que "el aprendizaje es fundamentalmente un desarrollo, no sólo una acumulación, y debe siempre proceder de, y retornar a, lo que es conocido" (Moyles 1990:37).

Carey, insiste aún más en este punto cuando dice: "como cada nueva destreza depende de la última, el efecto de las destrezas no modularizadas, que son aquellas que no se interiorizan adecuadamente, consiste en impedir la construcción de otras nuevas" (Ibid. 42).

Varios autores destacan la importancia de que el aprendizaje se construya sobre experiencias anteriores. Bruner (1987), indica que las destrezas superiores dependen de la adquisición y de la armonización de elementos que las constituyen y son anteriormente dominados.

Aparte de que en el aprendizaje influye el desarrollo mental del niño, también es muy importante la influencia del ambiente.

Labinowicz (1998), comenta que el aprendizaje es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales junto con el ambiente. La maduración, la experiencia física, la interacción social, contribuyen juntas a formar el verdadero aprendizaje, si una de éstas falta el aprendizaje no será completo.

Por esta razón, el maestro debe tomar en cuenta todas las áreas de desarrollo del niño. Oliver (1997), apoyando el desarrollo integral del aprendizaje argumenta el hecho de que los alumnos poseen distintos tipos de inteligencias, las cuales el maestro debe tomar en cuenta. Además debe asegurarse de que cada alumno tenga la oportunidad de usar las inteligencias en las cuales es fuerte y desarrollar las inteligencias en las cuales es débil.

Teorías del aprendizaje

A lo largo de muchos años existieron psicólogos que han hecho teorías del aprendizaje que no solamente son diferentes sino que tienen procedencia distinta. Pero, cualquiera que sea la teoría, lo que al maestro le interesa es valorar el aprendizaje.

A continuación se presenta una tabla donde se describen en forma concreta y resumida algunas teorías del aprendizaje, según Schunk (1997).

TEORIA	POSTULADO	EXPONENTES
Racionalismo	Se funda en la idea de que el conocimiento proviene de la razón sin la ayuda de los sentidos. Los objetos materiales se revelan por los sentidos, mientras que las ideas abstractas se adquieren mediante la razón.	Platón Descartes Kant
Empirismo	La única fuente de conocimiento es la experiencia. El mundo externo es la base de las impresiones de los sentidos del hombre.	Aristóteles Locke
Conexionismo	La forma fundamental de aprendizaje consiste en la formación de asociaciones entre experiencias sensoriales e impulsos nerviosos que se manifiestan como comportamiento. El aprendizaje ocurre en el individuo a través del ensayo - error. Entre más a menudo den una respuesta a un estímulo, más llegará a <i>concretarse la respuesta</i>	Thorndike Woodworth
Condicionamiento clásico	Es una teoría de estímulo - respuesta. Es un proceso de varios pasos que consisten, primero, en la presentación de un estímulo incondicionado que inducen una respuesta incondicionada, después se presenta el estímulo condicionado unido al estímulo incondicional y éste ocasiona una respuesta condicionada, similar a la respuesta incondicionada original.	Pavlov
Condicionamiento Operante	Se basa en el supuesto de que las características del medio sirven como claves para las respuestas. El refuerzo fortalece las respuestas e incrementa la probabilidad de que ocurran de nuevo cuando los estímulos estén presentes.	Skinner

<p>Aprendizaje Cognositivo Social</p>	<p>El aprendizaje se basa cognositivamente con representaciones simbólicas que sirven de lineamientos para la acción. El aprendizaje en acto ocurre mediante ejecuciones al observar modelos en vivo, simbólicos o por medios electrónicos, al escuchar instrucciones o estudiar materiales impresos. La gente aprende de su entorno social.</p>	<p>Bandura Tolman</p>
<p>Constructivismo</p>	<p>El aprendizaje se mantiene en la zona del desarrollo proximal, que requiere práctica guiada por el maestro. Las aplicaciones incluyen las áreas de el andamiaje educativo, la enseñanza recíproca, la colaboración con los compañeros y la instrucción de aprendices.</p>	<p>Vygotsky</p>

Y según Labinowicz (1998) y Woolfolk (1990),

<p>Teoría Psicogenética</p>	<p>El aprendizaje se basa en el desarrollo de las estructuras mentales que se dividen en cuatro etapas. Sensoriomotriz: Comienza a usar la imitación, la memoria y el pensamiento. Relaciona permanencia del objeto. Preoperacional: Desarrolla el lenguaje y la función semiótica. Es egocéntrico Operacional concreta: Desarrolla la capacidad de clasificar, entiende la conservación y la reversibilidad. Resuelve problemas concretos. Operacional formal: Tiene pensamientos abstractos. Desarrolla un pensamiento más científico</p>	<p>Piaget</p>
------------------------------------	---	---------------

En cualquier teoría solamente cabe valorar el aprendizaje a través de manifestaciones externas, es decir cómo utiliza el ambiente y las cosas que lo rodean.

Juego didáctico y Aprendizaje

El juego ha existido desde hace mucho tiempo y es una de las actividades en la que a los niños les gusta poner su entusiasmo.

“Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el valor que le corresponde” (Del Pozo, 1981:29).

Durante la etapa que preside a los inicios de la educación primaria, que se encuentra entre los cuatro y cinco años, el niño adquiere una capacidad nueva para su desarrollo, y esta es la capacidad de representar, que le permite salir del aquí - ahora, ahora puede decir lo que ha hecho o puede hacer. El jugar a - hacer que - desarrolla una capacidad fundamental en el ser humano: la de dar a un objeto un significado distinto en función de semejanzas. Además este tipo de juego le introduce en la sociedad y a través de él descubre realidades.

También, el jugar a - hacer que - le permite jugar con sus preocupaciones, expresándolas y buscando soluciones. Y esta es una de las mejores formas de desarrollar el lenguaje.

Junto al juego simbólico ó de imitación, como también se le conoce, está el lenguaje y el dibujo. Ya que pintar es un juego auténtico para los niños. Además, a través del canto y cuentos, también se desarrolla el lenguaje, como en el juego simbólico.

Danoff (1994) menciona que también la discriminación auditiva o la capacidad de distinguir semejanzas o diferencias en el sonido, se desarrolla a través del juego.

Mediante el juego de imitación o representación el niño comprenderá las diferentes formas de conducta que debe observar durante el desarrollo de su vida.

Miller (1972), establece que el juego de imitación es parte integrante del desarrollo de la inteligencia, es decir, cuando un niño mediante el juego observa las actividades realizadas por un adulto, puede llegar a interiorizarlas e interesarse por ellas a tal punto que trate de personalizar el mismo las actividades del adulto.

Danoff (1994), argumenta que los niños también utilizan el juego de imitación como una forma de probar los diversos papeles de la gente que los rodea. Como medio para una mayor comprensión del mundo, los niños casi parecen encarnar en otras personas.

“Las repeticiones e imitaciones observables en todo juego, constituyen un aprendizaje consciente. Del juego se desprende una característica, “prepara para la vida” (Patridge 1965:18).

Cuando un niño observa a un adulto y trata de asimilar cada detalle, por sencillo que parezca, él lo imitará. El niño es un ser por naturaleza observador, pues su interés está centrado en las actividades que a él le gusta realizar.

El juego imitativo se basa en un área que es la observación.

Los niños tienen la posibilidad de desarrollar sus sentidos a través del juego, conocen los papeles de la gente que los rodea y se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad. Empiezan a razonar, a desarrollar su conocimiento lógico y a ampliar su vocabulario. (Danoff, 1994:111).

Miller (1972), comenta que el juego imitativo se relaciona con el aprendizaje por observación que consiste en observar algo nuevo, mediante la contemplación de alguien que lo está haciendo. También hace alusión que si el niño aprende alguna cosa totalmente desconocida para él, y lo hace por observación directa de otra persona que la está realizando, le resulta más provechoso que si lo aprende solo y por sus propios tanteos.

Es de importancia que el maestro de primer grado permita en ciertas tareas, que los alumnos observen los trabajos de sus compañeros e inclusive el trabajo propio del maestro, de esta manera, el niño, una vez que ha observado, podrá mejorar y enriquecer su trabajo, y así será de mayor beneficio para el alumno que si realizara sus tareas de manera aislada y por sus propios esfuerzos.

Bandet y Abbadie (1983), creen que si el niño observa a través del juego, los gestos y actividades de los mayores, ya sean padres o maestros, y los imita, poco a poco se dirige hacia el verdadero conocimiento.

Por otro lado “el origen del juego se estima que fue por imitación, para adquirir dominio personal, es decir, que el juego se empezó a practicar... como una actividad natural” (Patridge, 1965:144).

