

UTILIZACIÓN DE LA DIDÁCTICA DEL JUEGO COMO PRACTICA PEDAGÓGICA
PARA PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE, EN EL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO

FERNANDO MORCILLO MOLINA

SOFIA ISABEL OJEDA HINESTROZA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN CIENCIAS NATURALES

Y EDUCACION AMBIENTAL

SAN JUAN DE PASTO

2017

UTILIZACIÓN DE LA DIDÁCTICA DEL JUEGO COMO PRACTICA PEDAGÓGICA
PARA PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE, EN EL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LA NORMAL DE LA CIUDAD DE PASTO

FERNANDO MORCILLO MOLINA

SOFIA ISABEL OJEDA HINESTROZA

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar el título de Licenciado en
Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental

ASESOR:

CESAR VICENTE BENAVIDES TORRES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN CIENCIAS NATURALES
Y EDUCACION AMBIENTAL

SAN JUAN DE PASTO

2017

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable Concejo

Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación:

Puntos: 94.5

Fecha sustentación: Mayo 25 de 2017

Dr. ROBERTO RAMIREZ BRAVO

Presidente del Jurado

Mg. CLAUDIO EFRAIN NAZATE MORA

Jurado

Mg. CARLOS PANTOJA AGREDA

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo de 2017.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios y a la vida por que me han brindado oportunidades maravillosas que han permitido convertirme en el ser humano que soy hoy y porque todo lo que ha llegado a mí, me ha ayudado para crecer mental y espiritualmente.

A mis padres Lady del Carmen Hinestroza y Hermes Ojeda por el amor noble, el apoyo incondicional y por su confianza en mí, les agradezco la oportunidad de formarme profesionalmente a ustedes debo mi vida y mis éxitos, gracias por su ejemplo de responsabilidad, dedicación y esfuerzo, sin ustedes nada sería posible.

A mis hermanos Natalia y Mauricio que siempre me han acompañado en cada etapa de mi existencia, agradezco su amor, lealtad, sus consejos y sus palabras que me han guiado por un buen camino, gracias por ese lazo tan fuerte que nos une y que nos permite ser buenos hermanos y grandes amigos.

Gracias a mi hermoso sobrino Santiago quién ha sido mi motivación para continuar, mi inspiración y mi alegría en cada momento.

Infinitas gracias Familia por estar conmigo en todo y porque nunca he sentido dolor a su lado, solo tengo para ustedes gratitud y respeto.

Gracias a mi compañero Fernando Morcillo por su compromiso y amistad a lo largo de la carrera y en el proyecto.

Sofía Isabel Ojeda

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a dios por haberme dado la vida, por haber guiado mi destino por un buen camino, por darme fuerza para seguir adelante y no flaquear en los problemas que se presentaron.

Agradecido con mi madre Aura Molina Del Socorro y mi padre José Miguel Morcillo Bolaños por brindarme la oportunidad de seguir estudiando y superarme cada vez más en este proceso de formación profesional.

Este logro dedicado a mi hijo Emmanuel David Morcillo por el gran cariño que ha demostrado y su buena compañía.

Agradecer a mi compañera de trabajo Sofía Ojeda quien estuvo presente en la realización de este proyecto la cual fue un pilar muy importante para finiquitar este trabajo de grado.

Fernando Morcillo Molina

AGRADECIMIENTO

El grupo de investigación expresan su agradecimiento a:

La Universidad de Nariño y Facultad de Educación, por hacer posible la formación cognitiva, integral y profesional orientándola a un fin positivo para la sociedad.

A la institución educativa normal superior de Pasto, por su ayuda al permitir el desarrollo de la investigación, así como a los estudiantes de grado quinto, por su interés, colaboración y participación en el proyecto.

Al Mg. Vicente Benavides por su acompañamiento en el desarrollo del proyecto, por sus recomendaciones y conocimientos en el tema y su disposición para orientarnos de la mejor manera haciendo posible obtener un buen trabajo.

Por último, se agradece a los docentes que formaron con sus enseñanzas a profesionales integrales así mismo por su aporte al mejoramiento del proyecto.

RESUMEN

El proyecto de investigación está encaminado al uso de la didáctica del juego con el fin de preservar el medio ambiente, para ello se aplican tres juegos relacionados con la temática ambiental para así determinar la influencia que tienen estos respecto a la preservación de la naturaleza con estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto. En la investigación se pretende que el juego tomado como una estrategia pedagógica permite dejar en los estudiantes a aprendizaje significativo suscitando en ellos una actitud ecologista de igual manera para el grupo de investigación ayuda a fortalecer su proceso de enseñanza en las ciencias naturales y la educación ambiental.

La investigación se estructura en cuatro capítulos, primero es el acercamiento a la realidad, donde se indaga las problemáticas existentes tras las observaciones, segundo capítulo, es la fundamentación teórica y recolección de información, tal información se analiza e interpreta en el capítulo tres y finalmente en el capítulo cuatro, se elabora una propuesta a partir de los hallazgos de la investigación tomando en cuenta dos aspectos importantes, los juegos tradicionales y la conservación ambiental.

ABSTRACT

The research project is aimed at the use of the didactics of the game in order to preserve the environment, for this, three games related to the environmental theme are applied in order to determine the influence that these have on the preservation of nature with students of fifth grade of the Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto. In the research it is intended that the game taken as a pedagogical strategy allows to leave in the students to significant learning by raising in them an ecological attitude of the same way for the research group helps to strengthen their teaching process in the natural sciences and environmental education.

