

**ACTITUDES HACIA EL JUEGO Y LA
CREATIVIDAD DE MAESTROS Y
MAESTRAS EN EJERCICIO DE LA
PROVINCIA DE SEGOVIA**



TRABAJO FIN DE GRADO

**Presentado por: Virginia M^a González Yoldi
para optar al título de
Grado en Educación Infantil.**

Dirigido por: Andrés Palacios Picos.

**Escuela Universitaria de Magisterio de
Segovia. Curso 2012.**

AGRADECIMIENTOS

Quería dedicar unas palabras a todas aquellas personas que me han ayudado y apoyado en el proceso de elaboración de este Trabajo Fin de Grado.

En primer lugar agradezco a mi tutor Andrés Palacios, por haberme guiado y orientado en esta investigación y por otorgarme su valiosa ayuda.

Gracias a mis padres Francisco y Amparo porque sin ellos no habría sido posible la realización de este grado; gracias a mis hermanos y al resto de mi familia por su apoyo y su ayuda desinteresada en todo lo que han podido.

Y por último, debo agradecer a los directores y directoras de los centros, que me han abierto sus puertas para permitir que esta investigación se pudiera llevar a cabo.

A todos ellos, muchas gracias por todo.

RESUMEN

El presente Trabajo Final de Grado tiene como principal objetivo conocer las opiniones de los docentes en activo tanto de Educación Infantil como de Primaria de la provincia de Segovia sobre el juego como metodología didáctica y como precursor de la creatividad.

La metodología utilizada para llevar a cabo esta investigación es de tipo cuantitativa, fundamentada en la realización de una Encuesta Social, por medio de un análisis de carácter descriptivo de un cuestionario. Los resultados obtenidos son en algunos casos predecibles y en otros no lo son tanto.

Palabras clave:

Juego, creatividad, juego creativo, metodologías docentes, motivación, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The purpose of this Final Project is to know the opinions and believes of the teachers who are on active service in primary and child education at the province of Segovia with regards to the game as a didactic methodology and as a precursor of the creative though.

The methodology used in this research is quantitative and it is based in a social survey, through an analysis centred around a private questionnaire. The results obtained are predictable in some cases and in other not so much.

Key Words:

Game, creativity, creativity game, teaching methodology, motivation, significant learning.

ÍNDICE GENERAL.....	4
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	6
ÍNDICE DE APÉNDICES.....	6
1.INTRODUCCIÓN	8
1.1.IMPORTANCIA DEL TEMA ELEGIDO	8
2.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	9
3. MARCO TEÓRICO	10
3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO	10
3.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO	11
3.2.1. Valor del juego para el desarrollo psicomotor y los sentidos	12
3.2.2. El valor del juego para el desarrollo cognitivo	13
3.2.3. El valor del juego para el desarrollo afectivo	13
3.2.4. El valor del juego para el desarrollo social.....	14
3.3. LA CREATIVIDAD	14
3.3.1. La creatividad en la escuela.....	15
3.3.2. El juego como precursor de la creatividad.....	16
3.3.3. Motivación, creatividad y juego	17
3.4.METODOLOGÍAS DOCENTES MOTIVACIONALES	18
3.4.1. El aprendizaje por descubrimiento	19
3.4.2. Aprendizaje significativo.....	20
3.5. INVESTIGACIONES REALIZADAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO	21
4.OBJETIVOS.....	24
5. METODOLOGÍA	25
5.1. INTRODUCCIÓN	25
5.2. PARADIGMA EN QUE SE BASA EL ESTUDIO.....	25
5.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN	27
5.4. FASE INICIAL	28

5.5. FASE PREPARATORIA.....	29
5.5.1. Población y muestra objeto de estudio	29
5.5.2. Diseño del cuestionario	29
5.6. FASE DE CONCRECIÓN.....	30
5.6.1. Acceso al campo.....	31
5.6.2. Descripción de la muestra empírica.....	31
6. FASE ANALÍTICA	36
6.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS ÍTEMS.....	36
6.2. ANÁLISIS DE DATOS ATENDIENDO A DIVERSAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ENCUESTADOS.....	48
7. CONCLUSIONES.....	56
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
9. APÉNDICES	65

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Definiciones del juego</i>	11
<i>Tabla 2. Aspectos psicomotrices y sensomotores que el juego ayuda a desarrollar</i>	12
<i>Tabla 3. Características de la metodología cuantitativa</i>	26
<i>Tabla 4. Formulación de hipótesis en estudios cuantitativos</i>	27
<i>Tabla 5. Localidad de los colegios</i>	32
<i>Tabla 6. Ítem 4. El juego es determinante para el desarrollo de un pensamiento creativo</i>	37
<i>Tabla 7. Ítem 10. La utilización del juego como recurso didáctico crea un ambiente de exaltación que perjudica la concentración necesaria para el aprendizaje</i>	38
<i>Tabla 8. Ítem 12. Sería interesante la utilización de estrategias lúdicas como recurso didáctico incluso en la formación universitaria</i>	40
<i>Tabla 9. Ítem 22. Mi formación como maestro fue deficitaria en el uso del juego como recurso didáctico</i>	43
<i>Tabla 10. Ítem 23. Existe gran diferencia de peso del juego como metodología en el paso de Infantil a Primaria</i>	44
<i>Tabla 11. Ítem 24. En Educación Infantil se utiliza demasiado el juego</i>	44
<i>Tabla 12. Ítem 27. Es muy notable la pérdida de creatividad que sufren los alumnos en el paso de Infantil a Primaria</i>	44
<i>Tabla 13. Ítem 28. En mi programación didáctica el juego ocupa una mínima parte</i>	45
<i>Tabla 14. Ítem 29. En las reuniones de profesores solemos coincidir en la importancia del juego como estrategia didáctica</i>	45
<i>Tabla 15. Ítem 32. No tengo total libertad para utilizar las metodologías docentes que me gustaría</i>	48
<i>Tabla 16. Pruebas de chi-cuadrado</i>	49
<i>Tabla 17. Medidas simétrica</i>	49
<i>Tabla 18. Chi- cuadrado</i>	50
<i>Tabla 19. Medidas simétricas</i>	51
<i>Tabla 20. Pruebas de chi-cuadrado</i>	52
<i>Tabla 21. Medidas simétricas</i>	52
<i>Tabla 22. Tabla de contingencia</i>	53
<i>Tabla 23. Pruebas de chi-cuadrado</i>	53
<i>Tabla 24. Medidas simétricas</i>	53

<i>Tabla 25. Pruebas de chi-cuadrado</i>	55
<i>Tabla 26. Tabla de contingencia</i>	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. Nombre de los colegios</i>	32
<i>Gráfico 2. Nivel escolar</i>	33
<i>Gráfico 3. Fecha de finalización de los estudios</i>	33
<i>Gráfico 4. Años de experiencia docente</i>	34
<i>Gráfico 5. Edad</i>	34
<i>Gráfico 6. Sexo</i>	35
<i>Gráfico 7. Ítem 1, ítem 2, ítem 3</i>	37
<i>Gráfico 8. Ítem 6, ítem 11</i>	38
<i>Gráfico 9. Ítem 7, ítem 8, ítem 13, ítem 30</i>	39
<i>Gráfico 10. Ítem 5, ítem 14</i>	40
<i>Gráfico 11. Ítem 15, ítem 16</i>	41
<i>Gráfico 12. Ítem 17, ítem 19</i>	42
<i>Gráfico 13. Ítem 18, ítem 20, ítem 21</i>	43
<i>Gráfico 14. Ítem 34, ítem 35</i>	46
<i>Gráfico 15. Ítem 9, ítem 25, ítem 26</i>	47
<i>Gráfico 16. Ítem 31, ítem 33</i>	47
<i>Gráfico 17. Ítem 6 y edad</i>	50
<i>Gráfico 18. Ítem 9 y final estudios</i>	51
<i>Gráfico 19. Ítem 19 y edad</i>	54

1. INTRODUCCIÓN

La sociedad occidental en el siglo XX, sufrió por una parte una serie de cambios científicos y tecnológicos, además de un proceso de globalización; como consecuencia, ha surgido una sociedad con muchos aspectos nuevos. Esta serie de acontecimientos, hace necesario un cambio en el sistema educativo, que sirva para formar a ciudadanos que sepan responder a las exigencias del nuevo entorno.

Nuestro sistema actual educativo se elaboró para una época diferente, y por tanto responde a necesidades que no son las de hoy día. Las metodologías utilizadas, por tanto, no son las más adecuadas para los alumnos de esta nueva sociedad. Ahora más que nunca debemos cuestionarnos nuestro sistema educativo, e intentar cambiar los instrumentos metodológicos para adecuarlos no solo al nuevo entorno social y económico, sino también para integrar los conocimientos que se han desarrollado en esta época, entre ellos está estimular la atención de nuestros alumnos.

Las prácticas memorísticas, de reproducción, de instrucción, de “la letra con sangre entra”, basadas en una organización escolar excesivamente rutinaria e intelectual, deben renovarse, cambiar acorde con nuestra sociedad. Es el momento de “instruir deleitando” y apostar por una educación integral y activa, en la que el niño pase de ser un sujeto pasivo a ser el protagonista del proceso educativo. La educación pasa de centrarse en el docente, para poner más énfasis en el alumno. Por este motivo, en el presente trabajo se estudia una metodología que atrae enormemente a los alumnos y que además cumple con todos los principios pedagógicos necesarios para su desarrollo: el juego.

1.1. IMPORTANCIA DEL TEMA ELEGIDO

El juego no solo es la actividad con la que el ser humano se divierte, sino con la que aprende; mediante el juego, se ejercitan los hábitos intelectuales, físicos, sociales y afectivos. El juego como metodología, además de desarrollar todas las capacidades del sujeto, es una actividad motivadora que atrae la atención de los niños, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y creando aprendizajes significativos.

Cuando se juega, se ponen en marcha los mecanismos psíquicos de la creatividad. El desarrollo de la creatividad en el aula es necesario para aportar ideas nuevas, que se encuentran lejos de lo obvio, y sobre todo para encontrar y aportar nuevas soluciones frente a algún tipo de planteamiento o problema. El juego es el instrumento perfecto que ayuda a desarrollar la

imaginación y la creatividad. Es en este punto donde podemos comprender la riqueza de las posibilidades que puede ofrecer una actividad lúdica, como lo es el juego y todas sus tipologías.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

El principal motivo por el que escogí este tema responde a mi vocación como maestra y mis ganas de querer innovar y aprender. El hecho de comenzar a pensar en innovaciones pedagógicas, responde a una serie de experiencias que han sucedido a lo largo de mi trayectoria en la carrera de Educación Infantil y en este Máster.

Durante mi periodo de prácticas, se despertó en mí un interés y una necesidad de realizar innovaciones metodológicas. Me interesaban enormemente las estrategias didácticas que las maestras utilizaban para facilitar el aprendizaje y atraer la atención de sus alumnos. Tuve la oportunidad y la suerte de poner en práctica mis conocimientos docentes y probar diferentes metodologías didácticas. Se podía observar que los niños mostraban gran interés cuando una actividad se planteaba a modo de juego o de reto. Se contemplaba el goce, la felicidad y la motivación de los alumnos y lo agradecidos que se mostraban ante dicha situación. Esta experiencia fue la principal por la que decidí investigar sobre este tema.

Otra de mis experiencias decisivas para la selección de dicha investigación, fue el ejemplo que nos proporcionaron algunos de los docentes de nuestra escuela de Magisterio de Segovia. Por suerte, en dicha escuela existen muy buenos profesores que además rehuían de la metodología de la vieja escuela e innovaban en sus clases. En dichas clases los alumnos disfrutábamos más y aprendíamos mejor. Incluso en alguna de estas clases se realizaban actividades a modo de juego que daban buenos resultados. Esta experiencia afianzó mi interés en esta investigación.

3. MARCO TEÓRICO

El marco teórico se divide en dos partes:

- La primera parte de este capítulo se centra en el cuerpo teórico, que se puede dividir en torno a los dos temas más importantes del objeto de estudio:
 - El juego: en referencia a este tema se explicarán los siguientes aspectos:
 - Una revisión de las definiciones de los autores más importantes.
 - Repaso de la importancia del juego para el desarrollo del niño.
 - La creatividad: en referencia a este tema se exponen las siguientes cuestiones:
 - Un repaso de las concepciones más importantes.
 - La presencia de la creatividad en la escuela.
 - La relación que existe entre el juego y la creatividad.
 - La definición del perfil de un maestro creativo.
 - La relación que existe entre la creatividad, la motivación y el juego.
 - Un repaso de lo que suponen las metodologías motivacionales y sus resultados.

- La segunda parte trata sobre el estado de las investigaciones que se han encontrado sobre nuestro objeto de estudio.

3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

El concepto de juego ha cambiado de forma considerable a lo largo de la historia. Comenzó tratándose de una actividad propia de los niños con la que pasaban un rato agradable, pero a día de hoy el juego se trata de una poderosa herramienta didáctica esencial para el desarrollo integral del niño. Después de un repaso exhaustivo de diversas definiciones sobre el juego, detallaremos en la tabla 1 la recapitulación de las que creemos más importantes y significativas.

Tabla 1: definiciones del juego

Autor	Definición del juego
Vigotsky (1933)	Actividad básica para el desarrollo, no exclusivo de la etapa infantil.
Huizinga (1938)	Aspecto de tipo cultural, se practica en el tiempo de ocio, es una actividad libre.
Lalande (1951)	Prodigación de actividad física o mental sin fin útil ni objetivo definido, se realiza por puro placer.
Buhler (1928); Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget(1971)(citado en Minerva 2007)	El juego ayuda a incrementar aspectos psicológicos y contribuye al desarrollo integral infantil.
Sutton-Smith (1980)	Es algo paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y preciso de la naturaleza humana.
Cacigal (1971); Gruppe (1976); Moor (1981) y Blanchard y Chesca (1986)	Elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social, desarrollando sentimiento de comunidad.
Bajo y Beltrán (1998)	El juego infantil reproduce en pequeña escala las aficiones de los mayores.
UNICEF (2006)(citado en Euceda, 2007)	El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño; es una necesidad para su desarrollo.

Fuente: elaboración propia

3.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es algo inherente a la naturaleza del niño que tiene una gran importancia para su desarrollo integral. Según Garaigorbil (1990, p. 27) “es la actividad por excelencia de la infancia, y una necesidad vital, porque en el niño que no juega algo anda mal”. Además de que el juego es una actividad muy importante en el desarrollo del niño, también lo es para el adolescente en adelante. Este hecho lo constata Prieto (1984) cuando expresa que:

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (Citado en Minerva, 2007, 129).

Asimismo, Lamour en 1991 confirma que a lo largo de la historia no se ha ofrecido ningún sistema educativo centrado esencialmente en el juego aunque posea grandes virtudes como las siguientes:

- El juego es espontáneo (se elimina el esfuerzo de aprender)
- El juego es actividad
- El juego es gasto de energía
- El juego es catarsis (canalizando los sentidos)
- El juego es una formación de personas

A pesar de la cantidad de aspectos positivos que el juego aporta para el desarrollo del niño, son muchos los docentes que rebaten su utilización en las aulas como estrategia docente. La negativa de muchos docentes a no reconocer el honor que se le merece puede atender a diversas razones según Gutiérrez (1997): desconocimiento teórico sobre el juego, inseguridad del docente, falta de recursos lúdicos, ausencia de repertorio de juegos o falta de experiencia (citado en García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruíz y Samper, 2003).

