

Red de ludotecas del Perú y España

Fundación
Educación y
Desarrollo

Informe sobre grado de satisfacción

**Ludoteca Kusikuy: Un espacio de juego y
socialización**

Autores:

Mg. Javier Flores Tapia

Prof. ^a: Gilda Margot Caro Sánchez Gallegos

Contenido

Resumen.....	3
Introducción.....	3
Metodología.....	4
Resultados.....	5
Conclusiones.....	11

Resumen

El trabajo aborda el grado de satisfacción y convivencia que tienen los niños y niñas en una de las ludotecas escolares de educación primaria. Recuerda la importancia del juego en el desarrollo y la educación de la infancia y lo sitúa en la perspectiva de la tradición de la *Escuela Activa*. Recoge las respuestas de niños y niñas a un cuestionario diseñado para este informe en una escuela pública de Lima Norte en Perú. Presenta y analiza los datos de modo conjunto y en función del nivel educativo de los estudiantes. Encuentra la valoración positiva de los estudiantes de la ludoteca y la convivencia que tiene lugar en este espacio en su hora de recreo.

Palabras clave: juego, infancia, ludotecas, educación primaria.

Abstract

The work addresses the degree of satisfaction and coexistence that boys and girls have in one of the primary education school play centers. It remembers the relevance of play in the development and education of childhood and places it in the perspective of the Active School. Recollects the responses of boys and girls to a questionnaire designed for this report in a public school in Lima, Peru. Presents and analyzes the data as a whole and based on the educational level of the students. Finds important differences regarding the circumstances in which the play is expressed.

Keywords: play, childhood, playgroups, primary education.

Introducción.

La Institución Educativa 3055 “Tupac Amaru”, se encuentra ubicada en el distrito de Comas, sector la Pascana en Lima, Perú. El nivel primario cuenta con dos turnos, 20 secciones en la mañana y 6 secciones en la tarde, haciendo un total de 864 niños entre 6 a 12 años. Cuenta con un solo patio que debe ser compartido por todos y todas a la hora del recreo, pero la situación real manifestaba que solo usaban el patio los niños más grandes y se juega solo el fútbol usando todo tipo de objetos como pelotas, botellas, papeles, entre otros. Esta situación generaba todo tipo de violencia física o verbal incluyendo la discriminación y la falta de participación u ocio de los demás estudiantes. Todo ello trae como consecuencia la alteración de la buena convivencia escolar, problemas socioemocionales en los estudiantes, deserción escolar o malestar de los padres de familia. En este contexto y a partir de la demanda y problemática observada y considerando las características sociales, culturales y cognitivas de los estudiantes, se propuso la creación de una ludoteca incorporada a la red de ludotecas de Lima que

fomenta la Fundación Educación y Desarrollo, con la intención de cultivar la democracia de manera lúdica, ambientalista y emprendedora, y promoviendo diversidad de juegos en el patio del colegio a la hora del recreo. Estas actividades podían ser juegos tradicionales, juegos simbólicos usando material lúdico (juguetes), circuitos, baile o el juego libre para que los y las estudiantes tengan oportunidad de elegir a qué, con qué y con quien jugar. Por ello, decidimos realizar una encuesta a los estudiantes de 1° de primaria hasta 6° de primaria para conocer el grado de satisfacción que estaban teniendo en la hora de la ludoteca. Esto nos permitirá conocer si el juego fomenta la socialización y la convivencia entre todas las edades, y si se está desarrollando el respeto a los demás. También, queremos conocer si lo están disfrutando, sin afectar la libertad de nadie, respetando la naturaleza y fomentando un ambiente educativo que construya una sociedad democrática.

Metodología

- **Población, muestra y muestreo**

La población son estudiantes de educación primaria de la escuela pública 3055 Tupac Amaru de Lima, Perú. La muestra está compuesta por 201 estudiantes de nivel primario que accedieron a cumplimentar el cuestionario y se desarrolló del 17 al 21 de octubre de 2024.