The research is structured in four chapters, first is the approach to reality, where the problems are investigated after the observations, second chapter, is the theoretical basis and information collection, such information is analyzed and interpreted in chapter three and finally in chapter four, a proposal is made based on the research findings taking into account two important aspects, traditional games and environmental conservation.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	20
Capítulo 1. ACERCAMIENTO A LA REALIDAD	24
1.1 Problema	24
1.2 Tema	24
1.3 Título	24
1.4 Línea de Investigación	24
1.5 Planteamiento del problema	24
1.6 Pregunta generadora de investigación	26
1.7 Subpreguntas de investigación	26
1.8 Objetivos	27
1.8.1 Objetivo general	27
1.8.2 Objetivos específicos	27
1.9 Justificación	28
Capítulo 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	30
2.1 Marco referencial	30
2.2 Antecedentes	30
2.2.1 Ámbito local	30
2.2.2 Ámbito Nacional	32
2.2.3 Ámbito internacional	35
2.3 Marco teórico- conceptual	38

2.3.1	Apreciación del juego en la historia	38
2.3.2	Definición y elementos del juego	43
2.3.3	Teorías psicopedagógicas del juego	47
2.3.4	Contribución del juego en la educación	51
2.3.5	El medio Ambiente	55
2.3.6	Educación Ambiental	56
2.3.6.1	Objetivos de la educación ambiental	60
2.3.6.2	Niveles de la Educación Ambiental	61
2.3.6.2.1	Fundamentos ecológicos	61
2.3.6.2.2	Concienciación conceptual	61
2.3.6.2.3	La investigación y evaluación de problemas	61
2.3.6.2.4	La capacidad de acción	62
2.3.6.3	Importancia de la educación ambiental	62
2.3.7	La simulación de los juegos en la educación ambiental	63
2.4	Marco legal	65
2.5	Marco contextual	71
2.5.2.1	Macro contextual	71
2.5.2	Escuela normal	72
2.5.2.1	Generalidades de la institución	73
2.6	Metodología	74
2.7	Paradigma	74
2.8	Enfoque	74
2.9	Tipo de investigación	75
2.10	Momentos de la investigación	75
2.10.1	Primer momento: Aproximación al contexto	76
2.10.2	Segundo momento: Diagnostico y formulación del anteproyecto	76
2.10.3	Tercer momento: Fundamentación teórica y trabajo de aula	76
2.10.4	Cuarto momento: Recolección, análisis de la	

información	77
2.10.5 Quinto momento: Diseño de la propuesta y elaboración del informe final	77
2.11 Técnicas e instrumentos de recolección de información	77
2.12 Población y muestra	78
2.13 Población	78
2.14 Muestra	78
Capítulo 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS	79
3.1 Análisis e interpretación de resultados	79
3.2 Aprendiendo con el juego	79
3.3 Juegos ambientales	85
3.3.1 Planeta Frutas	85
3.3.2 Mi mirada a través de la fotografía	87
3.3.3 Abrazando mis raíces	89
3.3.4 Interpretación general de los juegos	90
3.4 Valoraciones de Juegos Ambientales	91
3.4.1 Valoración primer juego	92
3.4.1.1 Aspecto afectivo	92
3.4.1.2 Aspecto social	98
3.4.1.3 Aspecto cognitivo	104
3.4.2 Valoración segundo juego	112
3.4.2.1 Aspecto afectivo	112
3.4.2.2 Aspecto social	116
3.4.2.3 Aspecto cognitivo	121
3.4.3 Valoración tercer juego	125
3.4.3.1 Aspecto afectivo	125
3.4.3.2 Aspecto social	130
3.5.3.3 Aspecto cognitivo	135
3.5 Análisis de resultados respecto a los objetivos	141
3.5.1 Análisis juego 1: Planeta frutas	141

3.5.2 Análisis juego 2: mi mirada a través de la fotografía	144
3.5.3 Análisis juego 3: abrazando mis raíces	147
3.6 Matriz de triangulación	150
3.6.1 Categoría 1	150
3.6.2 Categoría 2	151
3.6.3 Categoría 3	153
3.6.4 Categoría 4	154
Capítulo 4. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA	156
4.1 Propuesta	156
4.2 Título	156
4.3 Tema	156
4.4 Objetivo general	156
4.5 Introducción	156
4.6 Justificación	158
4.7 Marco Teórico	159
4.7.1 Juegos Tradicionales	159
4.8 Planteamiento de la propuesta	161
4.9 Procedimiento	162
CONCLUSIONES	182
RECOMENDACIONES	184
BIBLIOGRAFIA	186
CIBERGARFIA	194
ANEXOS	195

LISTA DE GRAFICOS Y TABLAS

Valoración Planeta frutas	92
Tabla y gráfico 1. Aspecto afectivo (Emociones más importantes que experimento)	92
Tabla y gráfico 2. Aspecto afectivo (Emociones que manifestaron los estudiantes en el momento en el que se adicionaron las sustancias contaminantes)	94
Tabla y gráfico 3. Aspecto afectivo (Actividades que realizan en casa que motiven el cuidado del ambiente que te rodea)	95
Tabla y gráfico 4. Aspecto afectivo (Significado de la actividad para los estudiantes)	96
Tabla y gráfico 5. Aspecto Social (Nivel de satisfacción en el desarrollo de la actividad “planeta fruta”)	98
Tabla y gráfico 6. Aspecto Social (Comunicación y cooperación entre los estudiantes y el grupo de investigación)	99
Tabla y gráfico 7. Aspecto Social (Relaciones interpersonales fortalecidas con la actividad)	101
Tabla y gráfico 8. Aspecto Social (Valores observados en la actividad)	102
Tabla y gráfico 9. Aspecto Cognitivo (Posibilidad de salvar a un planeta)	104
Tabla y gráfico 10. Aspecto Cognitivo (Mensaje que deja el juego: planeta fruta)	106
Tabla y gráfico 11. Aspecto Cognitivo (Título que cree usted es el más conveniente para el taller)	108