3.2.1. Valor del juego para el desarrollo psicomotor y los sentidos

El niño necesita jugar para desarrollarse, es una oportunidad para convertirse en persona en el sentido más amplio de la palabra. “El juego y el cuerpo se relacionan en su evolución a través de la actividad física que le resulta fundamental al niño para acceder placenteramente al conocimiento de la realidad: vivencia, percepción sensorial y movimiento se asocian con el juego en sus primeras etapas” (Aquino y Sánchez, 1999. p.137). Además, el juego potencia el desarrollo psicomotriz y de los sentidos. En los juegos de movimiento, además de un desarrollo de la coordinación motriz, también se desarrolla la estructuración perceptiva. A continuación, en la tabla 2 se detallan aspectos que el juego ayuda a desarrollar tanto en el ámbito psicomotriz como en el ámbito de los sentidos.

Tabla 2: aspectos psicomotrices y sensomotores que el juego ayuda a desarrollar

Garaigordobil (2005b, p. 14)	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento de sensaciones nuevas. - Coordinación de los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...). - Desarrollo de su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...). - Estructuración de la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo. - Exploración de sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades. - Descubrimiento de sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen... - Conquistar su cuerpo y el mundo exterior
------------------------------	--

Singer (1972) (Citado en Navarro, 2002, p. 189)	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulación, movilización y toma de contacto don los objetos. - Control del cuerpo u objetos en situación de equilibrio. - Control del cuerpo y sus diversas partes en situaciones predecibles o no. - Secuenciación de movimientos apropiados en diversas situaciones de mayor o menor grado de incertidumbre.
---	---

Fuente: elaboración propia

3.2.2. El valor del juego para el desarrollo cognitivo

En el proceso del juego, los niños aprenden porque obtienen nuevas experiencias; el juego es una oportunidad para cometer errores, aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. Asimismo Garaigordobil (2005b), establece grandes conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual:

- El juego se trata de un instrumento que ayuda a desarrollar la capacidad del pensamiento. Primeramente se estimula el pensamiento motriz, seguido del pensamiento simbólico-representativo, y más tarde, el pensamiento reflexivo, que se trata de la capacidad para razonar.
- El juego es un estímulo para desarrollar la memoria y ayuda a mantener la atención.
- El juego desarrolla la imaginación y la creatividad. Se trata de una actividad creativa, un trabajo de constante construcción y creación, incluso cuando se juega a imitar la realidad, ya que la construyen internamente. Se trata también de una forma de entrenamiento y combinación del lenguaje, pensamiento y fantasía.
- El juego estimula la discriminación entre la fantasía y la realidad. En él se realizan acciones simbólicas con diferentes consecuencias que en la realidad tendrían.

3.2.3. El valor del juego para el desarrollo afectivo

Se puede alegar que el juego es una actividad que proporciona entretenimiento, placer y alegría de vivir. Permite expresarse libremente, encauza las energías positivamente y descarga las tensiones. El juego proporciona la oportunidad de expresar los sentimientos negativos y contribuye a diseñar soluciones alternativas para la dispersión de tales sentimientos. Se constituye así un factor decisivo para el equilibrio psíquico en los primeros años de vida y dominio de sí mismo (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Diversos autores como Piaget o Freud mantienen que en el juego el niño elabora y controla la ansiedad, con la finalidad de tranquilizarse. Esta ansiedad proviene de las experiencias que el niño mantiene con el mundo exterior, pero también de los deseos de su mundo interno que no puede satisfacer en el real. Por ello, en el juego encuentra una vía de escape y una forma de terapia para paliar las consecuencias negativas. Como ya se ha expuesto

anteriormente, Freud observó que el niño elabora y reinterpreta estas experiencias traumáticas, repitiendo simbólicamente cada acontecimiento y siendo él mismo uno de los protagonistas del hecho (citado en Garaigordobil, 2005a).

3.2.4. El valor del juego para el desarrollo social

En los primeros contactos el niño comenzará a conocerse a sí mismo, a construir su propia percepción de lo que le rodea y desarrollar las destrezas necesarias para integrarse en el mundo que le rodea. De este modo, conseguirá construir una identidad social acorde con las necesidades que se precisan para integrarse en la sociedad (Palau, 2004).

Según Romero y Gómez (2010), la madurez social dependerá del ambiente y el clima afectivo en que se desenvuelva el niño o la niña, sobre todo durante los primeros años de edad. Cuando el niño adquiera cierta madurez, tendrá la capacidad de relacionarse de forma plena y ajustada con otras personas. “La relación que existe entre el juego y la socialización infantil se podría resumir en una frase: *el juego llama a la relación y solo puede llegar a ser juego por la relación*” (Garaigordobil, 2005b, p. 16).

En un primer momento, el juego será individual, debido a su inmadurez social y a su egocentrismo que no les permite relacionarse con los demás de manera apropiada (Romero y Gómez, 2010). Hacia los seis años es cuando terminarán relacionándose con los niños de su edad de una forma equilibrada y ajustada. Es entonces cuando contarán con los puntos de vista de los demás y sus respectivas opiniones para poder jugar de una forma pacífica y ordenada, pasando a ser un juego compartido.

3.3. LA CREATIVIDAD

Como han demostrado Moya y Vicente (2007), la creatividad no se trata de un atributo específico de genios ni artistas como se ha creído durante mucho tiempo; todos somos creativos en mayor o menor medida y en diferentes aspectos. El desarrollo de la creatividad se puede estimular a lo largo de toda la vida. “La investigación ha demostrado que la creatividad no se desarrolla linealmente, y que es posible aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras” (Valqui, 2009, p. 1).

Es preciso subrayar que Moya y Vicente recogen una definición sobre creatividad muy clara y concisa: “la capacidad de elaborar productos originales, encontrar soluciones novedosas, ver todo lo que todos ven y pensar lo que nadie piensa” (2007, p.5).

En la disciplina psicológica, este término no se incluía dentro de conceptos fundamentales de estudio en esta ciencia. Es en las últimas décadas cuando ha ganado interés como área de estudio, especialmente en el ámbito educativo. Es entonces cuando se proyecta la importancia de este proceso y como una clave del logro de los aprendizajes fundamentales y trascendentales llamados “significativos” para la formación de los alumnos (Esquivias, 2004).

Para un desarrollo efectivo de la creatividad, ha de estimularse útilmente en el periodo escolar, de lo contrario irá disminuyendo hasta quedar prácticamente oxidada. Según de la Torre (1995, p. 15) el autor Andersen captó con realismo este hecho al atribuir su pérdida en los adultos a la educación: “Entre los niños, la creatividad es algo universal; entre los adultos es casi inexistente. La gran cuestión está: ¿Qué ha ocurrido con esta capacidad humana, inmensa y universal?”. John F. Arnold (citado en de la Torre, 1995) afirma que todos nacemos con un potencial definido y que varía para la actividad creadora y que las grandes diferencias que existe en el nivel de creatividad entre unos y otros es por las frustraciones de la vida real que impiden un normal desarrollo de dicho potencial.

Es necesario mencionar la existencia unas barreras u obstáculos que detienen el proceso creador. Se trata de una compleja variedad de barreras, que obstruyen el camino hacia la creatividad. De este modo se generan los temores, las ansiedades, las críticas prematuras, las presiones, los prejuicios, etc. Para desbloquear y quebrar las líneas del pensamiento unidireccionales es necesario ampliar, flexibilizar, movilizar y distender. “Es en este punto cuando podemos comprender la riqueza de posibilidades que ofrece la *estrategia lúdica*.” (Bianchi, 1990, p. 244). Cada vez se insiste más en que la creatividad no es solo cuestión de aptitudes, sino que se trata más bien de una disposición que tiene que ver más con factores motivacionales y de personalidad. Según Álvarez (2010, p.7), las características personales que se relacionan con la creatividad son: la motivación intrínseca, la curiosidad y el espíritu lúdico.

3.3.1. La creatividad en la escuela

En la educación la creatividad ha pasado de ser una cosa de niños a un valor educativo que se intenta desarrollar a través del currículum escolar; es necesario que se incorpore en los objetivos de las materias curriculares, debiéndose de tener en cuenta incluso en el proceso evaluativo (de la Torre y Marín, 1991).

Según Esquivias (2004) la escuela tiene como intención la formación y creación de futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante situaciones cotidianas donde se crea necesario la actuación del individuo. Para ello, la escuela se ha de reconocer como un espacio lúdico, activo que ha promovido situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, para actuar ante tales situaciones con capacidad creadora y lucrativa.

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, debiendo de estar presente en las estrategias didácticas, ya que permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos importantes para el aprendizaje. Sería interesante que se trabajase desde edades tempranas hasta niveles superiores.

3.3.2. El juego como precursor de la creatividad

Para desarrollar una mente creativa es importante estimular a los niños a que jueguen, manipulen objetos, investiguen, descubran, y tengan curiosidad y necesidad de encontrar soluciones a los problemas que se les plantea la vida. Según el autor Heitelt (citado en de la Torre, 1995, p. 34) “el juego del niño es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas.” Asimismo, Moya y Vicente realizan una correspondencia entre el juego y la creatividad:

Son muchas las necesidades de los chicos/as de nuestro alumnado, y nuestras que se pueden y deben mover y desarrollar en los procesos de aprendizaje: necesidad de juego, de comunicación, de afecto, de participación, de conocimiento, de expresión, de actividad. Cuando estas necesidades no son alimentadas se atrofian, se reprimen, adquieren un desarrollo anómalo, o se hipertrofian. Por tanto el sano y enriquecido desarrollo del afecto y de las motivaciones, es vital para los procesos creativos. (2007, p. 11).

Con esta reflexión podemos entender que el juego y la creatividad son conceptos que se encuentran íntimamente relacionados. Cuanto mayor es la utilización del juego en el aula, mayor motivación, y cuanto más se encuentren los niños motivados, más fácilmente se desarrollará la creatividad en sus acciones.

Dentro de este campo, los autores clásicos de mayor trascendencia son Piaget y Vygotski, estableciendo una gran relación entre en juego, desarrollo cognitivo y creatividad. Piaget enfatiza la construcción individual de la comprensión del mundo, a través del juego simbólico. Para Vygotski es el lenguaje y la interacción social con el adulto mediante el juego lo que propicia el desarrollo cognitivo. “Para ambos autores la libertad mental que se da cuando juega el niño permite la libertad de asociaciones entre los objetos, acciones o ideas que activan la imaginación creativa” (Belver y Ullán, 2007).

Los orígenes de los procesos creativos están en el juego infantil y el juego es la manifestación de la imaginación en la infancia. Vygotski es tajante al respecto cuando expone que sin el juego la imaginación no es posible, y sin imaginación no se desarrolla la capacidad creadora. “Mediante la personalización del entorno material somos capaces de potenciar el pensamiento creativo” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 175). Es tarea del docente crear un ambiente

en el aula que propicie la creatividad de sus alumnos. Para ello debe valerse por un lado de recursos materiales, pero por otro poseer ciertas cualidades y características para desarrollar en sus alumnos su lado más creativo.

3.3.3. Motivación, creatividad y juego

Primeramente sería interesante conocer lo que significa el concepto de motivación, dado que los demás ya los conocemos. Según Montero (2009, p. 84) la motivación se define como “la fuerza interna que dinamiza al individuo en dirección a una meta y a unos resultados específicos, originada en una necesidad, carencia o alteración del bienestar, ya sea por exceso o por defecto.”

Por otro lado Navarrete (2009, p. 2) refiriéndose a la motivación en educación “es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él”. Este interés se puede adquirir o mantener dependiendo de los factores extrínsecos y intrínsecos. Asimismo para Hidalgo (2010) los factores intrínsecos son los que se encuentran estrechamente relacionados con los que se aprende y los factores extrínsecos se trata de los elementos externos al sujeto que condicionan ese aprendizaje. La motivación como elemento culminante para un aprendizaje activo, no se comenzó a tener en cuenta hasta el pasado siglo.

No es hasta principios del siglo pasado cuando Thorndike comprueba la conexión entre aprendizaje y motivación. [...] a pesar de las críticas vertidas, Thorndike aportó evidencias experimentales que avalaron su descubrimiento, por lo que alrededor de 1920 la motivación se estableció como un concepto fundamental para la Educación y la Psicología. (Rodríguez, 2009, p. 40).

Para que se produzca el proceso de enseñanza-aprendizaje, los alumnos han de encontrarse motivados. El rendimiento académico viene determinado en gran medida por el grado de motivación que el alumno posea. Por otro lado solo se puede enseñar a los que quieren aprender. Querer aprender supone una dificultad, ya que el alumno debe poner de su parte. Para poder instruirse el alumnado debe asumir un reto para alcanzar un objetivo y dotarse de recursos necesarios para asumir esta dificultad. Por lo que respecta a este hecho, Hidalgo (2010, p. 115) nos habla de su propia experiencia de la motivación en el aula: “si los niños no están motivados, no puedo enseñar. Para motivar a los niños de Educación Infantil debo programar actividades que sintonicen con sus centros de interés. El centro de interés de los niños a estas edades es, principalmente el juego.”

Desde el punto de vista del contexto educativo, lo que se pretende es que el sujeto se motive a sí mismo, que sea éste su propia fuente de motivación. (Acosta, 1998). Una buena actuación sería generar en el alumno una *automotivación* para llegar a un aprendizaje autónomo,

creando sujetos activos e independientes. Moya y Vicente (2007) sugieren la relación que existe entre la motivación, el juego y la creatividad, y que los docentes deberían tener en cuenta para desarrollar actividades entretenidas en el aula:

Son muchas las necesidades de los chicos/as de nuestro alumnado, y nuestras que se pueden y deben mover y desarrollar en los procesos de aprendizaje: necesidad de juego, de comunicación, de afecto, de participación, de conocimiento, de expresión, de actividad. Cuando estas necesidades no son alimentadas se atrofian, se reprimen, adquieren un desarrollo anómalo, o se hipertrofian. Por tanto el sano y enriquecido desarrollo del afecto y de las motivaciones, es vital para los procesos creativos. (p. 11).

Con esta reflexión podemos entender que el juego, la motivación y la creatividad son conceptos que se encuentran íntimamente relacionados. Cuanto mayor es la utilización del juego en el aula, mayor motivación, y cuanto más se encuentren los niños motivados, más fácilmente se desarrollará la creatividad. De este modo Csikszentmihalyi (1998) constata que para que el alumno pueda mantener el interés en una materia tiene que sentirse motivado para disfrutar cuando trabaje con ella. El juego es una de las formas de atraer la atención del alumno.

La actividad lúdica crea una situación bien aceptada por los alumnos. El juego en el aula se utiliza como *motivación extrínseca*¹ como alternativa al método clásico. Además el juego ayuda a una fuerte *motivación intrínseca*² que normalmente se encuentra desaprovechada y que los profesores no saben sacar partido. “El juego al ser agradable por sí mismo, no hay nada más que este placer de seguir jugando” (Pla, 1989, p. 164).

3.4. METODOLOGÍAS DOCENTES MOTIVACIONALES

A veces, las metodologías utilizadas no son las más adecuadas para los niños de nuestra sociedad. Los docentes intentan mantener cierta apariencia de orden y se limitan a transmitir el currículum en cierta medida. Pero de lo que se trata es de mantener la atención del alumnado para que se dé un auténtico proceso de enseñanza-aprendizaje. En nuestra sociedad las metodologías tradicionales ya no funcionan y no motivan a los niños. Ahora más que nunca es cuando se cuestionan la necesidad de cambiar las metodologías docentes.