Una vez que el niño haya practicado el juego como ejercicio y después utilizado el juego de imitación, Zapata (1988), afirma que es entonces cuando el niño puede aprender conceptos nuevos de acuerdo a su edad y relacionarlos con actividades que a diario practica.

Otro medio por donde el niño aprende son las construcciones, mediante ellas los niños se introducen en el mundo de la matemática.

En el niño, la simpatía por los números es tal que el niño llega a veces a jugar a contar: Hemos visto a menudo, en la calle, niños cuyo juego consistía únicamente en enumerar la serie de los números. Por lo tanto no es sorprendente que los números lleguen a ocupar un lugar importante en los juegos (Chateau, 1985:64).

Muchas veces las construcciones forman el escenario de juegos simbólicos. Otras, la emoción de la construcción, envuelve la actividad clasificando piezas, igualando alturas y todo por su propio interés.

Hurlock (1988) considera que los juegos de construcción contribuyen a la socialización y autosuficiencia, también aprende a comportarse de modo social cuando construyen objetos con compañeros de juegos, mostrándose cooperativos y apreciando sus realizaciones. Los juegos constructivos también estimulan la creatividad.

Un niño es un ser integral, formado por facultades físicas, mentales y emocionales, las cuales deben ser tomadas en cuenta por el docente y aplicadas para que de esta manera el alumno no utilice la facultad intelectual más que cualquier otra y todas se desarrollen de igual forma a través del juego, por eso “un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, si es capaz de educar un carácter” (Del Pozo, 1981:27).

Es importante que el maestro, a través del juego, ayude al alumno en la formación de su carácter. El niño puede llegar a crear escenarios a través de sus juegos, que son valiosos para su educación, ya que le ayudan a desarrollar su carácter .

Al respecto, Alfonso Pruneda comenta que “el juego infantil permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando” (Ibid, 20).

Es importante que cada maestro de primer año desarrolle en sus alumnos cada una de sus facultades, sin llegar a los extremos donde se habilite solamente una de las áreas sin tomar en cuenta las demás.

“El juego es visto también como una forma de aprendizaje... de los papeles y relaciones sociales, de los objetos y de los hechos relacionados con el mundo social y maternal” (Oppenheim, 1990:9).

El juego, aparte de que desarrolla las habilidades físicas, tiene un valor educativo, porque el juego educa el carácter, además desarrolla los valores morales para una mejor relación con su entorno social.

Sánchez (1991), expresa que el conocimiento para J. Piaget, tiene tres fases principales que son: “el sujeto y su actividad” esto es, lo que el niño puede hacer a través del ejercicio físico, es decir, jugando; las “estimulaciones del medio”, son los nuevos conocimientos que el niño irá adquiriendo; y los “mecanismos de interacción”, o sea, el ambiente que lo rodea. Estos tres son una repetición del conocimiento de experiencia y las estimulaciones que les proporcionan, su familia, la escuela y el conocimiento que lo rodea.

Dentro del aula el maestro puede enseñar conceptos nuevos a través de juegos dirigidos. Sánchez (1991), sostiene que el juego dirigido forma parte de la educación. Es el conjunto de esfuerzos reflexivos que sirven para ayudar al desarrollo de las facultades integrales del hombre, o sea, las físicas, intelectuales y morales.

Cuando las actividades guiadas por el maestro son encausadas hacia el recuerdo de hechos pasados y se compara al presente, se juega con el sentido del tiempo y el espacio.

El juego libre, es aquello que "sólo se puede denominar como actividades lúdicas donde se presenta a los niños un campo muy diferente y extenso respecto al juego dirigido, ya que éste atiende las necesidades de aprendizaje" (Moyles, 1990:38).

Si el maestro de primer año le priva al niño la oportunidad de aplicar a cualquier situación algo que se aprendió a través del juego dirigido entonces se borrará toda intención de cooperar en clase y por consecuencia no se logrará un aprendizaje significativo.

Se dice que "el juego como actividad está generando constantemente nuevas situaciones. No es sólo jugar con y dentro de las ya establecidas" (Hurlock, 1988:308).

Moyles (1990), comenta que mediante el juego libre y el exploratorio, es cuando los niños aprenden sobre situaciones, personas, actitudes, respuestas, estructuras, características visibles, texturas, dependiendo la actividad física; sin embargo a través del juego dirigido se les proponen actividades específicas, que extiendan su conocimiento y dominen cierta actividad. Y este juego promueve y enriquece el aprendizaje.

En el juego dirigido los niños muestran su interés por entrar en las actividades y mostrar sus aptitudes, y Sánchez (1991), señala que el máximo aprendizaje no se va a lograr dirigiendo el juego o decidiendo sobre como dirigir, sino que por el contrario, radica en la oportunidad que se les proporciona a los niños para aplicar a otra situación algo de la actividad del juego dirigido.

Lozano (1997) comenta que el maestro es un factor importante dentro del trabajo en el juego dirigido, pues propicia la comunicación, y

dirige la participación de los alumnos, ya sea interactuando entre ellos o como líder del juego.

Cuando el niño tiene la oportunidad de ser el líder de un grupo y puede dirigirlo, desarrolla la confianza en sus propias habilidades. Esto a lo largo de su vida será trascendental para la formación de su carácter.

Es mucho más divertido para los niños saber hacia dónde se dirigen que cómo lo va a hacer, para ellos hay que tomar acciones que ellos ya conocen. Cuando un maestro permite situaciones donde el alumno se sienta con experiencia y dominio en ciertas actividades estará formando lo que muchos maestros desean desarrollar, y es el sentido de independencia y seguridad.

Los juegos dirigidos están orientados a las actividades que el niño está familiarizado.

Si a un niño se le presentan distintas situaciones, tendrá que actuar de manera diferente en cada una de ellas; así que si se juega o se mantiene a la clase en constante actividad, ésta generará nuevas situaciones con las que el niño podrá jugar con las diferentes conductas que podrán ser en las distintas etapas, no solamente se centrará a las cosas que hacen como rutina, sino que jugando podrá salirse de los parámetros, es decir de lo ya establecido.

Cuando el maestro utilice el juego dirigido para enseñar nuevos conceptos, es recomendable que la enseñanza vaya de lo que ya se conoce a lo desconocido y Moyles (1990), afirma lo anterior diciendo que al observar a los niños parece claro que existe una motivación mucho mayor en el aprendizaje cuando los sujetos pueden basar el nuevo aprendizaje en lo que ya les resulta familiar y que accede a ellos de un modo natural. Se muestran totalmente seguros de lo que hacen y los nuevos conocimientos serán como consecuencia de la experiencia.

Es muy importante que el padre o el maestro vaya evolucionando constantemente en las actividades que le da al niño, y que éste debería ir

creciendo de forma intelectual y que a través de jugar a cosas que a diario hace, poco a poco se van enfrentando a situaciones diferentes.

Es de mucha importancia que el maestro reconozca cuán importante es para el alumno aprender, y de una manera activa, se establece que

al hablar de la aplicación directa de los juegos debemos considerar que el niño pequeño depende en gran medida, para su realización, de su aprendizaje básico, de la experiencia sensorial, de lo que puede ver, tocar y manipular. No debe considerarse al niño como un receptor pasivo de lo que le ofrece el medio que lo rodea (Sánchez, 1991:154).

Cuando a un niño le interesa algo, él trata de aprenderlo y se confirma que “en un desarrollo normal el aprendizaje se produce en cualquier momento de la vida con tal de que despierte nuestro interés” (Moyle 1990:45).

Cuando un niño relaciona su casa con el rol de padre o madre él ya sabe cuáles son las actividades, por eso Sava señala que el hecho evolutivo importante es que la estimulación de las mentes de los niños a través de “actividades brindadas normal y regularmente en el hogar, fortalece su capacidad cognitiva para abordar las tareas de aprendizaje con las que se enfrentará en las siguientes décadas” (Ibid. 44).

El niño de seis a siete años o de primer grado, tiene un gran deseo por aprender y de lo que aprenda dependerá en gran medida el éxito que tenga en su vida, el maestro debe considerar que al alumno le gustan las cosas activas pues él mismo es activo y dinámico.

Bandet y Abbadie (1983), comentan que si le damos cierta motivación aún a las cosas más complejas como es la investigación, ésta podrá adquirir la forma de juego, y Hurlock (1988), comenta que si se le da motivación a las cosas influyen en gran medida.

Cuando la actividad es nueva y el alumno batalla, para realizarla es recomendable, a parte de motivarla, repetirla tantas veces, hasta que el alumno pueda asimilar el objetivo deseado.