Tabla y gráfico 12. Aspecto Cognitivo (Recursos que llevaría si viajaría al planeta marte)	109
Tabla y gráfico 13. Aspecto Cognitivo (El planeta tierra es hermoso o no)	111
Valoración Mi mirada a través de la fotografía	112
Tabla y gráfico 1. Aspecto afectivo (Sensación al observar tu entorno natural desde la fotografía)	112
Tabla y gráfico 2. Aspecto afectivo (Acercamiento al medio que te rodea)	114
Tabla y gráfico 3. Aspecto afectivo (Ver la naturaleza más allá de tus ojos)	115
Tabla y gráfico 4. Aspecto social (Interacción entre estudiante e investigador)	117
Tabla y gráfico 5. Aspecto social (Lo que le desagradó)	118
Tabla y gráfico 6. Aspecto social (Lo que recogiste o no en el recorrido)	119
Tabla y gráfico 7. Aspecto cognitivo (Pensamiento frente al cuidado de la naturaleza)	121
Tabla y gráfico 8. Aspecto cognitivo (Lo que observaste)	123
Tabla y gráfico 9. Aspecto cognitivo (Actividades para mantenerlos limpios)	124
Valoración Abrazando mis raíces	125
Tabla y gráfico 1. Aspecto afectivo (Opinión acerca de las basuras en las plantas)	126
Tabla y gráfico 2. Aspecto afectivo (Sentimiento al observar una planta)	127

frondosa, verde y llena de frutos)	
Tabla y gráfico 3. Aspecto afectivo (Sensación al abrazar el árbol)	129
Tabla y gráfico 4. Aspecto social (Lo mejor para el cuidado de la naturaleza)	131
Tabla y gráfico 5. Aspecto social (Valores éticos evidenciados)	132
Tabla y gráfico 6. Aspecto social (Trabajo en equipo)	134
Tabla y gráfico a 7. Aspecto cognitivo (Actitud frente a un árbol enfermo)	136
Tabla y gráfico 8. Aspecto cognitivo (La contaminación impedimento para salvar el planeta)	138
Tabla y gráfico 9. Aspecto cognitivo (9.Significado de la naturaleza)	140

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Los estudiantes a la expectativa y con muchas ganas de observar que iba a suceder en el juego de la ensalada	196
Figura 2. Estudiantes percibiendo con los sentidos lo sucedido (contaminación)	196
Figura 3. Trágicos y muy triste con lo que le había pasado a la ensalada de frutas (contaminada con los desperdicios de la humanidad)	197
Figura 4. Basuras alrededor de los arboles (Foto de desagrado)	197
Figura 5. Árboles y Flores (Foto agradable)	198
Figura 6. Estudiantes participando de uno de los juegos, derivado de la actividad de la fotografía	198
Figura 7. Los estudiantes buscando el árbol para posteriormente hacer el reconocimiento	199
Figura 8. Estudiantes haciendo el reconocimiento del árbol por sus sentidos	199
Figura 9. Estudiantes abrazando el árbol en la etapa final del juego	200

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A	ENCUESTA APRENDO CON EL JUEGO	201
ANEXO B	GUIA PLANETA FRUTAS	203
ANEXO C	VALORACION PLANETA FRUTAS	205
ANEXO D	GUIA MI MIRADA A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA	209
ANEXO E	VALORACION MI MIRADA A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA	211
ANEXO F	GUÍA ABRAZANDO MIS RAICES	216
ANEXO G	VALORACION ABRAZANDO MIS RAICES	218
ANEXO H	PLAN DE CLASE: ME MUEVO AL RITMO DEL PLANETA	221

RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO

RAE

CÓDIGO: C.C. 1.085.687.272

C.C. 1.083.812.179

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental

AUTORES: Sofía Isabel Ojeda Hinestroza

Fernando Morcillo Molina

ASESOR: Mg. Vicente Benavides

TÍTULO: UTILIZACIÓN DE LA DIDÁCTICA DEL JUEGO COMO PRACTICA PEDAGÓGICA PARA PRESERVAR EL MEDIO AMBIENTE, EN EL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA NORMAL DE LA CIUDAD DE PASTO

ÁREA DE INVESTIGACIÓN: Educación Ambiental

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Preservación del medio ambiente

PALABRAS CLAVE: El juego, Preservación ambiental, didáctica del juego

INTRODUCCIÓN

Son innumerables los objetivos y beneficios que se logran a partir de la práctica del juego dentro de los niños, permitiendo la manifestación de vivencias y realidades, así como también el fomento de un aprendizaje previo relacionado con la contaminación ambiental. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo, favoreciendo diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; jugando un papel predominante en todas las etapas del desarrollo del niño.

Sin embargo, aún durante estos años, el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando, lo mismo que las exigencias de los programas académicos, logrando una autorregulación. La práctica educativa del juego ayuda a los niños a resolver situaciones de su vida y en este caso a crear conciencia sobre la preservación del medio ambiente. En este escenario, los niños construyen conocimientos y van aprendiendo nuevas facetas y nuevas formas de aprender jugando, lo cual exalta los valores de cuidado y preservación, considerándolo como su propia casa y a su vez crean el imaginario de respeto y cuidado.