¹ Motivación extrínseca “es aquella que incita a actuar al individuo por la existencia o el individuo espera que existan, algún tipo de recompensas externas” (González y González, 2002, p. 26).

² Motivación intrínseca “es aquella que incita a actuar al individuo sin la necesidad de que existan o el individuo espere algún tipo de recompensas externas. [...] es la más difícil de conseguir puesto que proviene del propio sujeto” (González y González, 2002, p. 26).

Por lo que respecta, Martínez (2010, p. 104) constata que un docente se encuentra realmente satisfecho y animado cuando observa que sus alumnos están felices, motivados y contentos, con ilusión por trabajar y aprender. Cuando estos aspectos se dan dentro del aula el proceso de enseñanza-aprendizaje es mucho más fácil, fluido y natural. Por tanto uno de los objetivos de la educación es tener los instrumentos necesarios para propiciar las condiciones idóneas para enseñar y aprender. Solo con alumnos que se encuentren motivados se podrá conseguir intervenir educativamente. “¿Por qué tomar el juego como organizador o eje del trabajo educativo? Ésta es una decisión que se justifica en base a numerosas razones, fundamentadas en las notas características del juego” (Enciclopedia de la Educación Infantil, p.15):

- la potencia motivadora y placentera que posee
- la garantía de activación (impulsa la actividad)
- la flexibilidad (permite integrar todas las modalidades de trabajo)
- su valor para el aprendizaje de destrezas, normas, patrones, usos...
- su carácter abierto e informal.

A continuación se hará una reflexión de una de las metodologías que se pueden utilizar en el aula para atraer y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que se encuentra íntimamente relacionada con el juego. Como consecuencia de la utilización de esta estrategia se ayudará en el proceso educativo y resultará el aprendizaje significativo.

3.4.1. El aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento es una metodología de aprendizaje por sí misma y una de las consecuencias del juego y la acción. En este tipo de aprendizaje, el docente expone la meta que debe ser alcanzada pero no los contenidos de una forma acabada. El profesor es el mediador de la actividad y guía a los alumnos para que recorran el camino para alcanzar los objetivos propuestos (Baro, 2011).

Bruner (1988) plantea que los profesores deberían cambiar sus respectivas metodologías acorde con las necesidades de los alumnos su estado de evolución y su desarrollo. Para este autor el “el descubrimiento produce el aprendizaje significativo.” Según Baro (2011, p. 5) “el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.”

El juego individual puede producir descubrimiento siempre que el niño posea una capacidad potencial y la situación sea la adecuada. Cuando el juego es colectivo se dan unas condiciones óptimas para que los niños descubran y por tanto aprendan. Este tipo de

“aprendizaje social” es más rico ya que la interacción entre iguales enriquece cualquier tipo de juego, actividad o entorno de aprendizaje. Siempre que sea posible es preferible jugar en grupo.

Cuando se trabaja con niños en un entorno lúdico y creativo se facilitan nuevos descubrimientos. Además todos los niños se benefician de los descubrimientos de sus compañeros más inteligentes y aprenden de éstos por imitación.

3.4.2. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo fue propuesto por Ausubel, psicólogo estadounidense influido por los aspectos cognitivos de Piaget. Planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción en la que afirma que el aprendizaje se da cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos (Baro, 2011). En la misma línea Torres (1991) define el aprendizaje significativo como un aprendizaje en el que el alumno relaciona lo que sabe con la nueva información para mejorar la capacidad comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas y procesos de pensamiento que va a adquirir escolar o extraescolarmente. (Citado en Ruíz, et al. 2003, p.28).

El aprendizaje significativo favorece la adquisición de los conceptos a través de la acción, manipulación, la exploración, y todos los aspectos que el jugar conlleva. Este tipo de aprendizaje requiere que el alumno contribuya para elaborar las conexiones y relaciones necesarias que existen entre su conocimiento y el nuevo contenido. Para poder cumplir con el objetivo final del aprendizaje significativo, según Baro (2011) se deben cumplir varias condiciones:

1. En primer lugar el alumno debe de poseer los conocimientos previos necesarios para poder acceder de forma adecuada a los nuevos. Este nuevo contenido debe poseer una significatividad para el alumno para que pueda integrarlo como parte de su propio conocimiento. Para ello sería interesante la utilización de metodologías para que activen los conocimientos previos.
2. El nuevo conocimiento debe contener una estructura interna con una lógica intrínseca para que el alumno pueda construir su significado. Si el contenido está poco estructurado o es pobre, el alumno difícilmente podrá darle una significatividad.
3. La actitud del alumno es determinante para que se produzca un aprendizaje significativo. Debe tener la intención y realizar el esfuerzo de relacionar lo antiguo con lo nuevo. De ello dependerá el grado de motivación para aprender y la habilidad del profesor para incrementar y activar esta motivación.

4. El aprendizaje debe ser funcional, el alumno debe encontrar utilidad a los nuevos conocimientos para poder aplicarlos en cualquier situación en la que se requiera.

Asimismo, para Flores, Mundo y Soria (2006) “El aprendizaje significativo es aquel que tiene sentido para el individuo y se puede transferir a situaciones similares, implica la transformación de nociones y conceptos intelectuales, parte de experiencias, intereses, habilidades, actitudes, madurez y estilos de aprendizaje. La estrategia lúdica pretende que el aprendizaje sea significativo para que el conocimiento llegue a transferirse a situaciones de la vida cotidiana”.

Es interesante que el maestro motive a sus alumnos a desarrollar la capacidad que tienen para generar un vínculo entre el nuevo material aprendido y los conocimientos previos del alumno. Esto se puede lograr de la forma más natural y sencilla, por medio de juegos educativos. Los niños obtienen un mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos a través del juego. Por lo que el juego se trata de un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos (Zapata, 1995).

Para Alsina y Planas (2008) la planificación de un juego con carácter pedagógico y la exploración de sus posibilidades en el aula, hace posible la consecución de ciertos objetivos. Este tipo de juego se desarrolla con la intención de provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de nuevos conocimientos y facilitar el desarrollo de habilidades.

3.5. INVESTIGACIONES REALIZADAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

A continuación se presentan una serie de investigaciones que se han realizado sobre el juego como metodología didáctica y precursora de la creatividad. Cabe destacar que las investigaciones en nuestro idioma sobre este tema no son demasiadas para la importancia que se le atribuye.

En primer lugar, se presenta el trabajo de una autora con gran reconocimiento en nuestro país por sus investigaciones en educación; Garaigordobil (1995) propuso una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. Después de realizar diferentes análisis estadísticos y observacionales se puso de manifiesto que los niños que se sometieron al programa incrementaron significativamente varios aspectos. Los más destacados fueron los siguientes:

- Mejoraron las conductas de sensibilidad social y de respeto de las normas de la sociabilidad-autocontrol.
- Disminuyeron las conductas agresivas, de apatía-retraimiento y ansiedad-timidez.
- Mejoraron la conducta social con los compañeros, en el contexto familiar, extraescolar.
- Aumentó la madurez para el aprendizaje escolar, mejorando la comprensión verbal, aptitudes numéricas, etc.
- Mayor aprendizaje y control del esquema corporal.
- Mayor cantidad y calidad de las estrategias cognitivas de interacción social. (autoconcepto)
- Mejores relaciones intragrupo, cooperación.

Todos estos resultados entre otros, ratifican y subrayan el positivo papel de la interacción lúdica y la cooperación en el desarrollo infantil.

Por otro lado, Minerva (2007) aporta unos resultados sobre su investigación de carácter descriptivo sobre el juego como elemento primordial para el desarrollo del aprendizaje en el aula. Este autor comprueba que la estimulación que genera el juego hace que los alumnos desarrollen su concentración, su curiosidad, su reflexión e imaginación entre otras. Los resultados de la investigación determinan la importancia del docente en la labor de conocer los términos del juego en relación con la realidad, y planificarse para conseguir los objetivos esperados. Las estrategias se deben concebir como innovadoras, creativas y motivantes para buscar los beneficios de la enseñanza y del aprendizaje.

De igual forma, Garaigordobil (2006) presenta otro trabajo sobre la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. En este caso se expone un estudio que forma parte de una línea de investigación que se lleva desarrollando desde la década de los 90, en la que se han diseñado y evaluado varios programas de intervención que se estructuran en base a tres parámetros “juego, cooperación y creatividad”. Se trata de un estudio que tiene por objetivo diseñar un programa de juego cooperativo-creativo dirigido a niños de 10 a 12 años. Los resultados de este programa supuso el incremento de:

- La capacidad para aportar ideas novedosas que están lejos de lo obvio, común o establecido e infrecuentes estadísticamente.
- La creatividad gráfico-figurativa, originalidad al presentar ideas novedosas, infrecuentes, aportando ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común.
- Incremento de las conductas y rasgos característicos de las personas creadoras, tales como ofrecer soluciones originales a problemas, uso de materiales de juego de

forma original, interés por las actividades artísticas o juegos de palabras de fantasía, simbólicos, intelectuales.

- Aumento del número de alumnos con características de persona creativa.

Atendiendo a investigaciones sobre opiniones de los profesores acerca del juego como uso didáctico, Gairín (1990) realizó una investigación sobre las consecuencias que pueden derivarse al utilizar juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. En esta investigación se recogen los siguientes datos:

- El 57% de los profesores opinan que la utilización del juego es una actividad que resulta amena para sus alumnos. Y el 43 % opinan que resulta muy amena.
- El 84% opinan que los juegos son útiles para la preparación de sus alumnos. Muy útiles lo consideran un 16%.
- Los juegos resultan poco difíciles de practicar en opinión del 67% de los docentes, mientras que son difíciles en opinión del 33%.
- En la opinión del 83% de los profesores los juegos resultan importantes para la preparación de sus alumnos. Y son muy importantes para el 10%.

A parte la opinión que tienen los docentes sobre la utilización del juego como metodología, también se procedió a preguntar sus opiniones sobre el tipo de mejora que pueden aportar los juegos educativos y estos fueron los resultados:

- El 88% de los profesores opinan que se mejorará la motivación de los alumnos.
- El 83% opina que el profesor puede construir nuevos recursos didácticos.
- Para el 29% de los profesores las relaciones se ven mejoradas con el resto de los compañeros.
- El 28% de los docentes piensa que los juegos le permiten mejorar su actuación didáctica.
- Para el 26% de los encuestados los juegos permitirán mejorar la organización del trabajo dentro del aula.
- Un 21% opina que los juegos ayudan a mejorar la programación de la asignatura y se mejoran los conocimientos matemáticos.

Por otra parte, Arévalo, Hernández, Tafur y Bolseguí (2006) revelan una perspectiva diferente sobre el uso del juego en el aula, en este caso sobre el desuso que realizan los docentes sobre este tipo de metodología por desconocimiento de sus ventajas educativas. Esta investigación pretende diagnosticar la actuación de los docentes en el aula de preescolar con objeto de identificar las estrategias de enseñanza que emplean comúnmente. Los resultados concluyen que las docentes que participaron en la investigación tienen conocimiento sobre la utilización del juego como eje curricular, pero que en repetidas ocasiones lo excluyen de sus planificaciones, ya que consideran la actividad lúdica como un juego, desconociendo su potencial para afianzar conocimientos y aprendizajes en los niños.

4. OBJETIVOS

General

Conocer las opiniones y creencias de los maestros y maestras de Educación Infantil y Primaria sobre el juego como metodología docente potenciadora de la creatividad

Específicos

- ✓ Conocer el grado de incidencia del juego como metodología en el currículum de Educación Primaria.
- ✓ Determinar si existe diferencia de creencias entre maestros que cursaron la carrera hace años y los que terminaron hace poco.
- ✓ Conocer si los docentes perciben una diferencia de la creatividad en el paso de Infantil a Primaria.
- ✓ Conocer si los docentes utilizan el juego como metodología en su práctica diaria siempre que encuentran la oportunidad.
- ✓ Determinar si los docentes muestran interés por conocer más acerca de la utilización del juego como metodología didáctica.
- ✓ Conocer si la formación de los maestros y maestras fue deficitaria en cuanto a la utilización del juego como recurso metodológico.
- ✓ Conocer si los docentes creen necesaria mayor utilización del juego como metodología en Primaria.
- ✓ Analizar si los docentes reconocen la importancia de las estrategias lúdicas como precursoras del aprendizaje significativo.

5. METODOLOGÍA

5.1. INTRODUCCIÓN

En este apartado se define el problema a investigar y su forma de abordarlo. En primer lugar se describe la elección de metodología utilizada para esta investigación y su correspondiente justificación. Y en segundo lugar se realiza un repaso del diseño de la investigación, de las técnicas e instrumentos de la recogida de datos, y se define la muestra del objeto de estudio con una serie de análisis descriptivos.

5.2. PARADIGMA EN QUE SE BASA EL ESTUDIO

En primer lugar, antes de abordar y explicar el paradigma que hemos escogido, es preciso conceptualizar la palabra paradigma; según definió Kuhn en 1962, es:

Un conjunto de suposiciones interrelacionadas respecto al mundo social que proporciona un marco filosófico para el estudio organizado de este mundo. Un paradigma sirve como guía para los profesionales en una disciplina porque indica las cuestiones o problemas importantes a estudiar; se orienta hacia el desarrollo de un esquema aclaratorio: establece los criterios para el uso de “herramientas” apropiadas, y proporciona una epistemología. (Citado en Medina, 2001, p.79).

Una vez visto lo que significa paradigma y antes de abordar el escogido para nuestra investigación, hemos de considerar las dos grandes corrientes que se emplean para tal cometido: el paradigma cualitativo y el paradigma cuantitativo.

El enfoque cualitativo se encuentra referido a investigaciones naturalistas, fenomenológicas, interpretativas o etnográficas. En la investigación cualitativa se toma la vida como un todo social, que puede ser observado y objetivado. De esta forma el investigador debe usar su experiencia personal como elemento más. Cuando el objetivo de la investigación es describir, relacionar, explicar, predecir, medir o cuantificar un fenómeno, el paradigma más adecuado es el *cuantitativo*; dado que en este caso se trata de conocer y describir las opiniones y creencias sobre el valor del juego educativo como potenciador de la creatividad, de maestros y maestras en ejercicio. El enfoque social que hace el paradigma cuantitativo, emplea supuestos mecanicistas y estáticos del modelo positivista de las ciencias naturales. “Las investigaciones cuantitativas se asientan sobre un marco conceptual más cercano a la matemática y a la estadística; por ello, la teoría del muestreo, los mecanismos para la formulación de hipótesis, los grados de confianza, los errores standard, las correlaciones etc., son el bagaje conceptual sobre el cual se asientan sus principales propuestas metodológicas” (Barragán, 2003, p. 118).

La investigación cuantitativa se trata de un método basado en los principios de investigación metodológicos del positivismo y neopositivismo. Este tipo de investigación se utiliza tanto en ciencias naturales como sociales, aunque es más característica de las ciencias naturales. Se distingue por considerar que la realidad está constituida por leyes, principios y fenómenos que el hombre a través de su capacidad de conocer tiene que descubrir, explicar y explorar.