Moyles (1990), confirma que el juego brinda situaciones en donde practican destrezas tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir dominio en la actividad que realiza.

Existen muchos investigadores que han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego, y han respaldado esta posición con declaraciones como:

Beth (1999), comenta que jugar es importante para los niños de cualquier edad porque sienta los cimientos para la lectura, escritura, razonamiento matemático y la creatividad.

“El juego es el medio de aprendizaje en la primera infancia... los niños relacionan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de realizar juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y de formular” (Moyles, 1990:38)

En relación con los juegos “en lugar de considerarlos como una pérdida de tiempo, los científicos han señalado que constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje” (Hurlock 1988:308)

Para lograr esto, Moyles (1990), advierte la necesidad urgente de trazar un marco en el cual se puedan desarrollar conjuntamente el juego y el aprendizaje.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción

En este capítulo se presenta la metodología de la investigación, donde se da una descripción del tipo de investigación realizada. Incluye, además, las técnicas y estrategias empleadas en el estudio. También las características de la población y la muestra. Se dan a conocer las características que describen el instrumento utilizado para recolectar los datos. Se hacen las declaraciones correspondientes a las hipótesis nulas y se describen los procedimientos que se utilizaron para la organización y el análisis de los datos. Se dan a conocer las hipótesis de estadística empleadas y cómo se sometieron a prueba las hipótesis. Al final se presenta un resumen del capítulo.

Tipo de investigación

Se puede afirmar que la investigación es de tipo descriptivo, ya que, según Ary (1982), la investigación describe e interpreta lo que es, se interesa por las condiciones o relaciones existentes, las prácticas que predominan, actitudes vigentes, los procesos que suceden, los efectos sentidos y las tendencias que están desarrollándose.

Esta investigación es también de tipo correlacional, porque explora la relación entre las variables (Ibid, 26).

Las hipótesis que se tomarán a prueba contienen las variables sobre la importancia del juego didáctico y aprendizaje.

Población y muestra de estudio

El estudio cuenta con una población de maestros de primer grado de las escuelas primarias de la zona 79 del municipio de Montemorelos, Nuevo León, sean públicas o particulares. Las cuales son tres escuelas particulares y 11 escuelas públicas.

Se ha encuestado al total de la población, por lo tanto, el estudio no se basa en el muestreo probabilístico simple.

El diseño de la investigación está basado en encuestas.

Instrumentación

El instrumento fue elaborado basándose en preguntas cerradas, a manera de encuesta, donde el maestro solamente marcaba opciones. Se asignaron valores numéricos a las declaraciones, con el fin de facilitar la captura de los datos para su estudio estadístico.

Para la elaboración de la primera parte del instrumento se utilizó la escala de Rensis Likert (Ary,1982), que consta de cinco valores significativos de respuestas.

Para la hipótesis número uno cuya primer variable es el juego didáctico, se tomó como variables del instrumento los ítem uno al cinco que son de tipo nominal, su segunda variable es el aprendizaje y corresponde al ítem número 11 y 12 dentro del instrumento en el que se pidió el promedio actual del grupo que es de tipo de intervalo. Para estas dos variables se utilizó la prueba estadística de correlación de Pearson ya que la variable independiente es de tipo nominal y la variable dependiente es de intervalo.

Para la segunda hipótesis su variable corresponde al género de los niños y el grado de interés o participación en el juego didáctico, dentro del instrumento se consideró el ítem número siete que es de tipo nominal donde no se utilizó prueba estadística, solamente la opinión del maestro.

Para la tercera hipótesis las variables son el tipo de escuela a la que asiste el niño, ya sea particular o pública, y el uso frecuente del juego didáctico, a esta hipótesis corresponde el ítem número ocho que es de tipo nominal y para su prueba estadística se utilizó la correlación de Pearson, porque los datos obtenidos fueron escasos y no fue posible utilizar la prueba estadística de χ^2 .

La sección para obtener los datos demográficos fue colocada al final atendiendo las recomendaciones de algunos investigadores. Elizondo (1999) aconseja que es mejor colocar la sección demográfica al final, ya que colocarla al principio de la encuesta, puede propiciar que el encuestado sienta que se compromete al contestar el instrumento

Entre los datos demográficos se pidió el género del maestro. La edad se pidió por medio de intervalos (ver anexo: encuesta y tabla de ítems).

La validez del instrumento se basa en la prueba piloto que se efectuó después de elaborarlo, se presentó a tres docentes con el fin de detectar posibles errores, y se encontró un error, el cual fue corregido posteriormente, que fue las distintas maneras de entender el juego didáctico.

También se basa, según Namakforoosh (1988) en la habilidad del instrumento para medir lo que se ha propuesto medir. La validez "se refiere al grado en que la prueba está midiendo lo que en realidad se desea medir"(Ibid, 1988:231).

La confiabilidad del instrumento según Hernández (1998) se fundamenta en que en mayor cantidad de ítems, hay mayor confiabilidad. Namakforoosh (1988), confirma que también hay confiabilidad cuando hay precisión y exactitud del procedimiento de medición.

Para conocer el procedimiento de medición exacto para los datos obtenidos, se utilizó una tabla de análisis estadístico de Taylor (1993).

Recolección de datos

Este instrumento sirvió para recolectar los datos que tienen que ver con el juego didáctico en primer grado de la escuela primaria y su relación con el aprendizaje que se medirá de acuerdo al rendimiento académico, o sea, una calificación.

En las instrucciones que se le dieron al maestro para contestar el instrumento no se le pidió en forma particular su nombre, ni sus años de trabajo ya que esto no influirá en la investigación. Se entregó al maestro dentro del aula de clases, se esperó que la contestara y se recogió inmediatamente después de pasar a la dirección y verificar el promedio actual del grupo.

En el instrumento se pidió el promedio general del grupo, pero el objetivo de esta investigación se enfoca hacia las materias de español y matemáticas, por lo tanto, se tuvo que realizar otro instrumento, donde solamente se solicitaban el promedio de español y el promedio de matemáticas, ya que el promedio general contemplaba también la calificación de conocimiento del medio (ver anexo: encuestas).

Se presentó una mortandad de un participante, por falta de disposición a contestar el instrumento.

Hipótesis nulas

A continuación se presentan las hipótesis nulas del estudio:

- Ho₁ No existe relación significativa entre el uso del juego didáctico como refuerzo a los contenidos de español y matemáticas, y el aprendizaje.
- Ho₂ El sexo del niño no tiene relación significativa con el grado de interés o participación en el juego didáctico.
- Ho₃ No existe relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico.

Análisis de datos

Se creó una base de datos en el programa estadístico SPSS, donde se vaciaron los datos obtenidos por medio de las encuestas. Se utilizó la prueba estadística de correlación de Pearson para buscar la relación y el grado de significancia entre las dos variables.

Las hipótesis fueron sometidas a prueba con un nivel de significancia de 0.05 (Hernández, 1998), lo cual implica que cuando se alcanza ese nivel, existe un 95% de probabilidad de que los resultados no se deben a error de muestreo.

Resumen

Este capítulo contiene la metodología de la investigación que se utilizó para este estudio. En la introducción se menciona el tipo de investigación que se realizó que es descriptivo correlacional. También se presenta en forma general las estrategias empleadas en el estudio, o sea, las técnicas de la investigación. Se describe en forma detallada el instrumento empleado. Se indica qué fuentes proporcionaron los datos requeridos y en qué forma se obtuvieron y registraron. Luego se mencionan las hipótesis nulas en correspondencia a las hipótesis de investigación. Se presenta la forma de organización de los datos y se mencionan las pruebas estadísticas empleadas dependiendo de las variables, para someter a prueba las hipótesis.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Introducción

El propósito principal de la presente investigación fue descubrir si existe relación significativa entre las variables estudiadas y la manera como se relacionan entre sí. Las variables estudiadas son el juego didáctico, como variable independiente y el aprendizaje como variable dependiente.

En este capítulo se presentan los resultados que se obtuvieron al realizar esta investigación, incluyendo tablas y gráficas que son de ayuda para una mejor comprensión.

Características de la muestra

En la investigación realizada se tomó a la población entera como muestra, siendo ésta los maestros de primer grado de las escuelas primarias, públicas y particulares, de la zona 79 del municipio de Montemorelos, en el estado de Nuevo León, presentándose mortandad de un participante, calificando en total veintitrés participantes. La mortandad de este estudio se debió a la falta de disposición de parte del maestro para contestar el instrumento.