Es por esta razón que la presente investigación abordó los temas concernientes al juego, características, tipo de juego, y la forma como contribuyen a crear conciencia y respeto hacia la preservación y protección del medio ambiente; para ello, se proponen estrategias pedagógicas que generen un cambio en el proceso enseñanza aprendizaje, proponiendo un trabajo mancomunado entre el docente y los estudiantes; partiendo de la recuperación y la implementación de juegos didácticos, con el fin de estimular el pensamiento reflexivo, despertar

actitudes ambientales y generar aprendizajes significativos, los cuales son pertinentes para el desarrollo del proyecto.

Este trabajo se inicia con el planteamiento de un marco teórico que apoya el juego se retoman teorías de: (Griford y Wallon, Le Boulch, Pestalozzi, Dewey, Vygotsky, Piaget, Decroly, Bruner, Prieto Figueroa, Stanley Hall, Sigmund Freud, Erikson, , David Ausubel, Berruelo) acerca de la didáctica del juego, su importancia en el desarrollo de crear conciencia ambiental y generar aprendizajes significativos, con el fin de complementar y apoyar estrategias que ayuden a la preservación del medio ambiente de igual manera se apoyó en teorías de autores que explican conceptos acordes al tema tratado, teorías que fueron de gran importancia para comprender y desarrollar una estrategia pedagógica que permita formular actividades lúdicas para ponerlas en práctica con los estudiantes.

Esta propuesta de investigación permitió a partir de la aplicación del juego como practica pedagógica, preservar el medio ambiente, en los estudiantes del grado 5° de la institución educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto, metodología que permitió fortalecer la educación ambiental a partir del desarrollo de actitudes relacionadas con la toma de conciencia y la protección ambiental, logrando generar aprendizajes significativos y favoreciendo la conservación y preservación del medio ambiente.

El marco Teórico se basa en la búsqueda de dos conceptos necesarios para el desarrollo de la investigación, el juego y su definición a través de la historia, citando varios autores como Pestalozzi, Figueroa, Garvey, Dewey, indican la importancia del juego en el aprendizaje así como los elementos del juego como lo expone Huizinga, se recurre de igual manera a los aportes de Tonucchi, Montaigne Moyles, entre otros de igual manera las teorías psicológicas destacando los aportes de Freud, Vigosky y Piaget. La incidencia que tiene el juego en la educación desde el

punto de vista pedagógico es esencial comprender al igual que la educación ambiental, sus fundamentos y objetivos para guiarse teóricamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, así como en la formación integral como docente y ser humano.

Capítulo 1: Acercamiento a la realidad, parte del proceso de la práctica, en donde se procede a investigar acerca de las problemáticas que se presentan dentro de la institución tras la constante observación que se ha realizado de acuerdo a ello se realiza una introducción, que se referirá a la problemática encontrada, los objetivos que serán el propósito que contribuirá a la solución de estos predicamentos, así como las preguntas que dan paso a la investigación y la descripción del problema, para saber con certeza de lo que se trata de solucionar.

Capítulo 2: Fundamentación teórica y recolección de información, las bases teóricas serán la guía para desarrollar el proyecto, basados en autores que se refieren al juego y al ambiente dentro de la pedagogía y como parte esencial del niño de igual forma se apoya en trabajos que se han elaborado a nivel local, nacional e internacional para tomarlos como referencia del proyecto además que dentro de la constitución en cuanto a educación ambiental y la recreación se estriba en artículos que incluyan la importancia de la práctica del juego así como la educación ambiental y de las ciencias naturales, es primordial tener en cuenta el contexto en el que se va a trabajar por ello se presenta una reseña histórica de la institución educativa Normal Superior de Pasto con esta información se tiene conocimiento de lo que se desea realizar e identificar la población con la que se trabajara para ello se requiere una metodología que tenga sus momentos, así como el enfoque, el tipo de investigación y unas técnicas de información que se presentan como encuestas, guías y valoraciones que ayudaran a la recolección de información.

Capítulo 3: Análisis de información, esta indagación recogida ahora será analizada e interpretada por medio de tablas, gráficos para constatar que se lograron cumplir los objetivos, de acuerdo a los resultados que lancen la encuesta y valoraciones, se realizarán una serie de interpretaciones que concluirán el trabajo de investigación en matrices y en triangulaciones respecto a la experiencia de los investigadores, el fundamento teórico y la visión de cada investigador frente al trabajo realizado, con ello se obtendrán cuatro categorías finales derivadas de la investigación fundamentadas por los autores citados en el marco teórico.

Capítulo 4: Elaboración de la propuesta, de acuerdo a los hechos o sucesos descubiertos en la investigación, se crea una propuesta que contribuya al mejoramiento del proceso educativo para que aporte significativamente a la formación del estudiante. Construida como parte a la solución del problema encontrado para que se trabaje con estudiantes y docentes interesados en alternativas que posibilitaran un cambio para optimar y fortificar la relación entre enseñanza y aprendizaje, así como el fortalecimiento de la educación ambiental para mejorar la capacidad argumentativa, propositiva e interpretativa de su entorno y de la lúdica como espacio necesario para la evolución emocional, física y mental de los estudiantes.