Tabla 3: características de la metodología cuantitativa

Característica	Definición
Naturaleza de la realidad.	Es algo externo al investigador, única y tangible, que puede fragmentarse en variables.
Finalidad de la investigación.	Conocer y explicar la realidad para predecirla y controlarla. Formular leyes y explicaciones generales que rigen los fenómenos naturales.
Relación investigador – objeto investigado.	Es un ser objetivo, apolítico, libre de valores, que trabaja distanciado del objeto de estudio.
Problemas que investiga.	Los problemas, en su mayoría, surgen de las teorías y postulados. Se centra en el contraste de teorías.
Papel de los valores.	Considera que la metodología está libre de valores. El método es garantía de neutralidad.
Teoría y práctica	Separación entre la teoría y la práctica. La teoría es la regente de la práctica.
Criterios de calidad.	Se sustenta sobre los criterios de validez, confiabilidad y objetividad.
Instrumentos.	Se basa en instrumentos que implican la medición: testes, cuestionarios, escalas, entrevistas estructuradas, etc.
Análisis de los datos.	Es de carácter deductivo y estadístico. Aporta análisis cuantitativos.

Fuente: Fonseca, 2003, p. 136.

Para que una investigación posea rigor científico, es necesario el seguimiento de unos pasos admitidos como válidos por la comunidad científica; en este caso la investigación de carácter cuantitativo, supone la realización de los siguientes (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.5):

- En cuanto a la actividad del investigador, debe ser la siguiente:
 - o Plantear un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación tratan unos temas específicos.
 - o Una vez planteado el problema de estudio, revisa lo que se ha investigado hasta ahora sobre el tema. A esta actividad se la conoce como revisión de la literatura.
 - o Sobre la revisión de esta literatura construye un marco teórico (la teoría que guiará el estudio).

- De esta teoría se derivan hipótesis (cuestiones a probar si son ciertas o no)
- Somete a prueba las hipótesis mediante el empleo de los diseños de investigación apropiados.
- Para obtener resultados, el investigador debe recoger datos numéricos de los objetos, fenómenos o participantes, que estudia y analiza mediante procedimientos estadísticos.

En las investigaciones de carácter cuantitativo se formulan unas hipótesis para después contrastar con los datos obtenidos si se cumplen o no. Pero este planteamiento no siempre se da así. Existen unos tipos de investigación cuantitativa que no requieren de la formulación de hipótesis, estas son las investigaciones de carácter exploratorio, y en algunos casos las investigaciones de carácter descriptivo, como la presente. Respecto a este ejemplo de investigaciones (descriptivas) se presume que “Este tipo de estudios buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, et al., 2006, p. 102). Es decir, miden evalúan o recolectan datos sobre varios conceptos, aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Este tipo de estudio recolecta información sobre una serie de cuestiones, para de este modo, describir lo que se está investigando. Las investigaciones cuantitativas donde se formulan hipótesis, son aquellas cuyo objetivo trata de correlacionar o explicar una cifra o un hecho. En la siguiente tabla se muestra una explicación sobre los tipos de investigación donde se deben realizar hipótesis o no:

Tabla 4: formulación de hipótesis en estudios cuantitativos

Tipo de estudio	Formulación de hipótesis.
Exploratorio	No se formulan hipótesis.
Descriptivo	Solo se formulan hipótesis cuando se pronostica un hecho o un dato.
Correlacional	Se formulan hipótesis correlacionales.
Explicativo	Se formulan hipótesis causales.

Fuente: Hernández, et al., 2010, p. 122.

5.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación se presentan las fases tenidas en cuenta para la realización de la investigación:

- Fase inicial: descripción de los pasos por los que se ha regido la investigación, se realiza una justificación por la que se ha escogido unos instrumentos y técnicas concretos.
- Fase preparatoria: se describe la muestra escogida para el objeto de estudio y diseño del cuestionario.
- Fase de concreción: se narra el acceso al campo y se describe la muestra empírica.
- Fase analítica: análisis descriptivo y de frecuencias de los datos. Además se realiza la interpretación de los datos según se muestran.
- Fase informativa: se determinan las conclusiones de los datos obtenidos.

5.4. FASE INICIAL

En la primera fase de esta investigación se realizaron una serie de pasos previos antes de comenzar con la elaboración del documento, tales como (Muñoz y González, 2010):

1. Identificar el objeto de estudio
2. Definir los objetivos
3. Examinar los recursos disponibles
4. Estimar las limitaciones del acceso al campo
5. Realizar un análisis bibliográfico de la literatura científica
6. Determinar el modelo y diseño de la investigación
 - a. Seleccionar los métodos para la obtención de datos
 - b. Seleccionar instrumentos para la obtención de los datos

En este caso, la consideración del objeto de estudio, el propósito de recoger información en un tiempo limitado y el gran número de docentes en la provincia de Segovia, aconsejaba la utilización de la técnica de la encuesta social para la recogida de los datos. “La encuesta social es un método de obtención de información mediante preguntas orales o escritas, planteadas a un universo o muestra de personas que tienen las características requeridas por el problema de investigación” (Briones, 1996, p. 1).

Nuestra investigación se centra principalmente en la recogida de información acerca de las opiniones y actitudes de los docentes del juego creativo. Por otra parte, precisamos de otras variables, acerca de las características demográficas, tales como edad, sexo, etc, para que sea posible la comparación dentro de un colectivo. Además, una de la parte del cuestionario, trata preguntas acerca de la utilización del juego como estrategia didáctica, lo que se relaciona con la recogida de información de conductas y actividades en el ámbito laboral.

En esta investigación, la encuesta elegida es de carácter *descriptivo*, ya que tienen la finalidad de mostrar la distribución de los fenómenos estudiados en una cierta población y/o en subconjuntos de ella. En este tipo de encuesta, la muestra que se escoge para la investigación debe ser heterogénea en su composición, para de este modo, se disponga de subgrupos o categorías que permitan apreciar las variaciones posibles del estudio (Briones, 1990, p. 52).

En cuanto al instrumento elegido para la recolección de datos más apropiado para recoger información acerca de actitudes y creencias de un colectivo concreto, según nuestro criterio, es el *cuestionario*. La utilización de este tipo de instrumento, se destina a la recogida de una información requerida que permita cumplir con los objetivos de la investigación. La información que obtenemos de este tipo de instrumento es breve y concisa. En concreto se trata un cuestionario de carácter cerrado. Más adelante se detallarán los apartados de los que se compone este instrumento.

5.5. FASE PREPARATORIA

En la fase preparatoria se diseñó y elaboró el cuestionario, después de haber sido evaluado por una serie de expertos. Cuando se obtuvo la aprobación correspondiente se procedió a la repartición de los cuestionarios por los diferentes colegios de la provincia de Segovia.

5.5.1. Población y muestra objeto de estudio

El subgrupo de población seleccionado y relacionado con las características de la investigación, se trata de maestros y maestras de Educación Infantil y Educación Primaria en ejercicio de la provincia de Segovia (sin incluir maestros especialistas). Para esta investigación se precisa la recolección de información acerca de la creencia y opinión de estos docentes acerca del juego como metodología didáctica potenciadora de la creatividad.

5.5.2. Diseño del cuestionario

Tras la elaboración de una muestra de posibles ítems (al menos 60) se presentaron a los expertos para validar el cuestionario. Las valoraciones realizadas por el grupo de expertos sirvieron para rechazar o mejorar ciertas preguntas. Este paso es muy importante ya que se otorga al instrumento la validez necesaria para una eficaz recogida de datos. Refiriéndonos a la *estructura*, el cuestionario consta de cuatro partes:

1. Una primera en la que aparece el título del cuestionario para su debida presentación: “Escala de Actitudes hacia el Juego Creativo como Metodología Docente (EAJCMD)”;
- en esta parte además aparecen los datos identificativos, como son: nombre del colegio,

localidad del colegio, nivel al que pertenece el profesor (Infantil o Primaria), fecha de finalización de la carrera de Magisterio, años de experiencia docente, edad y sexo.

2. A continuación, en una segunda parte se encuentra una breve explicación para el encuestado con información pertinente acerca del carácter confidencial con el que se tratarán los datos, todo ello justificado por la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal. Por esta razón, se pide contestar con sinceridad a las preguntas para que puedan tener un valor práctico para la investigación.
3. La tercera parte consta de 35 preguntas, sobre el juego como metodología docente y precursora de la creatividad. Los ítems que se han utilizado siguen un formato de carácter cerrado (también denominado ítems estructurados), marca al encuestado una determinada forma de respuesta y una cantidad limitada de selección de respuestas. En cuanto al tipo de *escala valorativa* se ha utilizado una escala de tipo Likert, que es el sistema de construcción de escalas más sencillo, y sus características psicométricas no son inferiores a otros tipos de escala, por lo que se trata del tipo más utilizado. El número de respuestas seleccionado es impar, en concreto cinco posibles respuestas. De este modo se da la posibilidad a los sujetos indecisos a elegir la respuesta *indiferente* que en este caso se trata “de acuerdo”; es preferible que los sujetos se muestren indiferentes a que no contesten por la negativa de posicionarse en un lugar u otro, como puede suceder en las escalas con respuestas de número par. La redacción de las respuestas que muestran el grado de acuerdo o de desacuerdo, se ha realizado de la siguiente manera: 0: desacuerdo total, 1: en desacuerdo, 2: de acuerdo, 3: bastante de acuerdo, 4: acuerdo total.
4. La última parte corresponde a un casillero destinado a las observaciones pertinentes de los maestros y maestras acerca del objeto de estudio u opiniones que les ha sugerido el cuestionario.

5.6. FASE DE CONCRECIÓN

Tras la fase anterior, se procedió a la repartición de los cuestionarios por los diferentes colegios de Segovia. Los cuestionarios fueron repartidos personalmente por todos los colegios de la capital. Se precisó de ayuda por parte de los estudiantes en prácticas en la escuela de Magisterio de Segovia para hacérselo llegar a sus correspondientes tutores y a otros docentes de la escuela.

5.6.1. Acceso al campo

Para que los cuestionarios llegaran a todos los maestros de cada colegio en un primer momento se debía contactar con el director o directora del colegio en cuestión. En este primer acercamiento se procedía a una presentación y se hacía una breve explicación de mi objeto de estudio para que el director/a estuviera informado del contenido del cuestionario. En algunos casos para que éste diera su aprobación para el pase de cuestionarios, se hizo presentar una carta de presentación para acreditar mi procedencia de la escuela de Magisterio. Una vez se obtenía el consentimiento, son los propios directores los que se prestan a pasar los cuestionarios por las aulas de Infantil y Primaria, y se concretaba una fecha para su recogida.

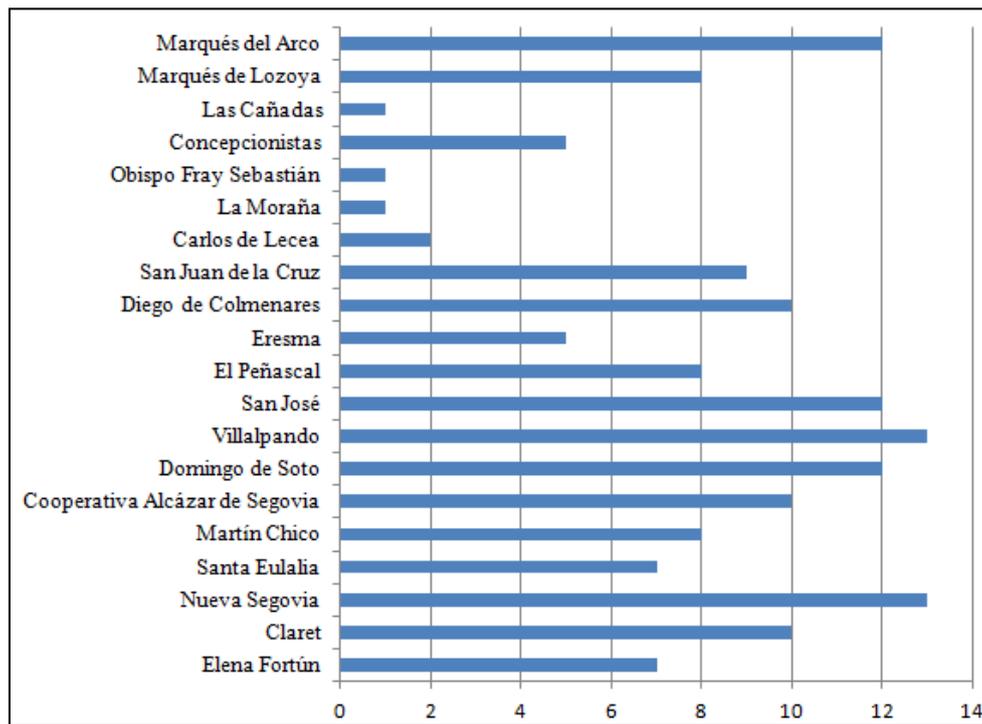
Llegada la fecha me presentaba en los colegios para que se me hiciera entrega de éstos. La cual fue mi sorpresa cuando me entregaban menos cuestionarios de los que había dejado. Los directores exculpan a sus compañeros con la excusa de no tener tiempo y encontrarse muy ocupados. De todos los colegios de la capital de Segovia solo hubo uno que no contribuyó a tal cometido.

5.6.2. Descripción de la muestra empírica

Antes de analizar los resultados obtenidos de las respuestas de los maestros a los diferentes ítems, se realiza una descripción sobre las características personales de los encuestados que aparecen en una primera parte del cuestionario, para conocer con qué tipo de individuos se ha realizado el cuestionario. Para ello se ha utilizado el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 20 y el programa Microsoft Office Excel 2007 para la elaboración de los gráficos.

- Atendiendo al colegio: a continuación se muestra un gráfico de barras explicativo donde se muestran los diferentes colegios que han participado en la investigación y la frecuencia de encuestados en cada uno. Como se puede observar se trata de un análisis donde aparecen todos los colegios de la capital exceptuando 1 y algunos otros pertenecientes a la provincia.

Gráfico 1: nombre de los colegios



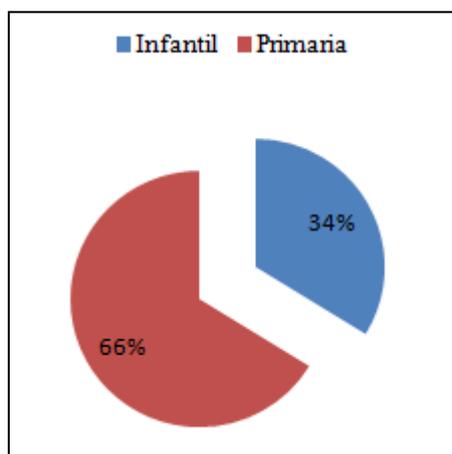
- Respecto a la localidad donde se encuentra cada colegio, se ha elaborado una tabla de frecuencias, donde se muestra que la mayor procedencia de los colegios es de la capital segoviana.