Características de la muestra:

Participantes: 20 alumnos de primero, 21 de segundo, 26 de tercero, 80 de cuarto, 10 de quinto y 44 de sexto.

Género: 96 niñas y 105 niños (de educación primaria).

Rango de edades: de 6 años a 12 años.

Turnos: Mañana y Tarde

- **Hipótesis.**

Suponemos que la satisfacción de los estudiantes puede variar en función del nivel educativo en el que se encuentran y que valoran y utilizan las actividades lúdicas dependiendo de su edad. También suponemos que existirá satisfacción en su participación de la ludoteca y que eso se manifestará directa o indirectamente.

- **Enfoque metodológico**

El enfoque metodológico puede considerarse de tipo mixto, teniendo en cuenta que el instrumento utilizado aborda no solo cuestiones de tipo cuantitativo a través de una serie de preguntas cerradas, sino también el análisis de tipo cualitativo a partir de la creación de categorías emergentes en base a las respuestas de las personas participantes a las preguntas abiertas.

- **Instrumento de recogida de Información**

El cuestionario ha sido específicamente diseñado para este informe. Las primeras 2 preguntas recogen información de tipo sociodemográfico sobre cada participante. De las 9 preguntas restantes, 2 eran dicotómicas (Si/No), otras 4 de escala Likert, 1 pregunta era de opciones y 2 eran preguntas abiertas.

- **Análisis de datos**

La información de las 2 primeras preguntas proporciona las características sociodemográficas de la muestra.

Las dicotómicas y de escala Likert se describen y presentan en porcentajes de respuestas en las respectivas figuras. Las de opción múltiple nos proporcionan información sobre las respuestas de cada participante a cada opción presentada en la pregunta. Finalmente, las preguntas abiertas han requerido que elaboráramos grandes categorías de análisis en las que incluir las dispares respuestas de las personas participantes. El análisis de las respuestas abiertas se ha realizado a partir de un análisis interjueces para la creación de categorías. Para ello hemos necesitado de dos jueces independientes para distribuir las diferentes respuestas en cada una de las categorías propuestas. En varios casos ha sido necesario un proceso de reducción progresiva del número de categorías hasta considerar que alcanzábamos el mínimo necesario que respetara la variedad de las respuestas.

Resultados

Los resultados cuantitativos se presentan en las figuras con el porcentaje de respuestas. Los resultados cualitativos se presentan en tablas que recogen las grandes categorías en las que han sido clasificadas las respuestas. Presentaremos sólo aquellos resultados que nos parecen más relevantes y claros de interpretar.

Pregunta 3. En las respuestas se manifiesta que el 51% de los y las estudiantes consideran los días viernes como día que más les gusta, el 16% menciona los días lunes

como día que más les gusta, el 15% considera que les gusta los días martes, mientras que el 12% le gusta los días miércoles y solo el 5% les gusta los jueves.

Figura 1: ¿Qué día de la semana escolar te gusta más?



Fuente FED: Elaboración propia.