La propuesta pedagógica nace de los hallazgos de la investigación, por lo que se continua con la temática ambiental y el aporte del juego para alcanzar objetivos ecológicos, se trata de la recuperación de los juegos tradicionales en los descansos que tiene como fin la sensibilización frente a la preservación natural y por ende del despertar de una actitud ambientalista, desde esta visión se tiene en cuenta dos aspectos importantes del niño que constituyen y complementan sus ámbito afectivo, emocional, social así como su cognición frente a lo que le rodea y para el desarrollo integral.

Capítulo 1. ACERCAMIENTO A LA REALIDAD

Desde la observación realizada en la institución junto a las actividades que se hacen diariamente, se generó una pregunta problema que conllevo al desarrollo de la investigación a partir del contexto educativo.

1.1 Problema

1.2 Tema: la didáctica del juego para la preservación del medio ambiente.

1.3 Título: utilización de la didáctica del juego como practica pedagógica para preservar el medio ambiente, en el grado 5° de la institución educativa la normal de la ciudad de pasto

1.4 Línea de investigación: Educación Ambiental

1.5 Planteamiento del problema:

El planeta actualmente está enfrentando una serie de cambios drásticos en el clima que atentan contra toda forma de vida y existencia, convirtiéndose en un fenómeno de gran impacto para la vida económica, social y cultural de los diversos territorios, de igual manera el acelerado cambio científico y tecnológico, ha originado una serie de daños al ambiente natural y social, motivando la implementación de la educación ambiental como una alternativa de solución a dicha problemática, función esencial que debe realizarse desde los primeros años de vida y etapas iniciales dentro del sistema educativo, orientado hacia el establecimiento de estrategias pedagógicas activas como es el caso del juego para el desarrollo del aprendizaje y el fortalecimiento de la educación natural.

La educación ambiental durante los últimos decenios en el país, no ha sido del todo efectiva, debido principalmente a que los métodos educativos actuales, se caracterizan por ser rígidos, cuyos contenidos metodológicos son desactualizados, tradicionalistas, directivitas, centrados en el docente tanto en su poder como en su autoridad para impartir un conocimiento inexistente en los estudiantes, métodos que no han sido significativos para formar nuevas generaciones hacia la toma de conciencia sobre el deterioro ambiental.

Dentro de la institución educativa Normal Superior de Pasto, se ha detectado por parte del grupo investigador que la metodología empleada por los docentes, con relación a la enseñanza del área de ciencias naturales y medio ambiente, se basa esencialmente en un modelo tradicional, monótono y poco efectivo, en el cual no se contempla dentro del plan específico la práctica del juego como estrategia pedagógica, careciendo de espacios para el desarrollo de actividades que promuevan la protección y preservación del medio natural.

También se percibe que dentro de la institución hay carencia de un diseño y prácticas de campañas ecológicas basadas en estrategias lúdicas orientadas hacia el logro del uso racional de los recursos naturales, hacia el cuidado y preservación de la vegetación existente, observando que los estudiantes durante las horas de descanso, juegan y realizan la práctica de deportes (fútbol, voleibol y basquetbol) en los jardines de la institución y zonas verdes, en las cuales pisan y destruyen las plantas, a su vez se observa un uso inadecuado del agua por las llaves abiertas, desperdiciando y jugando con este líquido vital, de igual manera existe la presencia de contaminación sonora y visual.

Generando problemas auditivos, los cuales constituyen un obstáculo para la comunicación y la concentración, estableciendo a futuro efectos fisiológicos caracterizados principalmente por el dolor de oídos y cabeza, alterando el ritmo cardiaco, enfermedades

cardiovasculares y pérdida de audición, incidiendo en la aparición de efectos psicológicos relacionados con la irritabilidad, alteraciones dentro de la convivencia humana, del sueño y relajación repercutiendo en la concentración y aprendizaje.

De acuerdo a las situaciones problemáticas señaladas, el interrogante principal sobre esta investigación puede ser: ¿La presencia de basura, el escaso cuidado y la preservación de la vegetación, el uso inconsciente del agua potable, el tono de voz alta, la ausencia de momentos de trabajo hacia la educación ambiental y la actitud pesimista hacia el desarrollo de actividades y acciones pedagógicas ligadas hacia la protección y cuidado del medio ambiente, puede ser consecuencia de la ausencia de estrategias pedagógicas como el juego para el aprendizaje y el fortalecimiento de la educación ambiental en los niños de quinto grado escolar de la Institución educativa Normal de la ciudad de Pasto?

Ante ello, se consideró necesario la implementación de la práctica del juego dentro de la estructura curricular como modelo pedagógico que permita cumplir un papel fundamental en el desarrollo integral de los educandos, dejando de lado prácticas y actividades sedentarias tales como: juegos de play, televisión, videos, juegos computarizados, celular, entre otros, incluyéndola como una actividad natural en la que el niño tiene la posibilidad de participar de manera intensiva y espontánea, desarrollando facultades físicas, psíquicas, creativas, afirmando su personalidad, enriqueciendo sus vínculos y manifestaciones sociales, que permitan proteger y preservar el ambiente natural.

1.6 Pregunta generadora de investigación: ¿Cuál será la influencia de la utilización de la didáctica del juego como practica pedagógica para preservar el medio ambiente, en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto?

1.7 Sub preguntas de investigación:

¿Cuáles son los conocimientos previos a cerca de la temática ambiental y del juego en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto?

¿Cómo Utilizar el juego tradicional (“planeta frutas”, “mi mirada a través de la fotografía”, “abrazando mis raíces”) como estrategia pedagógica para preservar el ambiente con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto?

¿Cómo Evaluar y analizar los conocimientos adquiridos a partir de la puesta en práctica de los juegos tradicionales utilizados con el fin de preservar el ambiente en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto?