Tabla 5: localidad de los colegios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Segovia	131	85,1	85,1	85,1
	Arévalo	1	,6	,6	85,7
	Nava de la Asunción	1	,6	,6	86,4
	Aguilafuente	1	,6	,6	87,0
	Torrecaballeros	8	5,2	5,2	92,2
	San Cristóbal	12	7,8	7,8	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

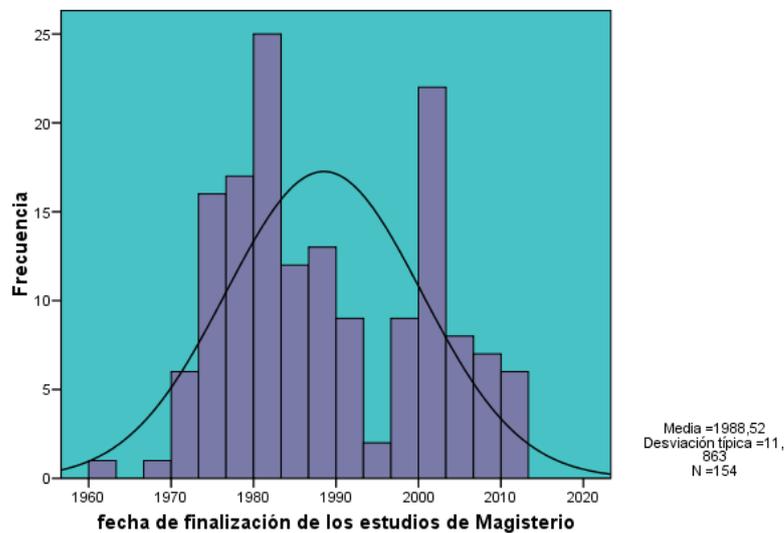
- Atendiendo al nivel escolar donde se encuentran los maestros y maestras, se puede observar que han participado en el estudio más docentes de Educación Primaria que de Infantil, como es lógico por el mayor número de cursos que existen en Primaria respecto a Infantil.

Gráfico 2: nivel escolar



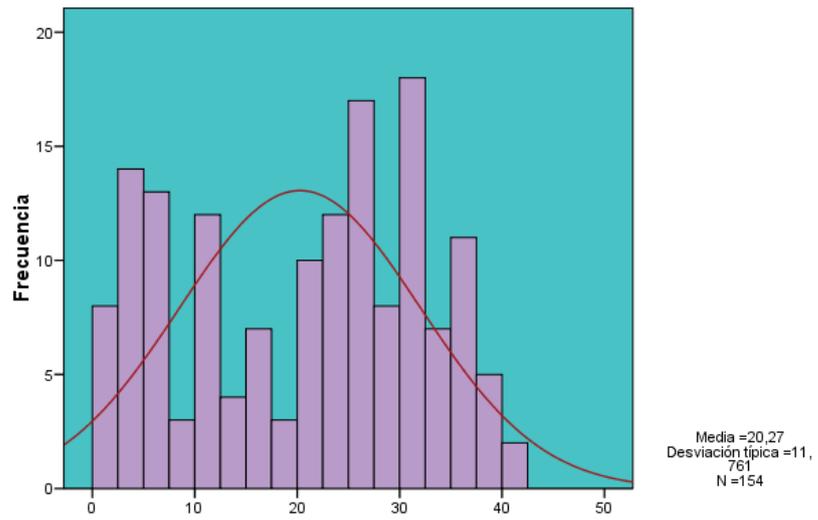
- En cuanto a la fecha de finalización de estudios de la carrera de Magisterio, se ha obtenido un histograma donde se refleja que la finalización de estudio va desde el año 1962 hasta el 2011. En este caso hemos pedido la media del año en el que los sujetos han terminado los estudios y está en el año 1988.

Gráfico 3: fecha de finalización de los estudios



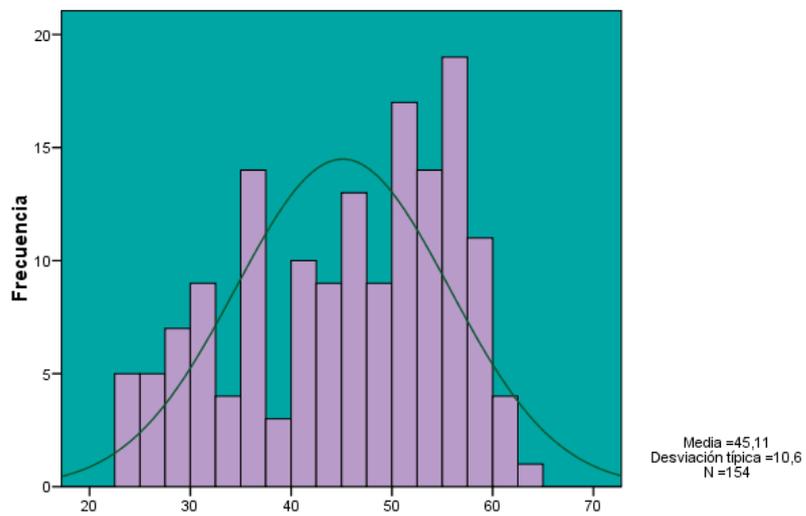
- Refiriéndonos a los años de experiencia docente, se puede observar que van desde un año de experiencia hasta los 42 años. En este caso también se ha pedido la media, siendo 20 la media de los años de experiencia docente.

Gráfico 4: años de experiencia docente



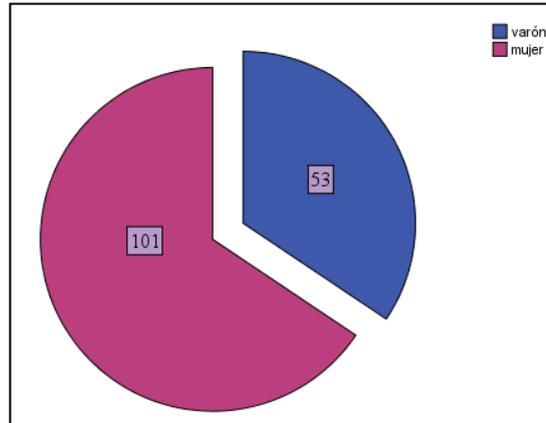
- En cuanto a la edad de los encuestados, oscila entre los 23 y los 64, siendo 45 la edad media.

Gráfico 5: edad



- Por último, atendiendo al sexo, se puede apreciar que la mayoría la mantienen las mujeres frente a los varones.

Gráfico 6: sexo



6. FASE ANALÍTICA

Después de exportar los datos de los cuestionarios al programa IBM SPSS Statistics, y tras un análisis exhaustivo, podemos conocer los resultados obtenidos del cuestionario “Escala de Actitudes hacia el Juego Creativo como Metodología Docente (EAJCMD)”. Se han obtenido opiniones diversas acerca de este tema, pero en general las creencias de los maestros de forma unánime muestran la gran importancia que tiene el juego en nuestras aulas.

A continuación se hace un repaso de los diferentes datos obtenidos y se lleva a cabo una interpretación para dar sentido a los resultados. En primer lugar se realiza un análisis de frecuencias en relación a todos los ítems del cuestionario, donde se lleva a cabo una agrupación de los ítems de la misma naturaleza para garantizar una lectura más llevadera. En segundo lugar se realiza un análisis comparativo entre ítems y características de los encuestados por medio de análisis de contingencias.

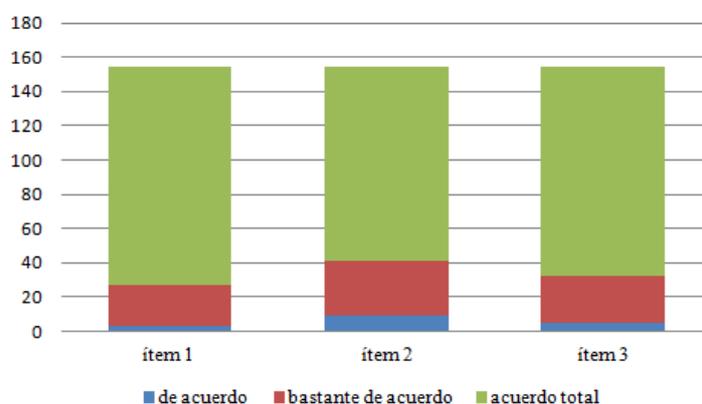
6.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS ÍTEMS

Para empezar, se muestran los resultados de los ítems 1, 2 y 3 en el gráfico 7. Se han agrupado por tratarse de preguntas de la misma naturaleza; están referidas al juego como ayuda para el desarrollo integral del niño, dicen lo siguiente:

- Ítem 1: el juego es necesario para el desarrollo armónico de la personalidad.
- Ítem 2: los juguetes y el juego ayudan al niño a entender el mundo que le rodea.
- Ítem 3: los juegos y juguetes adecuadamente seleccionados ayudan a desarrollar diferentes habilidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales.

En el gráfico se puede observar que todos los docentes encuestados se muestran en acuerdo total. Con estos resultados podemos constatar que los docentes de la provincia de Segovia mantienen y corroboran la importancia que el juego tiene en el desarrollo integral del niño, tanto para las habilidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales, como para el desarrollo de su personalidad.

Gráfico 7: ítem 1, ítem 2, ítem 3



En cuanto al ítem nº 4, como se puede observar, la percepción que tienen los docentes respecto al juego como precursor del pensamiento creativo es muy favorable dado que la gran mayoría, por no decir la totalidad, se muestra totalmente de acuerdo con dicha afirmación.

Tabla 6: ítem 4. El juego es determinante para el desarrollo de un pensamiento creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	de acuerdo	6	3,9	3,9	3,9
	bastante de acuerdo	46	29,9	29,9	33,8
	acuerdo total	102	66,2	66,2	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

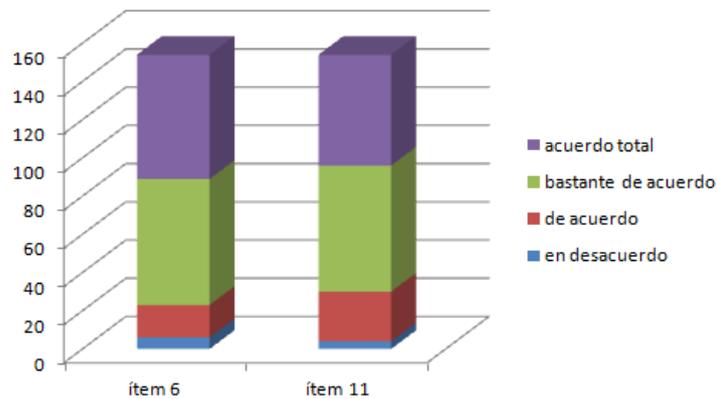
Las estrategias lúdicas consiguen un aprendizaje más significativo que otro tipo de estrategias docentes, como hemos podido conocer por diversos autores (Zapata, 1995; Flores et al. 2006; Alsina y Planas, 2008). Los ítems 6 y 11 datan sobre este tema y dicen lo siguiente:

- 6. Con un aumento de estrategias lúdicas conseguiríamos un aprendizaje más significativo.
- 11. Las metodologías lúdicas son una buena estrategia facilitadora del aprendizaje

La mayoría de los encuestados mantienen estar bastante de acuerdo con estas afirmaciones. En contraposición a esta mayoría, nos ha sorprendido la existencia de un bajo porcentaje de docentes que se muestran en desacuerdo con estas afirmaciones. Como se ha podido comprobar el perfil de los docentes que se muestran en desacuerdo tienen entre 53 y 57 años, todos tienen más de 24 años de experiencia docente. Teniendo en cuenta este análisis podemos constatar que la percepción de los maestros sobre las metodologías lúdicas es muy

favorable dado que defienden que se puede facilitar un aprendizaje significativo. En contraposición se ha podido constatar que existe una minoría, en este caso de personas con más de 24 años de experiencia, que no están de acuerdo con que las metodologías lúdicas puedan producir un aprendizaje significativo.

Gráfico 8: ítem 6, ítem 11



Refiriéndonos al ambiente que se puede crear en el aula cuando se utiliza el juego como metodología, una minoría opina que se crea un ambiente de exaltación que perjudica la concentración necesaria para el aprendizaje. La mayoría, un 69,5% se muestra en desacuerdo con que se crea un ambiente que perjudique a la concentración.

Tabla 7: ítem 10. La utilización del juego como recurso didáctico crea un ambiente de exaltación que perjudica la concentración necesaria para el aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	29	18,8	18,8	18,8
	en desacuerdo	78	50,6	50,6	69,5
	de acuerdo	32	20,8	20,8	90,3
	bastante de acuerdo	11	7,1	7,1	97,4
	acuerdo total	4	2,6	2,6	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

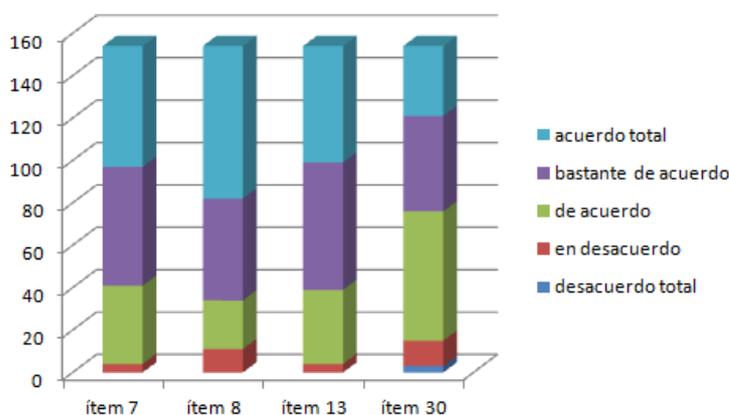
Como hemos constatado anteriormente, según varios autores (Gairín, 1990; Rodríguez, 2009, etc.) cuando los alumnos se encuentran más felices en el aula, están más motivados y prestan más atención. De este tema tratan los siguientes ítems:

- 7. Con una mayor utilización de estrategias lúdicas los alumnos serían más felices en el aula.
- 8. Cuanto más felices son los alumnos, más motivados se encuentran, prestan más atención y por tanto aprenden más.

- 13. El ambiente lúdico mejora el clima en el aula y las relaciones interpersonales en el seno del grupo.
- 30. Los alumnos estarían más motivados si se introdujeran metodologías lúdicas en todas las áreas del currículum.

Como se puede observar en el gráfico 9 la mayoría de los encuestados se muestran bastante de acuerdo con estas afirmaciones. Pero se puede observar que una minoría se encuentra en desacuerdo, y en el caso del ítem nº 30 existen encuestados que se muestran en desacuerdo total. En este último caso se trata de dos docentes de Infantil y uno de Primaria con una con una edad comprendida entre 29 y 49, lo cual resulta desconcertante. También sorprende la cuantía de personas que se muestran en desacuerdo, las cuales tienen una media de 30 años de experiencia docente. Por lo que se percibe, en su mayoría, los docentes creen que si se utilizara más el juego como metodología sus alumnos se encontrarían más felices y motivados. A pesar de esto existe una minoría que opina de forma desfavorable. Además el estudio nos demuestra que los maestros creen que sí sería interesante la utilización del juego en todas las áreas del currículum.

Gráfico 9: ítem 7, ítem 8, ítem 13, ítem 30



La idea de la utilización de las metodologías lúdicas incluso en la formación universitaria dispara una diversidad de opiniones. Los porcentajes se encuentran muy distribuidos, no obstante una mayoría se muestra de acuerdo con la afirmación. Aún así existe un porcentaje minoritario que se muestra en desacuerdo con esta afirmación. Esta minoría, exceptuando tres casos, tienen 44 años en adelante, con una experiencia docente media de 30 años. Por lo que podemos constatar que la gran mayoría de los docentes, percibe la utilización del juego como metodología en la formación universitaria de forma positiva.