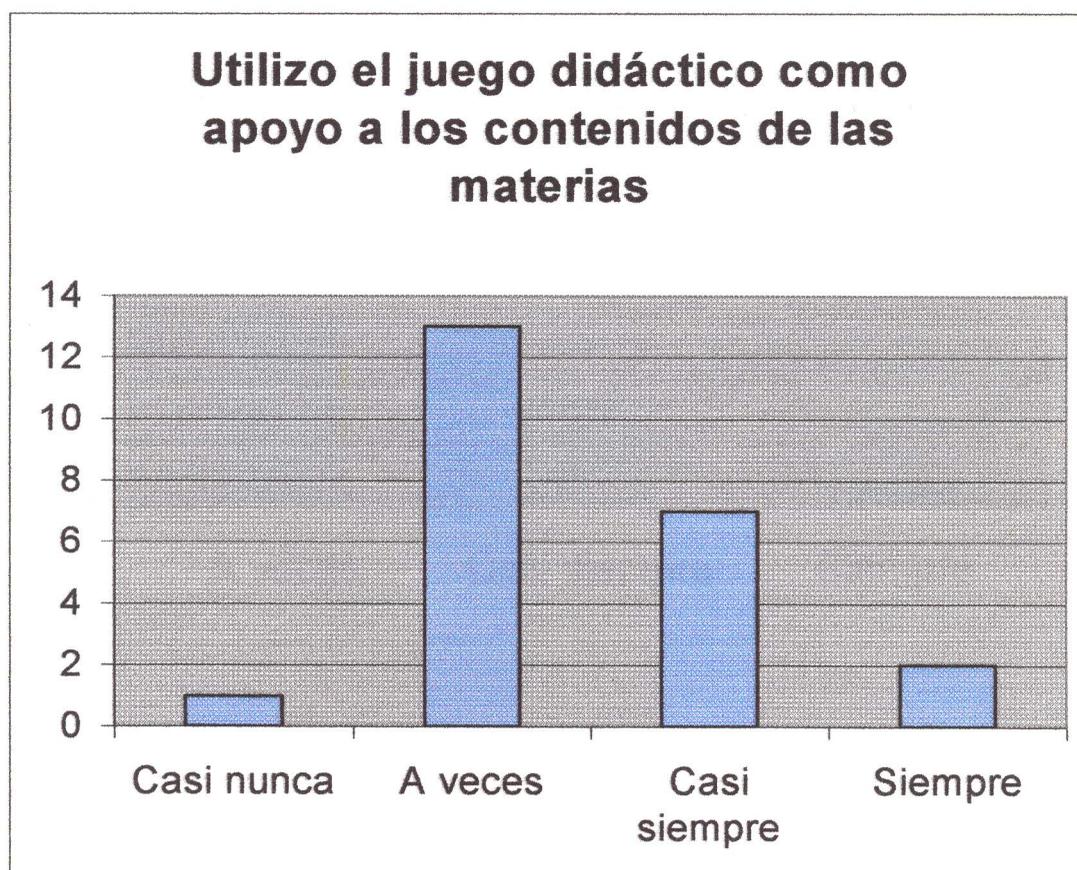
A continuación se presentan las estadísticas descriptivas del estudio mediante tablas y gráficas.

Utilizo el juego didáctico como apoyo a los contenidos de las materias.

Tabla 1

	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	4.4%
A veces	13	56.5
Casi siempre	7	30.4
Siempre	2	8.7
Total	23	100

La mayoría de las opiniones fue que los maestros de primer grado utilizan a veces el juego didáctico como apoyo a los contenidos de las materias.

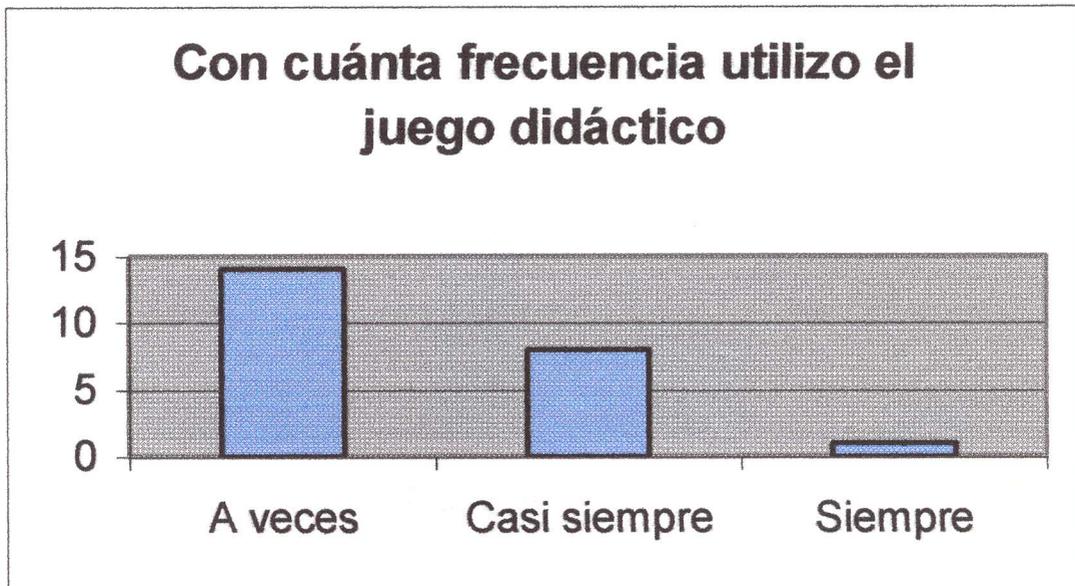


Con cuánta frecuencia utilizo el juego didáctico.

Tabla 2

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	14	61%
Casi siempre	8	35
Siempre	1	4
Total	23	100

De acuerdo a la opinión de los maestros a veces se utiliza el juego didáctico dentro del aula.



Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de español.

Tabla 3

	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	4%
A veces	14	61
Casi siempre	6	26
Siempre	2	9
Total	23	100

Las encuestas aplicadas muestran que el juego didáctico se utiliza a veces para reafirmar contenidos de español.

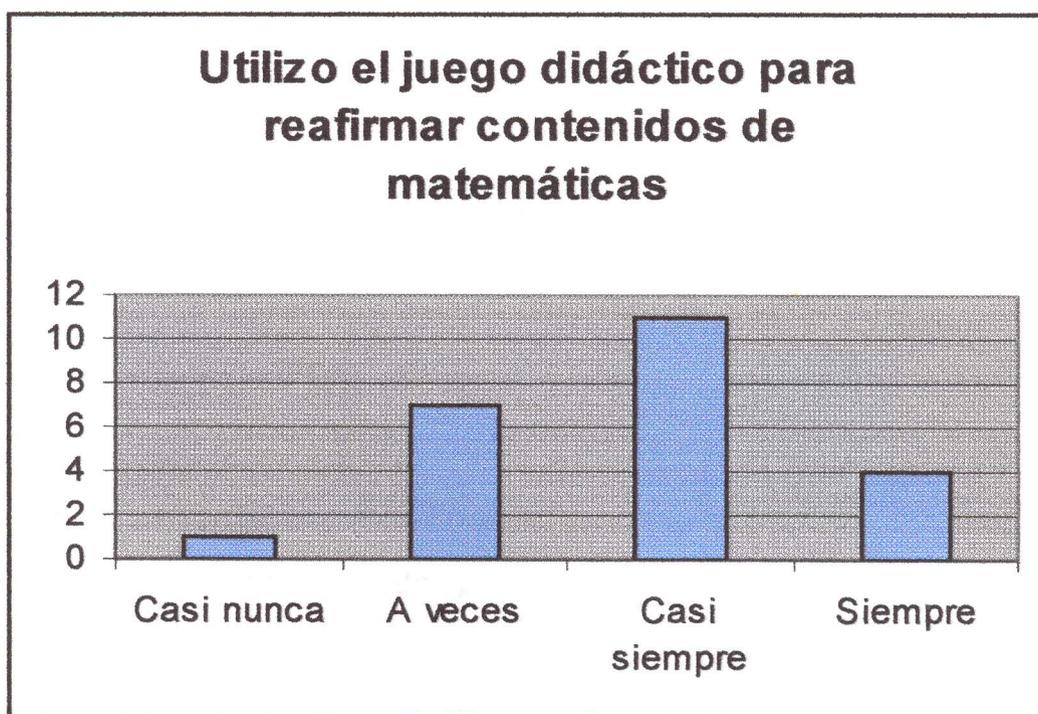


Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de matemáticas.

Tabla 4

	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	1	4%
A veces	7	31
Casi siempre	11	48
Siempre	4	17
Total	23	100

En las encuestas aplicadas a los maestros se encontró que la mayoría utiliza casi siempre el juego didáctico en la materia de matemáticas.