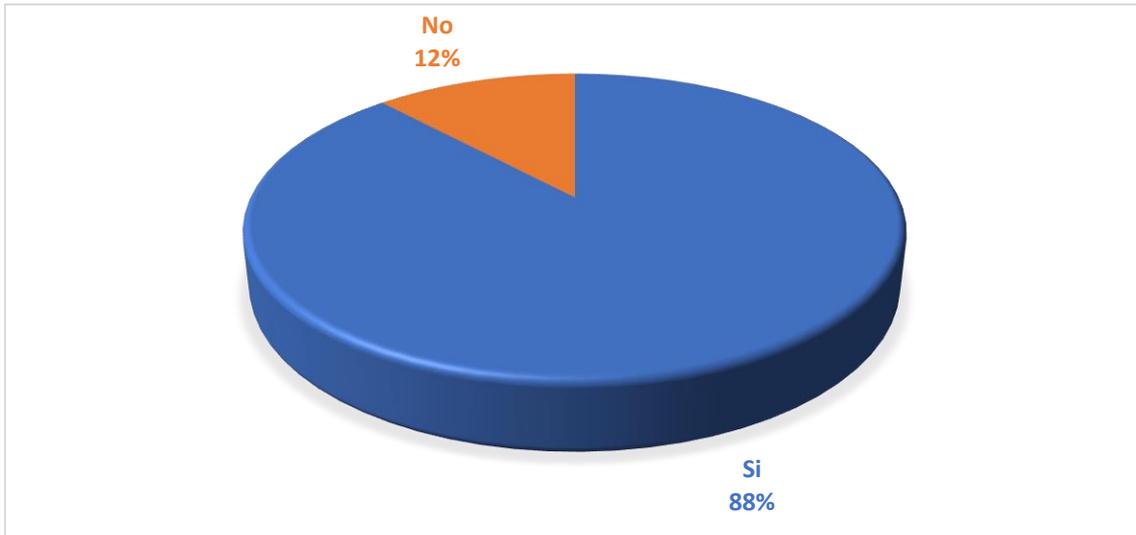
Pregunta 3.1. Para fundamentar sus respuestas del por qué han elegido el día que más les gusta del colegio, los y las estudiantes han mencionado una amplia variedad de ellas. Las hemos reducido en ocho grandes categorías mediante dos jueces que han coincidido en la categoría de su clasificación en más del 90%. Observamos que el 45% del estudiantado manifiesta que es por la ludoteca, el 21% les gusta el día por la asignatura de educación física. El cuadro también nos permite observar que hay un porcentaje del 7% que les gusta el día por alguna asignatura como el arte y el 5% como la matemática.

Gráfico 1: ¿Por qué?

N°	Categorías	Total de niños y niñas	%
1	Ludoteca	90	45%
2	Educación Física	43	21%
3	Último día de clases	16	8%
4	Asignatura de arte	14	7%
5	Inicia la semana escolar	12	6%
6	Asignatura de matemática	10	5%
7	Aula de innovación	10	5%
8	Otros	6	3%

Pregunta 4. En el siguiente grafico observamos que el 88% del estudiantado ha participado de la ludoteca, mientras que el 12% consideran que aún no ha participado de la ludoteca.

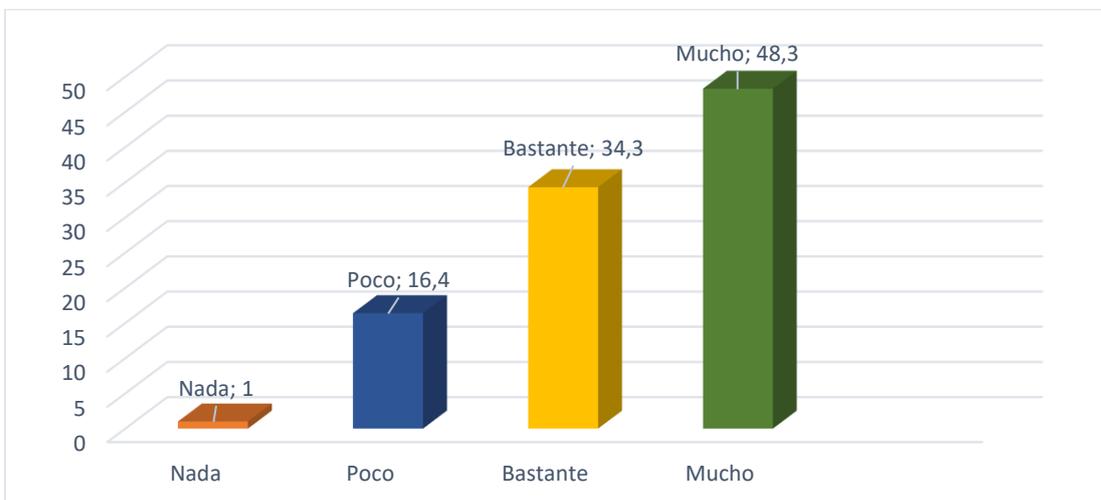
Figura 2: ¿Has participado de la ludoteca?



Fuente FED: Elaboración propia.