Tabla 8: ítem 12. Sería interesante la utilización de estrategias lúdicas como recurso didáctico incluso en la formación universitaria

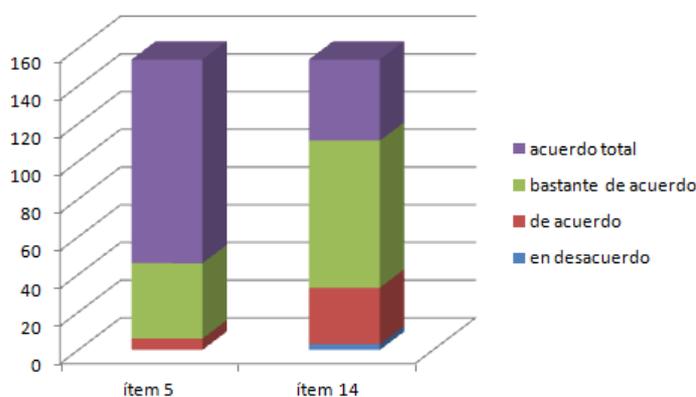
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	2	1,3	1,3	1,3
	en desacuerdo	12	7,8	7,8	9,1
	de acuerdo	59	38,3	38,3	47,4
	bastante de acuerdo	46	29,9	29,9	77,3
	acuerdo total	35	22,7	22,7	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

Se ha demostrado según investigaciones (Csikszentmihalyi, 1998; Garaigordobil, 2005b) que el juego ayuda a mantener la atención y por tanto los hábitos de escucha se activan. Los siguientes ítems datan este hecho:

- 5. Una estrategia lúdica puede atraer la atención de los alumnos.
- 14. Las actividades lúdicas en el aula mejoran las habilidades de comunicación y los hábitos de escucha activa.

Como se muestra en el gráfico 10, los docentes han diferenciado bastante entre un ítem y otro, cuando el hecho de atraer la atención de los alumnos conlleva que se activen los hábitos de escucha. Esta diferencia se puede dar por el aspecto que se incluye en el ítem 14 cuando dice que “las actividades lúdicas mejoran las habilidades de comunicación”. Se ha demostrado que el juego es un gran potenciador del desarrollo social lo que conlleva que desarrollen su capacidad de comunicación (Garaigordobil, 2005b). Aún así son algunos los encuestados que se muestran en desacuerdo con este hecho irrefutable. Por suerte, la gran mayoría opina que el juego contribuye a mejorar las habilidades de comunicación y a mantener la atención de los alumnos.

Gráfico 10: ítem 5, ítem 14

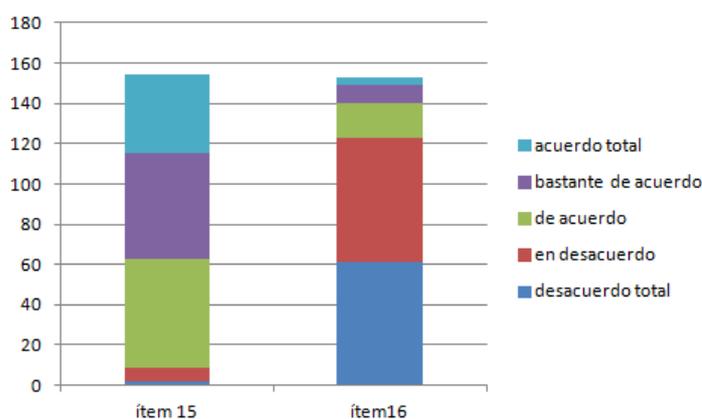


Refiriéndose a la utilización del juego como metodología, este tipo de información se expresa en los siguientes ítems:

- 15. Utilizo el juego como metodología cada vez que puedo en mi práctica diaria.
- 16. Me siento incapaz de incluir el juego en mi práctica diaria.

Como se observa en la gráfica 11, los resultados del ítem 15 nos aportan la percepción sobre que los maestros utilizan el juego como metodología, es por esto que la mayoría se han mostrado de acuerdo y bastante de acuerdo. A excepción existe una minoría que dice no utilizar el juego como metodología. Este grupo de encuestados, excepto dos docentes, tienen más de 49 años, con una media de 27 años de experiencia y en su mayoría de Educación Primaria. En cuanto a la incapacidad que algunos docentes tienen para utilizar el juego en su práctica diaria, la mayoría se muestran en desacuerdo o desacuerdo total. En contraposición se encuentran maestros que se sienten incapaces ante tal hecho, en su mayoría de Primaria y con unas edad comprendidas entre los 30 y los 57.

Gráfico 11: ítem 15, ítem 16



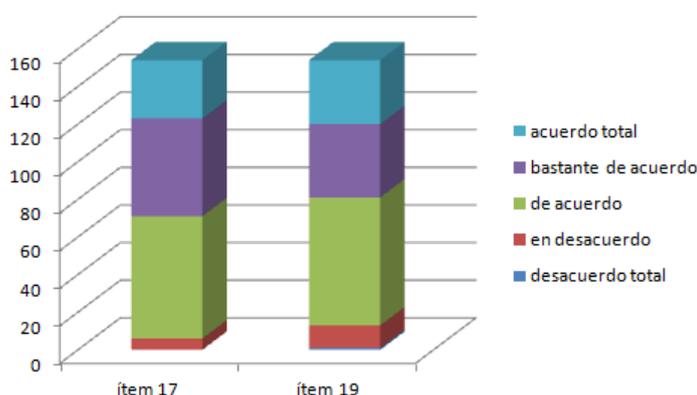
En este cuestionario también se ha querido conocer el deseo de los docentes por querer ampliar sus conocimientos respecto al juego como metodología didáctica para utilizarlo en su práctica diaria. Los ítems que tienen que ver con este hecho son:

- 17. Me gustaría tener más formación para saber aplicar el juego como instrumento metodológico correctamente.
- 19. Quiero ampliar conocimientos sobre el juego como metodología para utilizarlo más en mi práctica diaria.

Como se puede percibir, la gran mayoría se muestra de acuerdo con querer ampliar sus conocimientos sobre este tema. Es preocupante el pequeño porcentaje que existe ante la

negativa de querer ampliar sus conocimientos, pues un buen docente a lo largo de su carrera nunca deja de querer aprender. El perfil de estos docentes, salvo dos casos, tienen 45 años en adelante, y una media de 30 de experiencia docente, todos se encuentran en el nivel de Primaria exceptuando dos de Infantil.

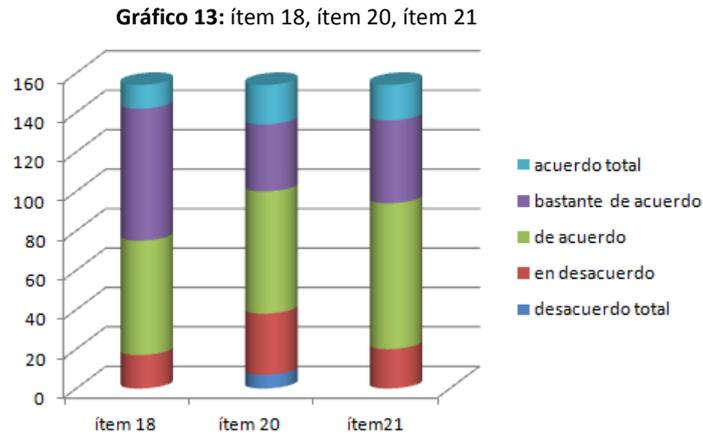
Gráfico 12: ítem 17, ítem 19



Hemos querido recoger en el cuestionario información sobre la formación que poseen nuestros encuestados sobre el juego como instrumento didáctico. Los ítems que hablan de este tema son los siguientes:

- 18. Tengo conocimientos suficientes sobre el juego como para saber que produce un aprendizaje significativo.
- 20. He asistido a algún curso, charla, etc., porque me interesa mucho el juego como instrumento metodológico.
- 21. He leído libros, artículos, etc., para aprender más acerca de las técnicas metodologías lúdicas.

En este caso la mayoría de los docentes dicen tener conocimientos suficientes sobre el juego como metodología didáctica además de ser un tema que les suscita interés. En contraposición existe una minoría que en este caso es demasiado amplia ya que muestran su desacuerdo ante tal hecho. En este caso el perfil de los docentes que no poseen los conocimientos suficientes sobre el juego como metodología didáctica no tiene un perfil definido, pues no se concentran en un rango preciso de una característica concreta.



Pretendemos conocer si la formación de los docentes en cuanto al juego como metodología didáctica fue la adecuada. Podemos observar en la siguiente tabla, si sumamos las opiniones en acuerdo, un 71% de los encuestados tienen una formación deficitaria en cuanto al juego como recurso didáctico. Más adelante se realiza un estudio de este ítem respecto a la fecha de finalización de estudios de los encuestados.

Tabla 9: ítem 22. Mi formación como maestro fue deficitaria en el uso del juego como recurso didáctico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	10	6,5	6,5	6,5
	en desacuerdo	34	22,1	22,1	28,6
	de acuerdo	57	37,0	37,0	65,6
	bastante de acuerdo	29	18,8	18,8	84,4
	acuerdo total	24	15,6	15,6	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

En cuanto a la existencia de diferencias en la utilización del juego como metodología en el paso de Infantil a Primaria, la mayoría de los docentes, con un total del 92,2% de opiniones positivas dan rigor a esta afirmación. Por lo tanto se puede constatar que en las escuelas de la provincia de Segovia existe una gran diferencia de peso del juego como metodología en el paso de Infantil a Primaria.

Tabla 10: ítem 23. Existe gran diferencia de peso del juego como metodología en el paso de Infantil a Primaria

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	3	1,9	1,9	1,9
	en desacuerdo	9	5,8	5,8	7,8
	de acuerdo	57	37,0	37,0	44,8
	bastante de acuerdo	56	36,4	36,4	81,2
	acuerdo total	29	18,8	18,8	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

Se pretende conocer si para los maestros se utiliza demasiado el juego en Educación Infantil. Por un lado, la mayoría se muestra en desacuerdo, pero por otro, en contra de todo pronóstico, en torno al 30% opina que la utilización del juego en Educación Infantil es excesiva.

Tabla 11: ítem 24. En Educación Infantil se utiliza demasiado el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	39	25,3	25,3	25,3
	en desacuerdo	68	44,2	44,2	69,5
	de acuerdo	28	18,2	18,2	87,7
	bastante de acuerdo	13	8,4	8,4	96,1
	acuerdo total	6	3,9	3,9	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

En cuanto a si se encuentra diferencia en la pérdida de creatividad en el paso de Infantil a Primaria, sumando las opiniones positivas, un 67,5 % tienen la percepción de que sus alumnos pierden la capacidad creadora cuando pasan a Primaria. Este dato constata lo expuesto anteriormente por de la Torre (2005) sobre la disminución de la creatividad según avanzamos en edad.

Tabla 12: ítem 27. Es muy notable la pérdida de creatividad que sufren los alumnos en el paso de Infantil a Primaria

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	9	5,8	5,8	5,8
	en desacuerdo	41	26,6	26,6	32,5
	de acuerdo	53	34,4	34,4	66,9
	bastante de acuerdo	32	20,8	20,8	87,7
	acuerdo total	19	12,3	12,3	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

Refiriéndonos a la frecuencia de uso del juego en la programación de los docentes, en la tabla 13 se observa por un lado que en un 60 % de los casos aproximadamente, el juego no ocupa una mínima parte de la programación de los docentes. No obstante por otro lado se observa que un 40% aprox. afirman que el juego ocupa una mínima parte de su programación.

Tabla 13: ítem 28. En mi programación didáctica el juego ocupa una mínima parte

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	21	13,6	13,6	13,6
	en desacuerdo	69	44,8	44,8	58,4
	de acuerdo	48	31,2	31,2	89,6
	bastante de acuerdo	10	6,5	6,5	96,1
	acuerdo total	6	3,9	3,9	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

En cuanto a la coincidencia de los docentes en las reuniones de profesores sobre la importancia del juego como estrategia didáctica, cabe decir que la mayoría se muestran de acuerdo con esta afirmación.

Tabla 14: ítem 29. En las reuniones de profesores solemos coincidir en la importancia del juego como estrategia didáctica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	11	7,1	7,1	7,1
	en desacuerdo	39	25,3	25,3	32,5
	de acuerdo	78	50,6	50,6	83,1
	bastante de acuerdo	18	11,7	11,7	94,8
	acuerdo total	8	5,2	5,2	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

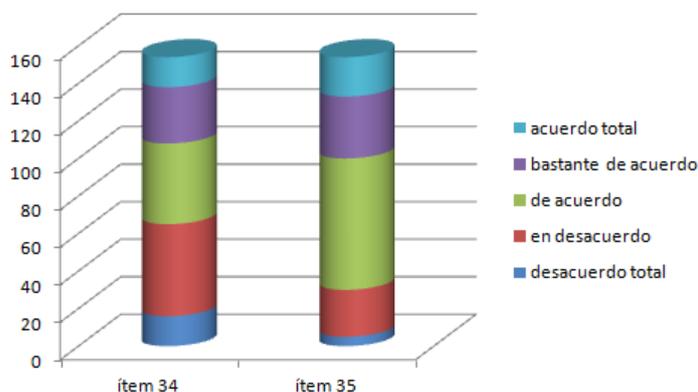
En referencia a las opiniones de los docentes sobre la pérdida de creatividad a partir de cierta edad, se recogen en los siguientes ítems:

- 34. Según avanzamos en edad perdemos la capacidad del pensamiento creativo.
- 35. La poca presencia del juego a partir de cierta edad, repercute en la reducción del pensamiento creativo.

Se ha demostrado que si la creatividad no se estimula va disminuyendo hasta quedarse completamente oxidada, según de la Torre (1995). No obstante como se puede observar en el gráfico 14, que las opiniones están muy repartidas ante tal afirmación. Como se ha demostrado el juego es muy importante para desarrollar la capacidad creativa (Garaigordobil, 2006; Moya y

Vicente, 2007; Belver y Ullán, 2007). En contraposición, existen algunos docentes que muestran su desacuerdo ante tal hecho.

Gráfico 14: ítem 34, ítem 35

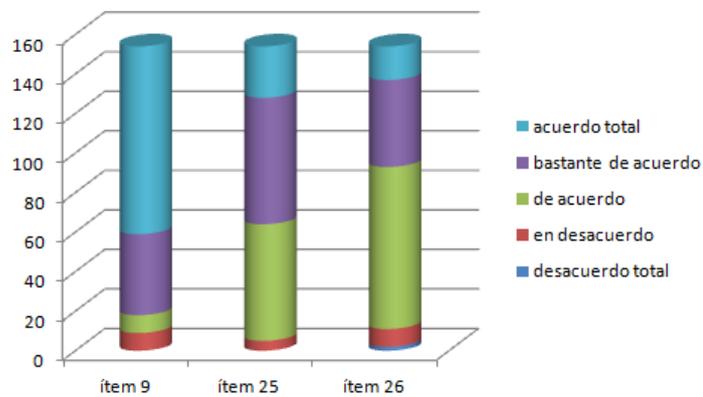


Se ha demostrado en las diversas investigaciones de este documento (Arévalo et al., 2006, etc.) que el juego es un poderoso recurso metodológico con el que se obtendrían mejores resultados académicos. Los ítems que tratan este tema son los siguientes:

- 9. El juego es un poderoso recurso metodológico y didáctico.
- 25. Se debería utilizar más el juego como metodología en Educación Primaria.
- 26. Los niños de Primaria obtendrían mejores resultados si se utilizara el juego como metodología educativa.