Entiendo como juego didáctico:

Donde el niño se relaja para desarrollar sus destrezas motoras

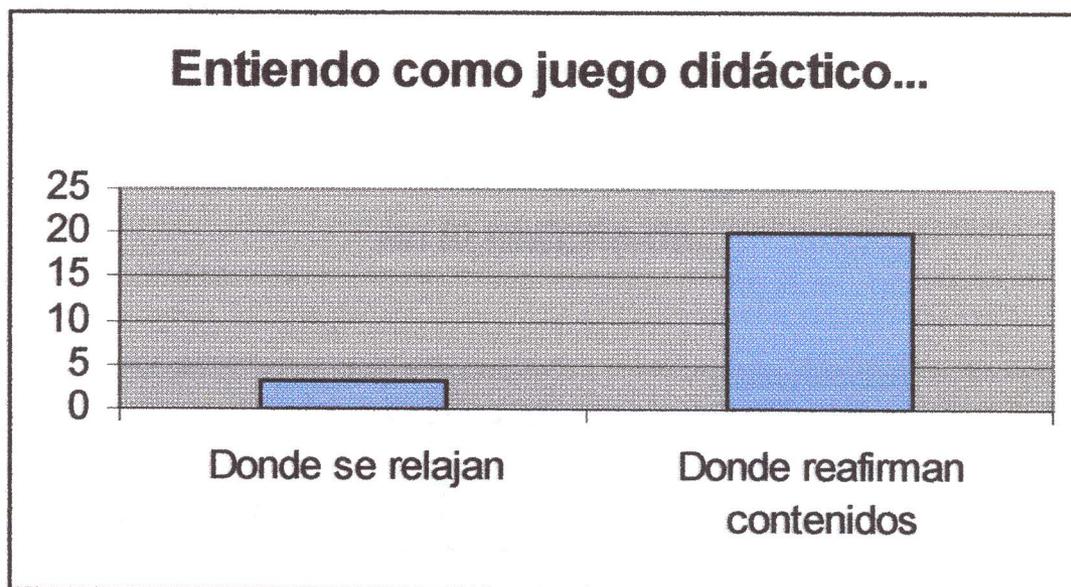
Donde se reafirman los contenidos vistos en clases

Donde el niño descansa de la presión académica.

Tabla 5

	Frecuencia	Porcentaje
Donde se relaja para desarrollar sus destrezas motoras	3	13%
Donde se reafirman contenidos vistos en clase	20	87
Total	23	100

El 87% de los maestros encuestados entiende que los juegos didácticos son aquéllos donde se reafirman contenidos vistos en clase.



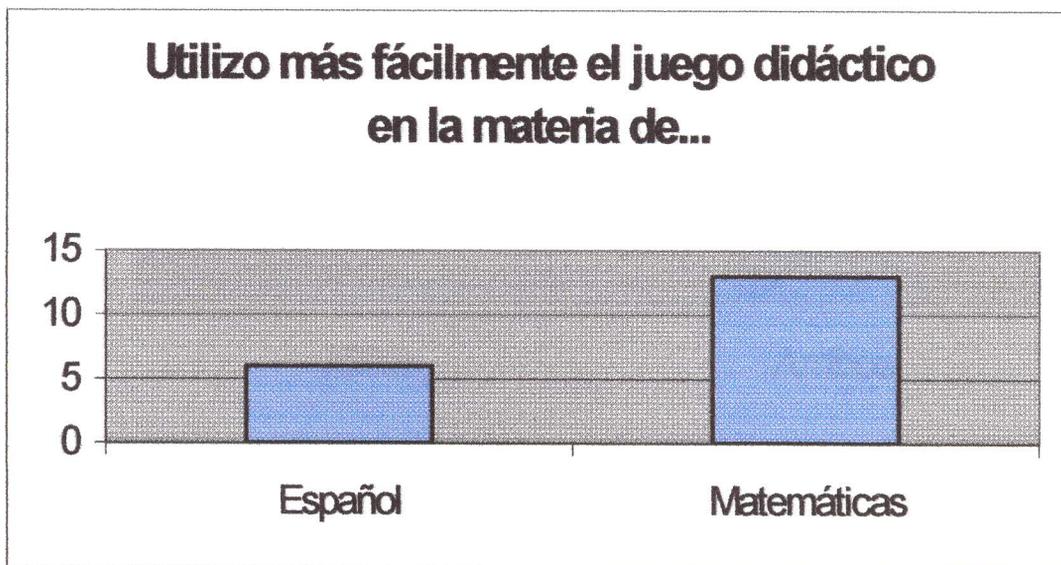
Utilizo más fácilmente el juego didáctico en la materia de:
Español
Matemáticas
Conocimiento del Medio.

Tabla 6

	Frecuencia	Porcentaje
Español	6	26%
Matemáticas	13	74
Total	23	100

Este ítem se utilizó para satisfacer la curiosidad por conocer en que materia los maestros aplican más fácilmente el juego didáctico. No fue incluido para la prueba de alguna hipótesis.

La materia donde los maestros encuestados utilizan más fácilmente el juego didáctico es en matemáticas.



Considero que les gusta participar más en el juego didáctico a:

Niños

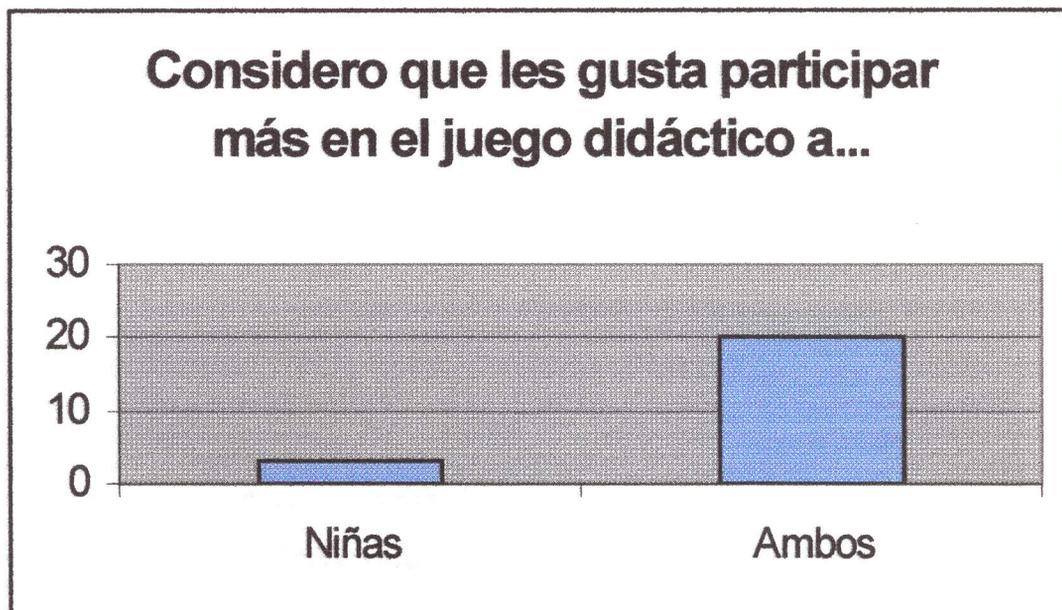
Niñas

Ambos.

Tabla 7

	Frecuencia	Porcentaje
Niñas	3	13%
Ambos	20	87
Total	23	100

De acuerdo a la mayoría de los maestros encuestados no hay diferencia entre el grado de participación del juego didáctico en niños y niñas.



La escuela donde imparto clases es:

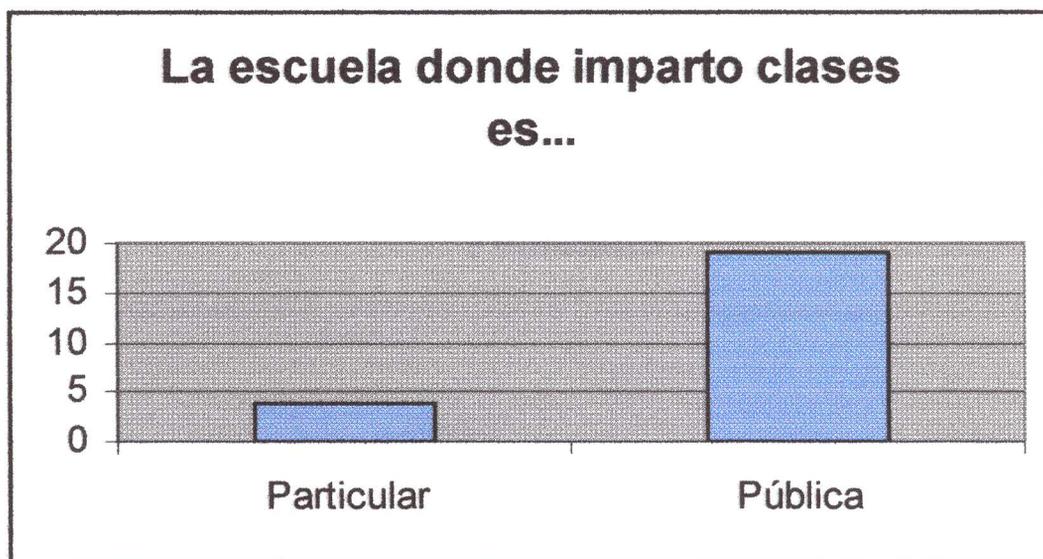
Particular

Pública.