¿Qué propuesta pedagógica se puede formular a partir de los hallazgos de la investigación para sensibilizar a los estudiantes en actividades ambientales a partir de la aplicación de juegos tradicionales de la básica primaria de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto?

1.8 Objetivos

1.8.1 Objetivo general

Determinar la influencia de la utilización de la didáctica del juego como practica pedagógica para preservar el ambiente, en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

1.8.2 Objetivos Específicos.

1. Determinar los conocimientos previos a cerca de la temática ambiental y del juego en los

estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

2. Utilizar el juego tradicional (“planeta frutas”, “mi mirada a través de la fotografía”, “abrazando mis raíces”) como estrategia pedagógica para preservar el ambiente con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.
3. Evaluar y analizar los conocimientos adquiridos a partir de la puesta en práctica de los juegos tradicionales utilizados con el fin de preservar el ambiente en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.
4. Formular una propuesta pedagógica de acuerdo a los hallazgos de la investigación para sensibilizar en actividades ambientales a partir de la aplicación de juegos tradicionales a los estudiantes de la básica primaria de las Instituciones Educativas.

1.9 Justificación

La realización de la presente investigación, surge a partir de la necesidad de cambiar metodologías tradicionales por estrategias de aprendizaje activas a través de la práctica del juego, con el fin de crear espacios para la creatividad y el desarrollo de la comunicación, mejorando la relación entre docente y estudiante dentro de un clima de confianza, como principio básico para contribuir al desarrollo de la responsabilidad y el respeto hacia el medio ambiente y los recursos naturales, haciendo de ellos, seres humanos equilibrados y conscientes de preservar el entorno natural.

Para ello, se considera necesario la planeación de manera consciente y estratégica del uso de los juegos como estrategias pedagógicas que admitan desarrollar diferentes áreas del

conocimiento, favoreciendo el desarrollo socioemocional, creativo, comunicativo, interactivo, entre otros, permitiéndoles indagar sobre su entorno y poner a prueba sus conocimientos, fortaleciendo de esta manera el cuidado y la preservación del medio ambiente, generando aprendizajes significativos para que logren interactuar, mejorando sus relaciones interpersonales y obteniendo un desarrollo psicológico y moral.

La realización de esta propuesta, beneficia directamente a los estudiantes del grado 5to, a los maestros de la institución y a los docentes en formación, debido a que este tipo de investigaciones asiente comprender los problemas relacionados con la educación actual, las falencias de los proyectos educativos ambientales y la importancia de poner en práctica la didáctica del juego como herramienta pedagógica de aprendizaje para fortalecer la educación ambiental que permitan la motivación e interés hacia la preservación del medio ambiente. De igual manera se requiere la práctica de esta estrategia con el fin de crear conciencia en aspectos importantes tales como: ahorro de agua potable, suministro de basuras en espacios propicios, protección de áreas verdes y uso racional de los recursos naturales, elementos indispensables para que los estudiantes sean más creativos y consientes desarrollando hábitos saludables y colectivos.

La importancia del desarrollo de este tipo de didácticas es con el fin de neutralizar y combatir el sedentarismo y nuevas tendencias en diversión infantil tales como: juegos de video, informática, internet, juegos electrónicos, entre otros. Rescatando los juegos tradicionales y didácticos vistos desde un enfoque medio ambiental y naturalista, con la finalidad de que sean puestos en práctica generando un grado de conocimiento mayor sobre la protección, preservación y cuidado del medio ambiente. Con este proyecto se pretende optar el título de Licenciado en Educación, debido a que este proyecto se convierte en unas de las principales evidencias de las

competencias pedagógicas investigativas que debe fortalecer un maestro en el aula, donde la capacidad de reflexión permanente del que hacer educativo ha de ser una de las fortalezas de un profesional de la pedagogía.

Capítulo 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La recopilación de las bases teóricas para argumentar y sostener el proceso de investigación se realiza con autores y trabajos como punto de referencia para apoyar los conceptos claves para lograr los objetivos del proyecto.

2.1 Marco Referencial

2.2 Antecedentes

A partir de la revisión bibliográfica exhaustiva realizada, se han seleccionado, de acuerdo a su relevancia, trabajos de investigación, constituyendo el marco referencial en la elaboración de los antecedentes fundamentales que sustentan este trabajo, en los ámbitos local, nacional e internacional.

2.2.1 Ámbito Local

En el Departamento de Nariño se han realizado investigaciones concernientes al ámbito ambiental (Educación Ambiental), A continuación, citaremos algunos de ellos:

Se destaca el estudio realizado por Beatriz Rengifo, Liliana Segura y Mora Francisco titulado “La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”, el cual trata acerca del interés que debe existir con respecto a la falta de educación ambiental dentro del contexto social colombiano, por lo cual éste trabajo pretende formar y crear conciencia a todos los seres humanos con respecto al medio

ambiente y su entorno, con el principio básico de ser responsables del uso y mantenimiento del mismo. Además, se busca que la educación ambiental debe ir dirigida a la solución de la problemática, teniendo en cuenta la relación que existe entre las personas y el entorno que no se limita únicamente a considerar el entorno como el espacio físico donde se da una conducta determinada, sino a comprender dicha relación a partir de que es el espacio quien va a imprimir al individuo ciertos significados para llevar una interacción constante, en donde los actores interpretan y elaboran nuevas construcciones, con el fin de acrecentar las bases de una identidad social afiliada al entorno. Este estudio fue importante, debido a que da orientaciones sobre el problema ambiental actual, las consecuencias a mediano y largo plazo para la sobrevivencia de la población humana y la importancia sobre la educación en este ámbito, lo cual considera imprescindible realizarlo desde temprana edad y desde los establecimientos educativos, con el fin de crear conciencia y participación en este tipo de asuntos que nos está perjudicando a todos.