Como se puede observar en el gráfico 15, los docentes en su gran mayoría se muestran en acuerdo total con que el juego es un poderoso recurso metodológico, aún así, contra todo pronóstico, existen docentes que se muestran en desacuerdo. El perfil del grupo de docentes que ha contestado de forma negativa a este ítem, tiene 46 años en adelante, con una experiencia media de 30 años y todos de Primaria excepto uno. Al hablar del aumento sobre la utilización del juego como metodología en Educación Primaria, cambian los resultados. La mayoría parece que se muestran de acuerdo con esta afirmación, en contraposición existe una minoría que se revelan en desacuerdo. Las características de esta minoría son (exceptuando dos casos) de 44 años en adelante, con una experiencia docente media de 25 años.

Gráfico 15: ítem 9, ítem 25, ítem 26



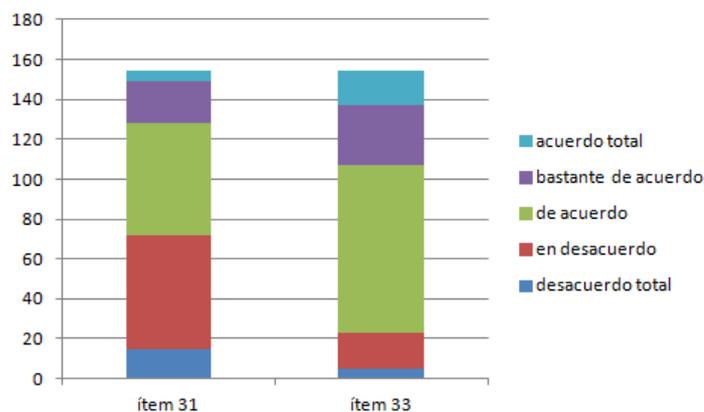
Precisamos conocer si en el PCC (proyecto curricular de centro) se encuentra explícito el juego como metodología didáctica. Los ítems que tratan este tema son los siguientes:

31. El juego como metodología docente no se encuentra explícita en el PCC.

33. Creo necesaria la inclusión de las metodologías lúdicas en el PCC para poder utilizarlas con total libertad.

Como se muestra en el gráfico 16, la mitad de los docentes afirman que sí se encuentra explícito el juego como metodología en su centro; mientras, la otra mitad afirma que no existe. Aunque la mayoría creen necesaria su inclusión del juego como metodología en este documento para poder utilizarlo con total libertad.

Gráfico 16: ítem 31, ítem 33



Por último, queremos conocer si los docentes tienen total libertad para utilizar las metodologías docentes que les gustara. Teniendo en cuenta que el ítem está redactado en forma

negativa, casi la totalidad de los docentes tienen libertad para utilizar la metodología que quieren.

Tabla 15: ítem 32. No tengo total libertad para utilizar las metodologías docentes que me gustaría.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	desacuerdo total	57	37,0	37,0	37,0
	en desacuerdo	69	44,8	44,8	81,8
	de acuerdo	17	11,0	11,0	92,9
	bastante de acuerdo	4	2,6	2,6	95,5
	acuerdo total	7	4,5	4,5	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

6.2. ANÁLISIS DE DATOS ATENDIENDO A DIVERSAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ENCUESTADOS

En este apartado vamos a demostrar si alguno de los ítems guarda relación con alguna de las características personales de los encuestados. Para ello vamos a hacer uso de las tablas de *contingencia* que aparecen en el menú de análisis descriptivos.

Estudio nº 1

En un primer momento vamos a analizar si existe relación entre las variables edad y el ítem número 6, que expresa: con un aumento de estrategias lúdicas conseguiríamos un aprendizaje más significativo. Para ello primero se a recodificado la variable “edad” a “r_edad”, considerando cuatro grupos:

- Grupo 1: de los 23 a los 30 años.
- Grupo 2: de los 32 a los a los 40 años (no aparecen encuestados con 31 años).
- Grupo 3: de los 41 a los 50 años.
- Grupo 4: de los 51 a los 64 años.

Mediante las pruebas de chi-cuadrado podemos conocer si las variables “r_edad” y el “ítem nº6” guardan relación. La hipótesis nula afirma que las variables son independientes (H^0 : variables independientes), no obstante como el p valor del chi-cuadrado de *Pearson* es menor a 0,05 (en este caso 0,045) rechazamos esta hipótesis; por lo que el ítem nº6 y la edad guardan cierta relación.

Tabla 16: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17,218(a)	9	,045
Razón de verosimilitudes	19,339	9	,022
Asociación lineal por lineal	,741	1	,389
N de casos válidos	154		

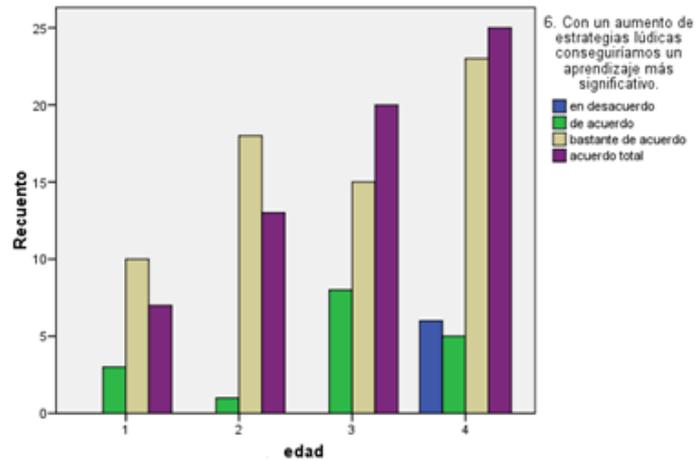
Mediante la tabla de medidas simétricas podemos analizar el grado de asociación que existe entre una variable y otra. Para ello debemos fijarnos en el valor de la *V de Cramer* que oscila entre 0 y 1, siendo 0 una dependencia débil y 1 una fuerte dependencia. En este caso el valor se sitúa cerca del 0 (0,193), por lo que la dependencia entre la edad de los encuestados y el ítem número 6 es débil.

Tabla 17: Medidas simétricas

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,334	,045
	V de Cramer	,193	,045
N de casos válidos		154	

En el gráfico 17 podemos observar las respuestas de los encuestados del ítem número 6. En ninguno de los grupos aparecen individuos que se encuentren “en desacuerdo” con la afirmación, exceptuando en el grupo 4, donde se puede observar que 6 de los encuestados opinan que no se conseguiría un aprendizaje más significativo con un aumento de estrategias lúdicas. Como se puede constatar, los resultados contemplan que existe una relación entre la edad de los encuestados y el ítem nº 6. El grupo de docentes con unas edades comprendidas entre 51 y 64 años, en alguno de los casos no creen que con un aumento de estrategias lúdicas se consiga un aprendizaje más significativo, pese a estar demostrado. Aún así la mayoría de los docentes opinan que con un aumento de estrategias lúdicas sí se podría conseguir un aprendizaje más significativo.

Gráfico 17: ítem 6 y edad



Estudio n°2

En este caso se va a estudiar si existe relación entre la variable fecha de finalización de estudios de la carrera de Magisterio y el ítem n° 9 que dice: “el juego es un poderoso recurso metodológico y didáctico”. Como la fecha de finalización de estudios se trata de una variable demasiado amplia, la hemos agrupado en cuatro grupos para que el estudio sea más sencillo:

- Grupo 1: encuestados que terminaron sus estudios entre el año 1962 al 1979.
- Grupo 2: entre el año 1980 y el año 1989.
- Grupo 3: entre el año 1990 y el año 2002.
- Grupo 4: entre el año 2003 y el año 2011.

Esta variable se ha recodificado en distinta variable llamada “r_final_estudios”. Respecto a las “pruebas de chi-cuadrado”, podemos observar que la sig. de *Pearson* es inferior a 0,05, por lo que rechazamos la hipótesis nula (H^0 : independencia entre variables). Por lo tanto, existe una relación entre el ítem n° 9 y la fecha de finalización de estudios.

Tabla 18: Chi- cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19,096(a)	9	,024
Razón de verosimilitudes	20,255	9	,016
Asociación lineal por lineal	10,317	1	,001
N de casos válidos	154		

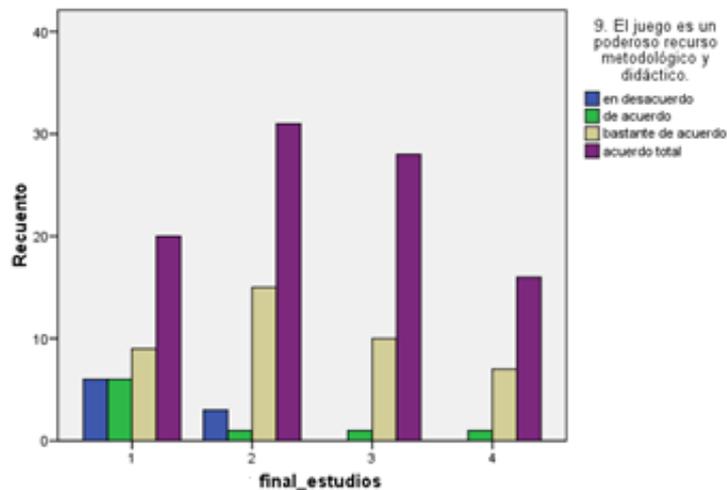
Como se trata de un caso en el que las variables no son dependientes, vamos a estudiar el grado de dependencia entre ambas. Se puede comprobar mediante la tabla “medidas simétricas” que oscila entre 0 y 1, que se trata de una dependencia débil entre las variables fecha de finalización de estudios y el ítem nº 9.

Tabla 19: Medidas simétricas

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,352	,024
	V de Cramer	,203	,024
N de casos válidos		154	

Mediante un gráfico de barras podemos destacar el siguiente dato: en los grupos 3 y 4 no aparecen encuestados que se muestren “en desacuerdo” con la pregunta, pero sí existen individuos en los grupos 1 y 2 que se muestran en desacuerdo con esta afirmación. Como se puede constatar en el gráfico 18, la inmensa mayoría de los maestros opinan que el juego es un poderoso recurso metodológico y didáctico. A pesar de esto, algunos de los docentes que terminaron sus estudios entre el año 1962 y 1989 opinan lo contrario. Esto puede deberse al desconocimiento de los valores y ventajas que tiene el uso del juego en el aula, como apunta Arévalo et al., (2006) en su investigación.

Gráfico 18: ítem 9 y final estudios



Estudio nº3

En el siguiente estudio vamos a determinar si existe relación entre el ítem nº 15, que dice lo siguiente: “utilizo el juego como metodología cada vez que puedo en mi práctica diaria” atendiendo a la variable años de experiencia. En este caso la variable también se ha recodificado en una nueva variable debido a su extensión, se ha agrupado en la con el nombre “r_exp_docente” en 4 grupos:

- Grupo 1: de 1 a 10 años de experiencia docente.
- Grupo 2: de 11 a 20 años de experiencia docente.
- Grupo 3: de 21 a 30 años de experiencia docente.
- Grupo 4: de 31 a 42 años de experiencia docente.

Se puede observar que el p valor es menor que 0,05 en la prueba de *chi-cuadrado de Pearson*, en este caso 0,041, por lo que rechazamos que ambas variables sean independientes. Por lo que los años de experiencia docente y el ítem nº 3 guardan relación.

Tabla 20: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,694(a)	12	,041
Razón de verosimilitudes	23,394	12	,025
Asociación lineal por lineal	7,317	1	,007
N de casos válidos	154		

En la tabla “medidas simétricas” se puede observar que la relación entre ambas variables es una relación débil, ya que la *V de Cramer* se encuentra más cerca de 0 que de 1.

Tabla 21: Medidas simétricas

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,375	,041
	V de Cramer	,217	,041
N de casos válidos		154	

A continuación se muestra en la tabla 22 el recuento de información del ítem nº 15 respecto a los años de experiencia docente. Se puede observar que en el grupo 3 existen más individuos que se encuentran “en desacuerdo” o “desacuerdo total” con esta afirmación. Este resultado se puede interpretar de forma que un pequeño grupo de docentes con 21 a 42 años de experiencia docente, dicen no utilizar el juego como metodología docente en su práctica

diaria. Pese a este dato se observa que la gran mayoría de docentes utiliza el juego como metodología siempre que pueden.

Tabla 22: Tabla de contingencia

		15. Utilizo el juego como metodología cada vez que puedo en mi práctica diaria.					Total
		desacuerdo total	en desacuerdo	de acuerdo	bastante de acuerdo	de acuerdo total	
r_exp_docente	1	0	1	12	18	11	42
	2	0	1	6	12	9	28
	3	2	3	17	13	17	52
	4	0	2	19	9	2	32
Total		2	7	54	52	39	154

Estudio nº4

En este caso se quiere estudiar la relación que existe entre la variable “r_edad” y el ítem nº19 que dice lo siguiente: “quiero ampliar conocimientos sobre el juego como metodología para utilizarlo más en mi práctica diaria. Mediante las “pruebas de chi-cuadrado” observamos que el p valor de *Pearson* es menor que 0,05, por lo que las variables son dependientes. Por lo tanto la edad de los encuestados y el ítem nº19 tienen relación.

Tabla 23: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,892(a)	12	,029
Razón de verosimilitudes	22,210	12	,035
Asociación lineal por lineal	8,727	1	,003
N de casos válidos	154		

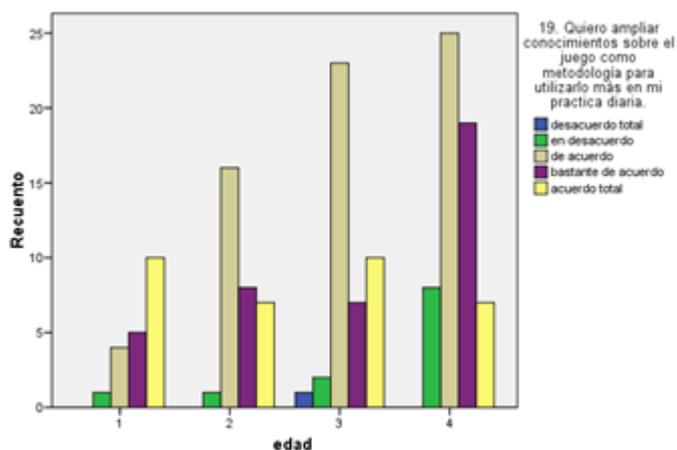
Mediante la tabla de “medidas simétricas” podemos estudiar que existe una relación débil entre ambas variables.

Tabla 24: Medidas simétricas

		Valor	Sig. aproximada
Nominal por nominal	Phi	,386	,029
	V de Cramer	,223	,029
N de casos válidos		154	

En la gráfica 19 se puede apreciar que en los grupos 3 y 4 se muestran “en desacuerdo” en mayor grado en relación a los grupos 1 y 2. Además en el grupo 3 aparece un grupo de individuos que se encuentran en “desacuerdo total” ante dicho ítem. Con respecto a este resultado, se puede determinar que la mayoría de los docentes de Segovia quieren tener más conocimientos sobre el juego como metodología para utilizarlo más en su práctica diaria. Contra todo pronóstico, existe un grupo de docentes con edades comprendidas entre los 41 y 64 a los que no les interesa conocer más sobre el juego como metodología didáctica para poder utilizarlo en su práctica diaria.