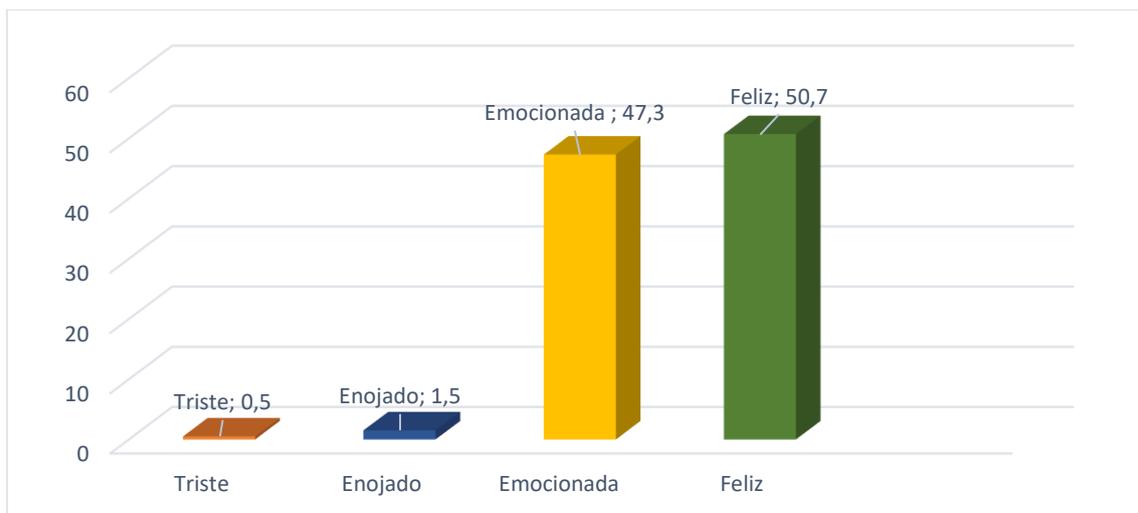
Pregunta 5. Podemos observar que el 48,3% del estudiantado le gusta mucho la ludoteca, y el 34,3 le gusta bastante la ludoteca, mientras que el 16,4 considera que le gusta poco y el 1% no le gusta nada.

Figura 3: ¿Te gusta la ludoteca?



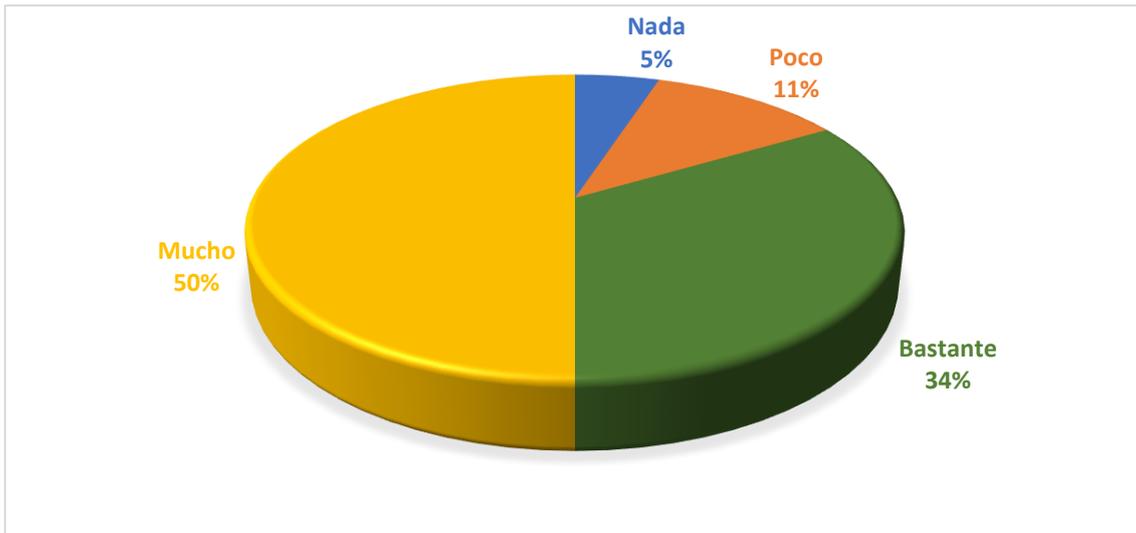
Pregunta 6. Observamos que el 50,7% se siente feliz a la hora de la ludoteca, y el 47,3 se siente emocionado, mientras que el 1,5 se siente enojado y el 0,5 manifiesta sentirse triste.