Tabla 8

	Frecuencia	Porcentaje
Particular	4	17%
Pública	19	83
Total	23	100

La mayoría de las escuelas de la zona 79 de Montemorelos, Nuevo León, son públicas. Encontrándose cuatro grupos, de primer grado, participantes de las tres escuelas particulares de dicha zona.



Género del maestro:

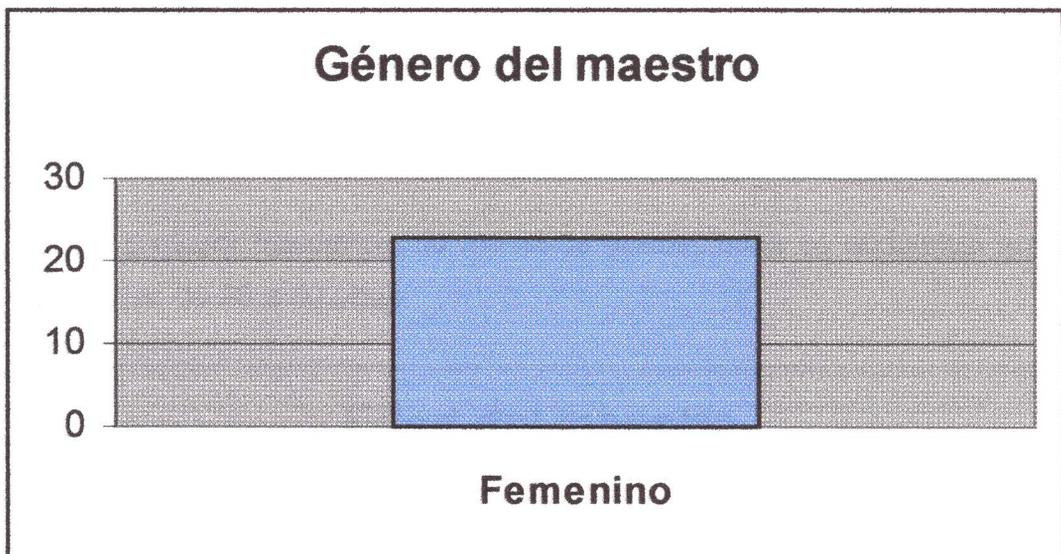
Femenino

Masculino.

Tabla 9

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	23	100%
Total	23	100

La totalidad de la población encuestada son del género femenino.



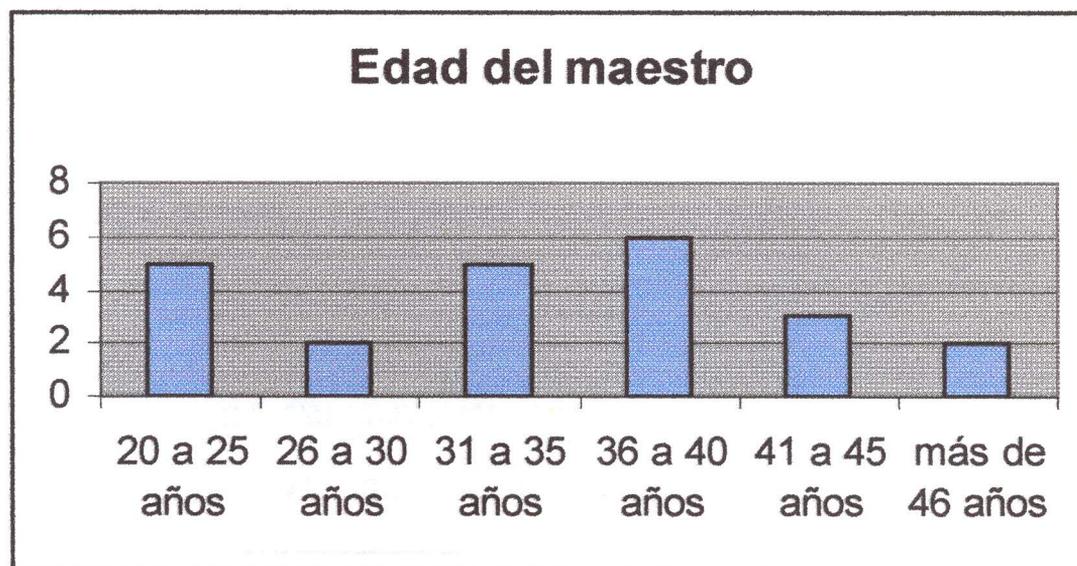
Edad del maestro

De 20 a 25 años	De 36 a 40 años
De 26 a 30 años	De 41 a 45 años
De 31 a 35 años	Más de 46 años.

Tabla 10

	Frecuencia	Porcentaje
De 20 a 25 años	5	22%
De 26 a 30 años	2	9
De 31 a 35 años	5	22
De 36 a 40 años	6	26
De 41 a 45 años	3	12
Mas de 46 años	2	9
Total	23	100

La mayor frecuencia de maestros encuestados se encuentra entre las edades de 36 a 40 años.

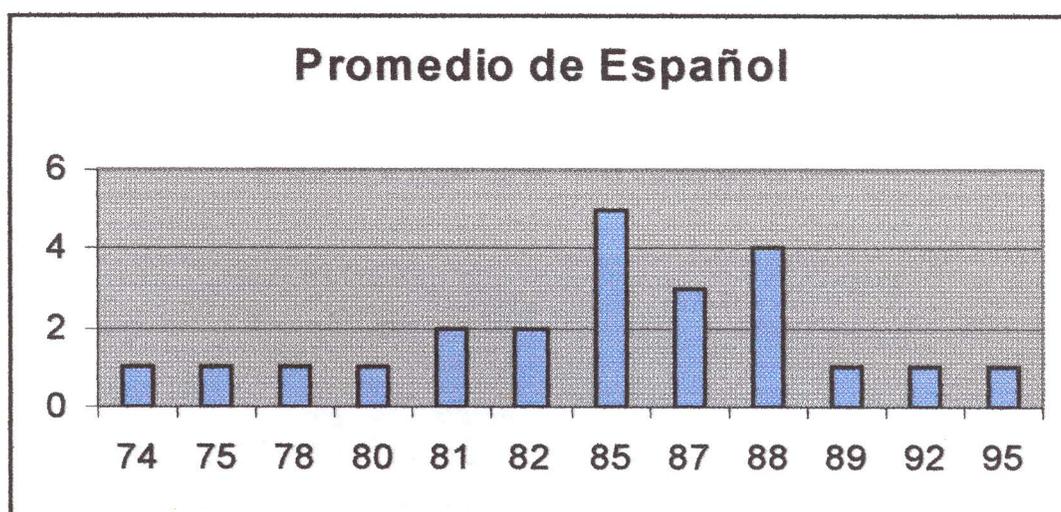


Promedio de Español.

Tabla 11

Promedio	Frecuencia	Porcentaje
74	1	4.3 %
75	1	4.3
78	1	4.3
80	1	4.3
81	2	8.7
82	2	8.7
85	5	21.8
87	3	13.2
88	4	17.5
89	1	4.3
92	1	4.3
95	1	4.3
Total:	23	100

De acuerdo a las evaluaciones realizadas por los maestros se encontró mayor frecuencia en el promedio de 85, cuyo porcentaje equivale a un 21.8 %.