Cabe destacar el trabajo que ha realizado y que continúa haciendo en cuanto al Juego y el ámbito ambiental, LA CASA DE LA CIENCIA Y EL JUEGO: Se encuentra ubicada en el departamento de Nariño, en la ciudad de Pasto, junto al Centro Cultural Pandiaco, es realmente un lugar en el que los estudiantes y niños en general podrán disfrutar de juegos interactivos agradables que les dan la posibilidad de reflexionar y pensar acerca de situaciones ambientales como, por ejemplo, el uso adecuado del agua, incentivando así a la indagación y el aprendizaje, invitando así a las personas a maravillarse en un lugar científico que se presenta atractivamente mediante los juegos, como lo dice su director el Docente Vicente Benavides, con la fórmula de las tres (P) “Pasión, Perseverancia y Paciencia”, “ofrece a sus visitantes un escenario lúdico científico para sospechar de lo aprendido y fortalecer la capacidad de asombro, como una estrategia didáctica que acompaña los planes de estudio del sistema educativo de los nariñenses”,

por ende es un sitio que guarda mucha riqueza educativa que ayuda a los niños a la comprensión de fenómenos naturales así como a interrogarse del impacto de la evolución científica en la cotidianidad que fortalecen el pensamiento desde la racionalidad.

La existencia de este lugar aporta significativamente a la construcción de una cultura científica, aprendiendo ciencia jugando, incentivando la creatividad de los visitantes y motivándolos a cuestionarse para que despierten su curiosidad y su “capacidad de asombro” permanezca, se fortifique y continúen preguntándose, argumentando, explicando todo suceso con ayuda de la imaginación mientras se divierten y recrean.

Hay tres reglas para los visitantes para que logren divertirse en los juegos; “Primera regla: Todo se puede tocar. Segunda regla: Prohibido prohibir. Y tercera regla: Prohibido aburrirse” es seguro que, con estas reglas, quedarán satisfechos, ya que de eso se trata el juego que no haya prohibiciones para que sea posible interactuar y relacionar los fenómenos con la vida diaria es necesario el uso de los sentidos, interesarse y aprovechar estos sitios recreativos, porque se sale de la típica aula de clase para observar y relacionarse con la ciencia de manera única y divertida y que seguramente dejar una experiencia muy gratificante.

2.2.2 Ámbito Nacional

En el ámbito nacional se tomó como base para la investigación el siguiente proyecto, el cual surge a partir de la falta de educación ambiental en el contexto social colombiano. A continuación, lo citaremos:

“El juego como generador de aprendizaje en preescolar”, desarrollado por Edith Consuelo López Imbacuán y Adrián Delgado Sotelo, quienes abordaron el juego como eje central, con el objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una

estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia (López y Delgado, 2013). De esta manera, se toma algunas concepciones de juego, su importancia y características, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre otros, y finalizando con el aporte del juego en la lengua oral y escrita. Además, se planteó la importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego visto como una estrategia pedagógico – didáctica, que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

De igual forma se destaca el estudio realizado por Ruth Stella Camacho Cortes y Xiomara Marín Abadí, titulado “Tendencias de enseñanza de educación ambiental desde las concepciones que tienen los maestros en sus prácticas escolares” el cual tuvo como propósito indagar acerca de las concepciones y prácticas de enseñanza de la Educación Ambiental, Los resultados mostraron algunas diferencias entre los docentes que enseñan Educación Ambiental, en cuanto a su desempeño y manejo de contenidos Ambientales en la escuela. También fue evidente que las concepciones de ambiente de algunos estudiantes están influenciadas por el contexto y las concepciones de sus maestros.

¹ López Imbacuán Edith Consuelo, Delgado Sotelo Adrián (2013), *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. San Juan de Pasto: Revista de Investigación Universidad Mariana. Vol. 20, núm. I

Por consiguiente, se evidenció que hay una relación marcada entre las concepciones y creencias del profesor con relación a la enseñanza de la Educación Ambiental y el aprendizaje de sus estudiantes. Esta investigación es importante por cuanto dio a conocer a cerca de las concepciones existentes alrededor del tema del medio ambiente, por lo cual es importante para el estudio debido a que proporciona elementos indispensables relacionados con las diversas concepciones del medio ambiente y de sus problemáticas, además prevé elementos importantes para comprender las diferentes concepciones aprendidas durante los procesos educativos, los cuales son valiosos al momento de interpretarlos con la realidad que se está evidenciando a nivel mundial.

La labor que realiza el MUSEO DE LA CIENCIA Y EL JUEGO de la Universidad Nacional de Colombia, está ubicada en la capital de Colombia, la ciudad de Bogotá DC es de suma importancia por lo que aporta a los visitantes y desde el tiempo en el que se ha venido desarrollando, los programas, proyectos y actividades hacen énfasis en el avance científico y tecnológico, ha sido un ejemplo dentro de las regiones del país por ser pionero en este campo.