Figura 4: ¿Cómo te sientes en la hora de la ludoteca?



Pregunta 7. Con respecto a la seguridad y tranquilidad del estudiantado podemos observar que el 50% considera sentirse muy seguro y el 34% bastante seguro, mientras que el 11% lo considera poco seguro y el 5% nada seguro cuando están jugando en la ludoteca.

Figura 5: ¿Te sientes seguro/a y tranquilo/a cuando estás jugando en la ludoteca?



Fuente FED: Elaboración propia.

Pregunta 8. Para fundamentar sus respuestas de cual es su juego favorito de los y las estudiantes, las hemos reducido en cinco grandes categorías mediante dos jueces que han coincidido en la categoría de su clasificación en más del 90%. Un 46% manifiesta jugar a los juegos de reglas, el 21% a juegos motores, el 15% a juegos tradicionales al igual que los juegos de ficción y el 3% a ninguno.

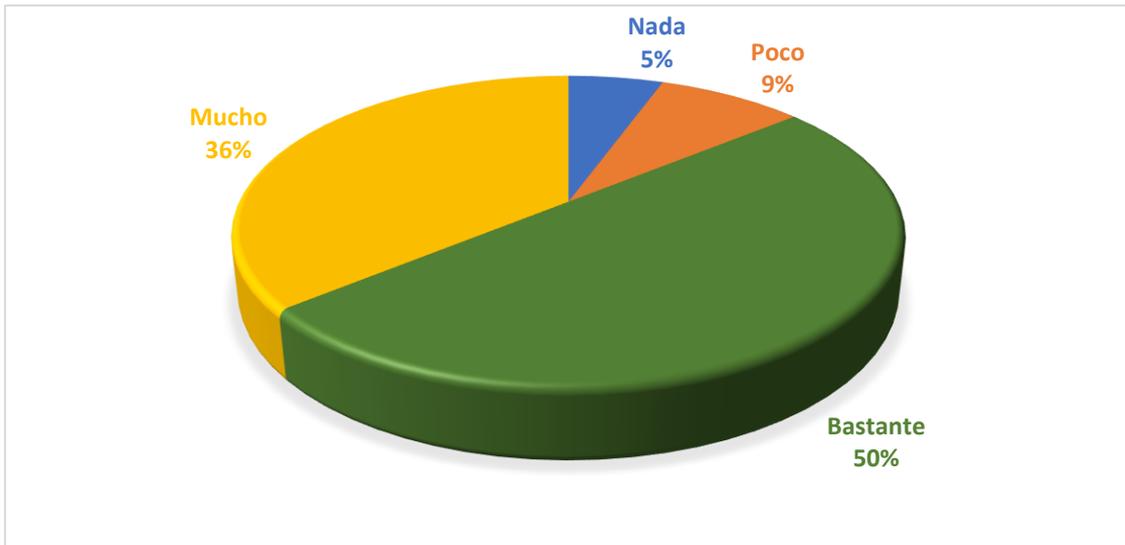
Gráfico 2: ¿Cuál es tu juego favorito?

N°	Categorías	Total de niños y niñas	%
1	Juegos de reglas (futbol, juegos de mesa, etc).	92	46%
2	Juegos tradicionales (canicas, saltar la soga, etc).	28	15%
3	Juegos motores (Legos, armables).	42	21%
4	Juegos de ficción (cocinita, a los bebes, etc).	28	15%
5	Ninguno	5	3%

Fuente FED: Elaboración propia.