Gráfico 19: ítem 19 y edad



Estudio nº 5

A continuación se quiere estudiar si existe relación entre la variable del año de finalización de estudios y el ítem nº 22 que dice lo siguiente: “mi formación como maestro fue deficitaria en el uso del juego como recurso didáctico”.

Mediante la prueba de “chi-cuadrado” podemos determinar que el valor de chi-cuadrado de *Pearson* es superior a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis nula de que ambas variables son independientes. Por lo que el año de finalización de estudios no guarda relación con el ítem nº22.

Tabla 25: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17,649(a)	12	,127
Razón de verosimilitudes	19,522	12	,077

Asociación lineal por lineal	1,372	1	,241
N de casos válidos	154		

A continuación se muestra el recuento de información acerca de este ítem y la variable recodificada del año de finalización de estudios. La gran mayoría se muestra “de acuerdo” con esta afirmación. Con este dato se quiere demostrar que no depende los conocimientos que posee el docente, del año en que se haya cursado la carrera de Magisterio, ya que la formación parece ser deficitaria en cualquiera de los casos.

Tabla 26: Tabla de contingencia

		22. Mi formación como maestro fue deficitaria en el uso del juego como recurso didáctico.					Total
		desacuerdo total	en desacuerdo	de acuerdo	bastante de acuerdo	de acuerdo total	
r_final_estudios	1	1	8	19	7	6	41
	2	3	12	12	10	13	50
	3	3	9	20	6	1	39
	4	3	5	6	6	4	24
Total		10	34	57	29	24	154

7. CONCLUSIONES

En el presente capítulo se dan a conocer las conclusiones de los datos obtenidos del cuestionario “Escala de Actitudes hacia el Juego Creativo como Metodología Docente (EAJCMD)”. Los resultados se relacionarán en base a los objetivos marcados al principio de la investigación.

A pesar de que todos los ítems del cuestionario contienen información valiosa, es importante resaltar que las conclusiones que vamos a tratar a continuación se refieren a los datos que han resultado más importantes en el análisis de datos.

Del presente estudio se desprende que los docentes de la provincia de Segovia mantienen y corroboran la importancia que el juego tiene en el desarrollo integral del niño, tanto para las habilidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales, como para el desarrollo de su personalidad; además es determinante para que el infante entienda el mundo que le rodea. Es hecho se corrobora en investigaciones expuestas anteriormente, como en Garaigordobil (1995) donde se pone de manifiesto que el juego incrementa significativamente capacidades y habilidades de los alumnos.

En base a uno al objetivo nº 8, se demuestra que los maestros defienden el juego como una metodología facilitadora del aprendizaje significativo en su mayoría. A pesar de esto, se dan opiniones muy diversas y aún existe una minoría que cree que el juego no es necesario para que se dé un aprendizaje significativo. Como se ha visto en este documento anteriormente, en el trabajo de Zapata (1995), se expone que el juego es un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos.

El análisis de los resultados pone de manifiesto que los docentes creen que si se utilizara más el juego como metodología didáctica, sus alumnos se encontrarían más felices y motivados en el aula. A pesar de que se ha constatado que sería importante su utilización en todas las áreas del currículum, tanto de Educación Infantil como de Primaria, continúa existiendo un grupo de docentes que se muestran reticentes en su uso. Aún así, el estudio demuestra que los maestros creen que sí sería interesante la utilización del juego incluso en la formación universitaria.

En referencia al objetivo nº 4 se demuestra que la mayoría de los docentes afirman que incluyen el juego en la práctica diaria cada vez que encuentran oportunidad. En contraposición, existe un grupo de maestros y maestras, en su mayoría de Educación Primaria que se sienten incapaces de incluir esta metodología en su día a día. Este hecho sugiere que todavía existen

maestros que cierran las puertas a nuevas metodologías docentes y no tienen intención de innovar.

El deseo de ampliar los conocimientos sobre el juego como metodología didáctica, es uno de los objetivos marcados, a lo que la mayoría de los docentes han contestado de forma positiva. En contraposición aún existen un grupo de maestros que no tienen interés por conocer más acerca de este tema. Esta cuestión preocupa, pues un buen docente nunca puede dejar de aprender cosas nuevas. Aún así son muchos los docentes en nuestra provincia opinan que ya tienen suficientes conocimientos y les interesa este tema como tal; aunque como muestra el estudio su formación en la carrera fue deficitaria sobre el juego como metodología didáctica. Este tema se estudia más adelante en relación a la edad de los docentes.

En referencia al objetivo que habla sobre la percepción de la pérdida de la creatividad en el paso de Infantil a Primaria, casi el 70 % de los profesores dan rigor a esta afirmación, siendo espectadores sobre este suceso que ocurre dentro de sus aulas. Este dato constata que según avanzamos en edad, perdemos la capacidad creativa si no se estimula convenientemente. Este dato se puede corroborar en referencia a trabajos vistos anteriormente, como en de la Torre (1995) donde se precisa que para desarrollar una mente creativa es importante estimular a los niños a que jueguen, manipulen, investiguen... y tengan la necesidad de encontrar soluciones a los problemas que se les plantea la vida.

Por lo que respecta al objetivo nº 1, sobre la incidencia del juego como metodología en el currículum de Educación Primaria, es importante subrayar el resultado; pues casi el 100% de los encuestados afirman la existencia de diferencia de peso en referencia al juego como metodología en el paso de Infantil a Primaria.

Con relación al objetivo nº 7, la mayoría de los docentes creen que sería interesante utilizar el juego como metodología más a menudo en Primaria para obtener mejores resultados académicos; este hecho también corrobora que la mayoría de los encuestados percibe el juego como un poderoso recurso metodológico y didáctico. En base a esta cuestión casi la totalidad de los encuestados creen necesaria la inclusión de esta metodología en el PCC (proyecto curricular de centro) para poder utilizarla con total libertad.

Después de la realización de varios estudios mediante tablas de contingencia entre las características de los encuestados y los ítems del cuestionario, cabe decir que se han obtenido resultados significativos estadísticamente. A continuación, se exponen las conclusiones más importantes y que ayudan a la consecución de los objetivos del objeto de estudio.

Los resultados del primer estudio, contemplan que existe una relación entre la edad de los encuestados y la creencia sobre si las estrategias didácticas producen un aprendizaje significativo o no. Un grupo de docentes con unas edades comprendidas entre 51 y 64 años, en alguno de los casos no creen que con un aumento de estrategias lúdicas se consiga un aprendizaje más significativo, pese a estar demostrado. Este hecho se puede explicar mediante el trabajo de Gutiérrez (1997) donde se constata que los docentes que no reconocen la importancia que merece el juego como metodología, puede ser por desconocimiento teórico, inseguridad del docente, falta de recursos lúdicos o falta de experiencia.

Asimismo ha resultado significativa la relación entre el año de finalización de estudios de los encuestados, y la consideración del juego como un poderoso recurso metodológico. Algunos de los docentes que terminaron entre 1962 y 1989 (que se corresponde con el grupo de docentes de más edad), no creen que las estrategias lúdicas sean eficaces educativamente. De nuevo se puede hacer referencia al trabajo de Gutiérrez (1997) donde suponemos que la razón de esta reticencia hacia este tipo de metodología, se encuentra en el desconocimiento teórico.

En cuanto a la relación de los años de experiencia docente y la utilización del juego, también ha resultado ser significativa la relación existente. Un pequeño grupo de docentes con 21 a 30 años de experiencia docente, dicen no utilizar el juego como metodología docente en su práctica diaria. Este hecho se puede explicar como una reacción contraria a nuevos métodos didácticos que pueda desestabilizar los demás métodos que llevan utilizando durante tantos años en su práctica docente. Es difícil que las personas cambien de forma de trabajo cuando ya están acostumbradas a una en concreto, para que se dé un cambio, el docente debe tener iniciativa y ganas por innovar.

Refiriéndonos al objetivo que hace relación al deseo de los docentes en cuanto a querer ampliar su conocimiento sobre el juego como metodología didáctica para utilizarlo más en su práctica diaria, cabe decir, que algunos de los docentes de mayor edad se muestran de acuerdo con este hecho, pero existe un grupo que se niega. Se puede concluir que algunas personas mayores sienten que su periodo de aprendizaje ha terminado y están poco dispuestos a cambiar el método que llevan utilizando durante años; esta reacción puede ser consecuencia del miedo a la innovación y al descontrol en el caso de no saber manejarlo adecuadamente.

Dado que uno de los objetivos era conocer si dependían los conocimientos del docente sobre el juego como metodología, y la edad en la que terminó Magisterio, cabe decir que no se mostraron relaciones significativas según el análisis estadístico de frecuencias. De este modo se quiere demostrar que la formación sobre el juego como metodología didáctica y como precursor

de la creatividad fue deficitaria en cualquiera de los casos. Por lo que se concluye que el juego no ha sido considerado (y aún sigue sin serlo) como un elemento necesario en la enseñanza de los maestros en formación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (Coord.) (1998). *Creatividad, motivación y rendimiento académico*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Alsina, A. y Planas, N. (2008). *Matemática inclusiva. Propuesta para una educación matemática accesible*. Madrid: Narcea.
- Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente. *Revista Interact*, 1-28. Recuperado de http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf revisado el 15 de junio de 2012.
- Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Revista Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/311/31100207.pdf> revisado el 2 de julio de 2012.
- Arévalo, G., Henández, Y., Tafur, M. y Bolseguí, M. (2006). EL juego como eje curricular: propuesta de un programa para educación preescolar orientado a niños y niñas de 3 a 6 años de edad en instituciones educativas del municipio Guaicaipuro del estado Miranda. *Investigación Revista para conocer y transformar*, 11(2). Recuperado de <http://www.investigacionrevistacultca.org.ve/vol11/artv1104.html> revisado el 25 de junio de 2012.
- Bajo, F. y Beltrán, J. L. (1998). *Breve historia de la infancia*. Madrid: Temas de hoy.
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital: Innovación y Experiencias Educativas*, 40, 1-11. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf revisado el 15 de julio de 2012.
- Barragán, R. (Coord.). (2003). *Guía para la formulación y ejecución de proyectos de investigación*. Bolivia: Fundación PIEB.
- Belver, M. H. y Ullán, A. M. (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú Ediciones.
- Bianchi, A. E. (1990). *Del aprendizaje a la creatividad*. Buenos Aires: Ediciones Braga.
- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Briones, G. (1990). *Métodos y técnicas de investigación para las Ciencias Sociales*. México: Trillas.

- Briones, G. (1996). Metodología de la investigación. La encuesta social. *ICFES*, 4, 1-9. <http://www.buenastareas.com/materias/encuesta-social/0> revisado el 5 de agosto de 2012.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Cagigal, J.M. (1971). *Necesidad pedagógica del ocio activo en el hombre de nuestro tiempo*. Madrid: INEF.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre, S. y Marín, R. (Coord.). (1991). *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vicens Vives.
- De la Torre, S. (1995). *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Madrid: Escuela española.
- Euceda, T. M. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa.
- Esquivias, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf revisado el 10 de julio de 2012.
- Flores, C., Mundo, A. y Soria, M. (2006). *La ludoteca como estrategia educativa*. (Trabajo Fin Grado). Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México. <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Ludoteca-Como-Estrategia-Educativa/640265.html> revisado el 2 de agosto de 2012.
- Fonseca, J. G. (2003). *El desarrollo axiológico del profesorado y la mejora institucional*. (Tesis doctoral). Universitat Rovira i Virgili. Recuperada de <http://www.tesisenred.net/handle/10803/8899> revisado el 10 de agosto de 2012.
- Gairín, J. M. (1990). Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación*, 17, 105-118. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/42235/90184> revisado el 17 de julio de 2012.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea Ediciones.
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Aprendizaje, Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105. Recuperado de

http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF revisado el 11 de agosto de 2012.

Garaigordobil, M. (2005a). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.

Garaigordobil, M. (2005b). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. *Aula de Infantil*, (25), 37-43. Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159Importancia-del-Juego-infantil-enel-desarrollo-humano.pdf> revisado el 2 de julio de 2012.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones.

Garaigordobil, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil. Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, individuo, sociedad*, 18, 7-28. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2017802> revisado el 18 de julio de 2012.

González, J. P. y González, M. C. (2002). *Aspectos psicopedagógicos claves para la instrucción del profesorado*. Alicante: Editorial Club Universitario.

Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: INEF.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: The McGraw-Hill.

Hidalgo, E. (2010). Factores personales del aprendizaje: la motivación. *Revista digital: Enfoques educativos*, 58, 115-125. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_58.pdf revisado el 10 de julio de 2012.

Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Lalande, A. (1951). *Vocabulario técnico y crítico de la filosofía*. París: Press Universitaires du France.

Lamour, H. (1991). *Manual para la enseñanza de la educación física y deportiva*. Madrid: Paidós.

- Martínez, M. D. (2010). El juego como método de aprendizaje. *Revista digital: Enfoques educativos*, 71, 102-112. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf revisado el 15 de julio de 2012.
- Medina, C. I. (2001). Paradigmas de la investigación sobre lo cuantitativo y lo cualitativo. *Redalyc Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 10, 79-84. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/911/91101010.pdf> revisado el 2 de agosto de 2012.
- Minerva, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Proyecto de Investigación). Universidad de los Andes. Trujillo. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf revisado el 15 de agosto de 2012
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Montero, M. L. (2009). El rendimiento académico y la motivación en las aulas de Educación Primaria. *Revista Andalucía educa*, 8, 84-85. Recuperado de http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/ae_digital08.pdf revisado el 1 de julio de 2012.
- Moya, A. y Vicente, M. (2007). Creatividad y juego: talleres de creatividad. *Revista Digital Práctica Docente*, 5, 1-30. Recuperado de http://www.cepgranada.org/~jmedina/articulos/n5_07/n5_07_82.pdf revisado el 15 de julio de 2012.
- Muñoz, P. C. y González, M. (2010). Formación del profesorado universitario en el uso y manejo de herramientas multimedia bajo sistemas e-learning. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(5), 1-14. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3368Munoz.pdf> revisado el 15 de julio de 2012.
- Navarrete, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aula. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*, 15. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARR ETE_1.pdf revisado el 24 de junio de 2012.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. *Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde Publicaciones.
- Palau, E. (2004). *Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años*. España: Planeta de Agostini.
- Pla, L. (1989). *Cuaderno de Educación. Enseñar y aprender inglés*. Barcelona: Horsori.

- Rodríguez, G. (2009). *Motivación, estrategias de aprendizaje, y rendimiento académico en estudiantes de E.S.O.* (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación de La Coruña, A Coruña.
- Romero, V. y Gómez, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Ruíz, F., García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R y Samper, M. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: Inde.
- Sutton-Smith, B. (1980). Children's Play: Some Sources of Play Theorizing. *New Direction for Child Development*, 9, 1-16.
- Valqui, R. V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 1-11. Recuperado de <http://www.rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf> revisado el 24 de julio de 2012.
- Zapata, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Didáctica de la psicología genética. México: Editorial Pax.
- (n. d). *Enciclopedia de la Educación Infantil*. Recuperado de http://enxarxats.intersindical.org/infantil/curri_ei_santill.pdf revisado el 2 de julio de 2012.

9. APÉNDICES

(Incluidos en el CD)

9.1. Cuestionario

9.2. Base de datos SPSS

9.3. Resultados SPSS