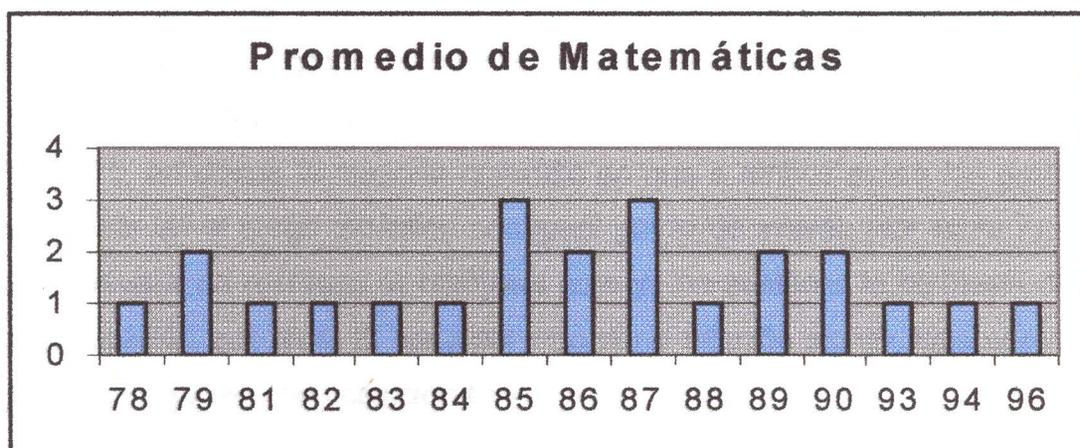


Promedio de Matemáticas.

Tabla 12

Promedio	Frecuencia	Porcentaje
78	1	4.3 %
79	2	8.7
81	1	4.3
82	1	4.3
83	1	4.3
84	1	4.3
85	3	13.2
86	2	8.7
87	3	13.2
88	1	4.3
89	2	8.7
90	2	8.7
93	1	4.3
94	1	4.3
96	1	4.3
Total:	23	100

Según el registro de calificaciones de los alumnos en las escuelas encuestadas, el promedio de más frecuencia es el de 85 y 87 en la materia de matemáticas; cuyo porcentaje es de 13.2%.



Pruebas de las hipótesis

El propósito del estudio fue probar las hipótesis nulas formuladas en el capítulo tres, utilizando estadísticas apropiadas para la comprobación de cada una de ellas.

Estas hipótesis fueron probadas según Hernández (1998), con un nivel de significancia de 0.05. Un nivel de significancia menor de 0.05 indica que debe rechazarse la hipótesis nula; por otro lado un nivel de significancia mayor de 0.05 señala que no existen suficiente razones para rechazar la hipótesis nula.

Hipótesis 1

La primera hipótesis nula dice: No existe relación significativa entre el uso del juego didáctico como refuerzo a los contenidos y el aprendizaje. Para someter a prueba esta hipótesis se realizó un análisis de correlación de Pearson. El nivel de significancia (.460) fue el criterio usado para no rechazar la hipótesis nula y considerar que no existe relación significativa entre las variables, y no sostener la hipótesis original que dice: Existe relación significativa entre el uso del juego didáctico como refuerzo a los contenidos y el aprendizaje.

Hipótesis 2

La segunda hipótesis nula dice: El sexo del niño no tiene relación significativa con el grado de interés o participación en el juego didáctico. Para someter a prueba esta hipótesis se tomó en cuenta la opinión del maestro, en donde la mayoría coincidió en que a ambos sexos les gusta participar en el juego didáctico con igual grado de interés (ver tabla 7) y esto lleva a no rechazar la hipótesis nula y no sostener la hipótesis de investigación que dice: El sexo del niño tiene relación significativa con el grado de interés o participación en el juego didáctico.

Hipótesis 3

La tercera hipótesis nula dice: No existe relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico. Esta hipótesis se sometió a prueba mediante el análisis de correlación de Pearson. El nivel de significancia (.967) fue el criterio utilizado para no rechazar la hipótesis nula y considerar que no existe relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico, y no sostener la hipótesis original que dice: Existe relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico.

Conclusión

En este capítulo se presentaron los resultados de la recolección de datos.

Primero se interpretaron los análisis de frecuencia y porcentaje, después por medio de procedimientos estadísticos se obtuvo la prueba de las hipótesis nulas donde se obtuvieron resultados interesantes, a pesar de que la relación entre las variables principales no haya sido estadísticamente significativa.

CAPITULO V

RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Introducción

Este capítulo presenta el resumen, las conclusiones y las recomendaciones de la investigación.

Resumen del estudio

El propósito del presente estudio fue determinar la posible relación existente entre las variables que son “el juego didáctico como refuerzo a los contenidos de las materias de español y matemáticas” y “el aprendizaje”

Para el repaso de la literatura pertinente se utilizaron las variables principales.

Para obtener la información se utilizaron libros de: juegos didácticos, dinámicas de grupo, educación, teorías del aprendizaje y psicología general; además, se consultaron páginas de internet relacionadas con el tema y revistas.

En la investigación se tomó en cuenta la importancia del juego en los niños, y cabe señalar que “el juego es la actividad de la niñez que lo abarca todo, su trabajo, su entretenimiento, su manera de explorar el mundo” (Oppenheim, 1990:13) y Del Pozo (1981), argumenta que como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, abarcando todas las áreas del desarrollo del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida.

El juego desarrolla en el niño las habilidades físicas, mentales, sociales y emocionales, además estimula la creatividad y la imaginación.

Respecto a la primer variable que fue el juego didáctico como refuerzo a los contenidos Pausewang (1977), menciona la diferencia entre

juegos y ejercicios didácticos, argumentando que los ejercicios didácticos tienen un carácter de tarea y esto hace que el niño relacione el aprendizaje con el trabajo, pero el juego didáctico crea una atmósfera alegre y estimulante y aprovecha la gran necesidad que sienten todos los niños, relacionando así el aprendizaje de una manera atractiva para él.

Oppenheim (1990), comenta que los padres y maestros tienden a trazar una línea artificial entre trabajo y juego, como si uno fuese fácil y el otro difícil, como si uno fuese obligación y el otro devoción o como si el trabajo valiera la pena, mientras que el juego fuese pérdida de tiempo,. Pero si por trabajo se entiende aprendizaje, no se puede ignorar el juego.

Para la variable dependiente que es el aprendizaje, la mayoría de los autores coinciden en que el aprendizaje depende de la maduración o desarrollo, la interacción con el medio.

Además se presentan ocho teorías del aprendizaje donde se da a conocer el postulado principal de cada una, las cuales son el Racionalismo (Platón, Descartes y Kant), Empirismo (Aristóteles, Locke), Conexionismo (Tondrike y Woodworth), Condicionamiento Clásico (Pavlov), Condicionamiento Operante (Skinner), Aprendizaje Cognoscitivo Social (Bandura y Tolman), Constructivismo (Vigotsky) y la Teoría Psicogenética (Piaget).

Al relacionar las dos variables varios autores han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce mediante el juego, y han respaldado esta posición con declaraciones como:

“El juego es el medio de aprendizaje..., los niños relacionan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de realizar juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y de formular” (Moyle, 1990:38)

“El juego es visto también como una forma de aprendizaje...de los papeles y relaciones sociales, de los objetos y de los hechos relacionados con el mundo social” (Oppenheim, 1900:9).

Hurlock (1988), menciona que los científicos, en vez de considerar el juego como una pérdida de tiempo, han señalado que constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje.

El diseño utilizado fue descriptivo correlacional, porque su propósito era explorar las relaciones entre las variables (Hernández, 1994) y además, estudiar aspectos de una población en su condición actual.

Conclusiones del estudio

Las principales conclusiones desprendidas del presente estudio en relación con las hipótesis , se presentan a continuación:

1. No se encontró relación significativa entre la frecuencia del uso del juego didáctico como refuerzo a los contenidos de las materias de español y matemáticas, y el aprendizaje.
2. No se encontró relación significativa, entre el grado de participación o interés en el juego didáctico con respecto al sexo del alumno.
3. No se encontró relación significativa entre el tipo de escuela a la que asiste el niño y el uso frecuente del juego didáctico.

Recomendaciones del estudio

De las conclusiones obtenidas se derivan las siguientes recomendaciones a futuras investigaciones:

1. Que el estudio se realice mayor población, es decir a más maestros, por lo tanto, una mayor cantidad de escuelas.
2. Que se realice un estudio experimental
3. Que se aplique una encuesta a los alumnos, para tomar en cuenta su opinión respecto al juego didáctico.