Pregunta 10. Observamos que el 36% del estudiantado considera que lo tratan muy bien en la ludoteca y el 50% bastante bien, mientras que el 9% mencionan que lo tratan poco bien y el 5% nada bien.

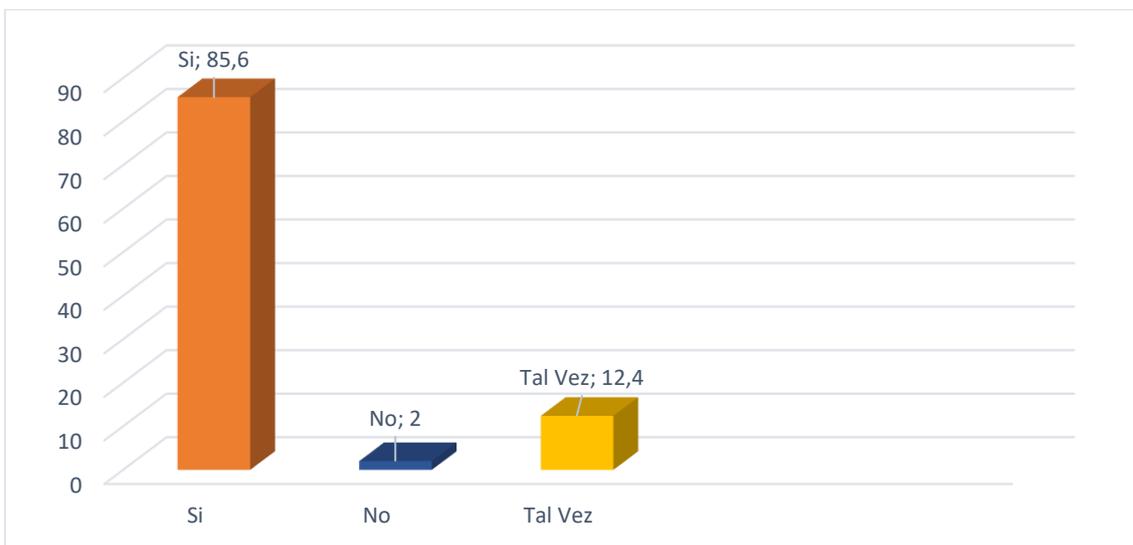
Figura 6: ¿Las personas con las que juegas en la ludoteca te tratan bien?



Fuente FED: Elaboración propia.

Pregunta 11. Al observar estos datos podemos constatar que al 85% de las y los estudiantes les gustaría que la ludoteca se realice más días de la semana, mientras que el 12,4% cree que tal vez, y solo el 2% menciona que no.

Figura 7: ¿Te gustaría que la ludoteca sea más días de la semana?



Fuente FED: Elaboración propia.

Conclusiones.

La ludoteca proporciona a la infancia una oportunidad real de ejercer su derecho al juego y de obtener los muchos efectos positivos que se derivan de su práctica: adquisición de habilidades motrices, desarrollo de la imaginación y creación de mundos posibles que difieren y enriquecen de su experiencia en el mundo real, compromiso en el respeto a las reglas y continuos debates y acuerdos para afrontar y resolver los conflictos que generan sus interacciones, desarrollo del pensamiento estratégico para obtener mejores resultados en sus competiciones con otros jugadores, etc.. Pero, sobre todo, el juego desarrollado en las ludotecas semana tras semana, genera un importante tejido social derivado de las amistades que se crean por el hecho de jugar juntos. Jugando juntos se hacen amigos. La prueba más evidente y directa está en la reducción de la violencia física y verbal y de los diferentes modos de discriminación que tenía lugar en el patio de recreo de este colegio. Somos conscientes que debemos seguir trabajando para conseguir una plena convivencia escolar entre los estudiantes y también en entre los y las docentes.

Fundación
Educación y
Desarrollo

PROTEJAMOS EL RECREO

actividades@fundacioneducacionydesarrollo.org

contacto@fundacioneducacionydesarrollo.org

www.fundacioneducacionydesarrollo.org