4. Que el instrumento sea aplicado a escuelas de zonas rurales
5. Que se tomen en cuenta otras materias, y no solamente español y matemáticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Ary, Donald. (1982). Introducción a la investigación pedagógica. México: Interamericana.
- Bandet, Jeanne y Madeleine Abbadie (1983). Cómo enseñar a través del juego. (3ª ed). España: Fontanella.
- Beth, (1999) http://www.toy_tma.com (on-line).
- Bruner, Jerome. (1987). La Importancia de la educación. España: Paidós.
- Chateau, Jean. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Argentina: Kapelusz,
- Cronbach, Lee (1970). Psicología educativa. (4ª ed). México: Pax-México.
- Danoff, Judith, Vicky Breitbart y Elinor Barr (1994). Iniciación con los niños. (2ª ed) México: Trillas
- Del Pozo Sánchez, Hugo. (1981). Recreación escolar. (5ª ed) México: Avante.
- Edgren, Henry D. y Joseph J. Gruber. (1983). Juegos escolares para primaria. (3ª ed) México: Pax México.
- Elizondo, Mar. (1999). Entrevista realizada el 26 de noviembre de 1999. Docente en Metodología de la Investigación. Universidad de Montemorelos.
- Franklin, Deborah. (1999) "Estos juegos vigorizan la mente". Selecciones de Reader's Digest . No. 699:16.
- Gómez, Margarita y otros. (1997). El niño y sus primeros años en la escuela. México: Secretaría de Educación Pública.
- Gottfried, Heinelt (1979) Maestros creativos – alumnos creativos. Argentina: Kapelusz
- Hernández, Roberto y Carlos Fernández Collado. (1998). Metodología de la investigación. (2ª ed) México: Mc Graw Hill.

<http://www.pangea.org> (on-line)

<http://www.atenet.edu/textos/proy3g.htm> (on-line)

<http://www.gamecabinet.com> (on-line)

Hurlock, Elizabeth B. (1988). Desarrollo del niño. (2ª ed) México: McGraw Hill.

Labinowicz, Ed. (1998). Introducción a Piaget: pensamiento – aprendizaje – enseñanza. México: SITESA.

Lozano, Lucero. (1997). Técnicas dinámicas y juegos didácticos. (3ª ed) México: Editorial Porrúa.

Miller, Susana. (1992). Psicología del juego infantil. España: Fontanella.

Moyles, Janet. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata

Namakforoosh, Nagui M. (1988). Metodología de la Investigación. México: Limusa.

Oliver, Anita. (1997). "Un panorama de la teoría de las inteligencias múltiples" Exposición Plenaria, II Congreso Iberoamericano de Educación Adventista. Educación, Ser y Saber. Universidad de Montemorelos.

Oppenheim, Joanne F. (1990). Los Juegos infantiles. España: Roca.

Patridge, E. y Ch. Bühler. (1965). La Recreación infantil. Argentina: Paidós.

Pausewang, Elfriede. (1977). Juegos didácticos: para realizar en grupos con niños de tres a ocho años. Argentina: Kapelusz.

Piaget, Jean. (1977). Juicio y razonamiento en el niño: estudio sobre la lógica del niño. (3ª ed) Argentina: Guadalupe.

Sánchez, Alicia. (1991). Llévame contigo: juegos infantiles como apoyo didáctico. México: Trillas.

Schunk, Dale H. (1997). Teorías del aprendizaje. (2ª ed). México: Prentice-Hall Hispanoamericana.

- Taylor, J. W. (1993). Diseño de trabajos de investigación. México: Universidad de Morelos.
- Woolfolk, Anita (1996). Psicología educativa. (6ª ed). México: Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Zapata, Oscar. (1988). El Aprendizaje por el juego. México: Pax México.

ANEXOS

ANEXO 1
ANEXO 2
ANEXO 3

ANEXO 4
ANEXO 5

ANEXO 6
ANEXO 7

ANEXO 8
ANEXO 9

ANEXO 10
ANEXO 11

ANEXO 12

ANEXO 13 (26-30)

ANEXO 14
ANEXO 15
ANEXO 16
ANEXO 17
ANEXO 18
ANEXO 19
ANEXO 20
ANEXO 21
ANEXO 22
ANEXO 23
ANEXO 24
ANEXO 25
ANEXO 26
ANEXO 27
ANEXO 28
ANEXO 29
ANEXO 30
ANEXO 31
ANEXO 32
ANEXO 33
ANEXO 34
ANEXO 35
ANEXO 36
ANEXO 37
ANEXO 38
ANEXO 39
ANEXO 40
ANEXO 41
ANEXO 42
ANEXO 43
ANEXO 44
ANEXO 45
ANEXO 46
ANEXO 47
ANEXO 48
ANEXO 49
ANEXO 50
ANEXO 51
ANEXO 52
ANEXO 53
ANEXO 54
ANEXO 55
ANEXO 56
ANEXO 57
ANEXO 58
ANEXO 59
ANEXO 60
ANEXO 61
ANEXO 62
ANEXO 63
ANEXO 64
ANEXO 65
ANEXO 66
ANEXO 67
ANEXO 68
ANEXO 69
ANEXO 70
ANEXO 71
ANEXO 72
ANEXO 73
ANEXO 74
ANEXO 75
ANEXO 76
ANEXO 77
ANEXO 78
ANEXO 79
ANEXO 80
ANEXO 81
ANEXO 82
ANEXO 83
ANEXO 84
ANEXO 85
ANEXO 86
ANEXO 87
ANEXO 88
ANEXO 89
ANEXO 90
ANEXO 91
ANEXO 92
ANEXO 93
ANEXO 94
ANEXO 95
ANEXO 96
ANEXO 97
ANEXO 98
ANEXO 99
ANEXO 100

ENCUESTA

Agradecemos por el tiempo brindado y por su colaboración al contestar esta encuesta que tiene como propósito comprobar la importancia del juego didáctico y su uso en la escuela.

La información que usted proporcionará será de suma importancia, por eso le pedimos que conteste de acuerdo a su labor docente actual.

Marque el valor numérico de acuerdo a cada situación.

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

Utilizo el juego didáctico como apoyo a los contenidos de las materias.

1 2 3 4 5

Con cuánta frecuencia utilizo el juego didáctico.

1 2 3 4 5

Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de Español

1 2 3 4 5

Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de Matemáticas

1 2 3 4 5

Marque con una ✓ según sea su caso.

Entiendo como juego didáctico:

Juegos donde el niño se relaja para desarrollar sus destrezas motoras. _____

Juegos donde el niño reafirma los contenidos vistos en clase. _____

Juegos donde el niño descansa de la presión académica. _____

Utilizo más fácilmente el juego didáctico en la materia de:

___ Español ___ Matemáticas ___ C. del Medio

Considero que les gusta participar más en el juego didáctico a:

___ Los niños ___ Las niñas ___ Ambos

La escuela donde imparto clases es:

___ Particular ___ Pública

DATOS DEMOGRÁFICOS DEL MAESTRO

Género: ___ Masculino ___ Femenino

Edad: ___(20-25) ___(26-30) ___(31-35) ___(36-40) ___(41-45) ___ Más

PROMEDIO ACTUAL DEL GRUPO _____

¡Muchas Gracias!

ENCUESTA

Debido a un error en los datos recogidos días atrás, suplicamos nuevamente su cooperación al proporcionarnos dos datos más, los cuáles también serán anónimos.

PRIMER GRADO
PROMEDIO ESPAÑOL _____

PROMEDIO MATEMÁTICAS _____

“TABLA DE ITEMES”

ITEMES	V. D.	V.I.	Hip.
1. Utilizo el juego didáctico como apoyo a los contenidos de las materias.		✓	1 2 3
2. Con cuánta frecuencia utilizo el juego didáctico.		✓	1 2 3
3. Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de español.		✓	1 2 3
4. Utilizo el juego didáctico para reafirmar contenidos de matemáticas.		✓	1 2 3
5. Entiendo como juego didáctico... Desarrollo motor Repaso de contenidos Descanso académico		✓	1 2 3
6. Utilizo más fácilmente el juego didáctico en la materia de... Español Matemáticas Conocimiento del medio.		✓	
7. Considero que les gusta participar más en el juego didáctico a... Niños Niñas Ambos		✓	2
8. La escuela donde imparto clases es... Particular Pública		✓	3
11. Promedio actual del grupo	✓		1

TABLA DE ANÁLISIS ESTADÍSTICO

		VARIABLE INDEPENDIENTE			
		NOMINAL	ORDINAL	INTERVALO	PROPORCIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE	NOMINAL	CHI ²	CHI ² KRUSKAL WALLIS	CHI ² PEARSON	CHI ² ANÁLISIS DE VARIANZA
	ORDINAL	KRUSKAL WALLIS CHI ²	KRUSKAL WALLIS	KRUSKAL WALLIS PEARSON	KRUSKAL WALLIS ANÁLISIS DE VARIANZA
	INTERVALO	PEARSON CHI ²	PEARSON KRUSKAL WALLIS	PEARSON KENDALL	PEARSON ANÁLISIS DE VARIANZA
	PROPORCIÓN	ANÁLISIS DE VARIANZA CHI ²	ANÁLISIS DE VARIANZA KRUSKAL WALLIS	ANÁLISIS DE VARIANZA PEARSON	ANÁLISIS DE VARIANZA