Manejan unos 13 programas relacionados con la ciencia mostrándose al público de forma atractiva promoviendo el gusto por el juego y la participación de las actividades planteadas no solo en Bogotá sino fuera de la ciudad, como lo plantean “Estos programas han estado presentes tanto en pequeñas poblaciones como en grandes ciudades, logrando en últimas generar sensibilidades positivas hacia la ciencia, en donde el principal interés siempre ha estado orientado a acercar la ciencia y el juego a grupos sociales que tienen un acceso limitado a ellos;

el tiempo nos ha mostrado que esta herramienta en particular contribuye a fortalecer valores de autoestima y abren espacios a niños, niñas y jóvenes en los cuales pueden encontrar sentido de vida” tomando en cuenta que en el país es difícil acceder a estos juegos, el museo posibilita que las personas se acerquen y puedan conocer y jugar haciendo que todos se interesen y se sientan atraídos por la ciencia lúdicamente para que se introduzcan en un mundo que les va a contribuir positivamente a su existencia desde el conocimiento y la educación donde investigaran, aprenderán y generaran puntos de vista frente algún suceso natural en sus vidas para que logren argumentar, comprender, analizar y proponer con bases científicas que fueron ofrecidas a través de la recreación y la creatividad.

2.2.3 Ámbito Internacional

A nivel internacional se puede mencionar a Romero, Escorihuela, & Ramos (2009), en Venezuela, autoras de la investigación “La Lúdica como Estrategia Pedagógica en la Educación Inicial”. Este trabajo es el resultado del estudio de campo de carácter descriptivo que realizaron en el centro preescolar Bolivariano de este país y cuyo propósito principal es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para la educación inicial.

En esta investigación participaron docentes de educación inicial del municipio de Sucre del estado de Aragua-Venezuela, la totalidad de la población educativa y el Ministerio de Educación y Deporte de la Educación Bolivariana.

Es importante para la presente propuesta ya que consideran las pautas de desarrollo del niño y la niña en la edad preescolar señalados en el informe de la UNESCO, asumiendo el aprender a ser como síntesis de los demás aprendizajes, aprender a conocer, aprender a hacer y a convivir;

² Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009), *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. México: Revista efdeportes, 14

además, resalta el papel que debe asumir el docente en el momento de conducir la enseñanza en esta etapa de formación inicial. Analizan por medio del trabajo descriptivo de campo la importancia que tienen las actividades lúdicas en la educación Preescolar en el fomento de valores éticos y morales además de facilitar el aprendizaje.

Sánchez Benítez, G. (2008) en la investigación “Las Estrategias de Aprendizaje a través del componente lúdico” explica como el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puede ser una estrategia afectiva, comunicativa, cognitiva y/o de memorización. Es una investigación que se estructura en una parte teórica, en la revisión de estrategias de aprendizaje y por otra parte en el recurso estratégico del componente lúdico. Este trabajo expone las diferentes clases de estrategias que se conocen teniendo en cuenta los aportes de otros autores que han publicado sobre el tema, entre ellas menciona: las estrategias directas (de memoria, cognitivas y compensatorias) y las indirectas (meta cognitivas, afectivas y sociales) trabajadas desde la lúdica y como contribuyen al objetivo principal que es el logro de competencias en los estudiantes.

Este trabajo sirve como pauta para analizar modelos de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, lúdicos, afectivos, sociales, entre otros) apoyando la razón de esta propuesta de forma directa por medio de la temática, la lúdica y el desarrollo personal de los estudiantes, dentro de las actividades que se proponen para el logro de los objetivos.

³ Sánchez Benítez, G. (2008), *Las Estrategias de Aprendizaje a través del componente Lúdico*. Alcalá- España: Revista de didáctica español, Alcalá

Echeverri, & Gómez (2009), quienes realizaron la investigación: “Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana”; donde exponen cuatro pre categorías principales que son parte de la lúdica, teniendo en cuenta diferentes épocas y escenarios a través de la historia: La lúdica como instrumento para la enseñanza, como expresión de la cultura, como herramienta o juego y como proyecto de vida o dimensión humana. Es importante para la presente investigación ya que ofrecen diferentes perspectivas sobre lo que implica la lúdica en el desarrollo armónico de la personalidad en los niños y niñas, relacionándola como una dimensión del desarrollo humano, pero sobre todo como una necesidad en los niños y niñas, ya que les permite comunicarse efectivamente con los demás y fortalecer otras habilidades más: cognitivas, actitudinales, artísticas, científicas, entre otras.

Se destaca el estudio realizado por Martiza Pulido Santana (2005) titulado *Juegos Ecológicos, Metodología Para La Educación Ambiental*”, El presente artículo está enfocado en tres momentos que reseñan la importancia del instrumento didáctico, el juego, como metodología de Educación Ambiental. En segundo término, describe la importancia de aplicar esta metodología lograda con mucho esfuerzo y práctica, con docentes en ejercicio y en formación a través de un Curso de Formación Ambiental para Docentes de escuelas públicas y rurales de educación básica a nivel nacional, gracias a un convenio firmado entre Eco juegos (ONG) y el Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia, Ministerio de Educación y Deportes de Venezuela.

⁴ Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009), *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Caldas: Ed. Concreto Unicaldas

⁵ Pulido Martiza (2005), *Juegos ecológicos, metodología para la Educación ambiental*. Centro Nacional de Educación Ambiental. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Esta investigación resulta indispensable, debido a que permite la incursión de la didáctica del juego como práctica pedagógica dentro del ámbito ambiental, por lo cual resalta su importancia y relevancia a la hora de observar cuáles son los resultados de esta metodología.

Otro estudio es el realizado por Gisela Susana Céspedes Arias, titulado “Los juegos recreativos, una opción para favorecer la educación ambiental en la Unidad Educativa Nacional Caucagua, Municipio Acevedo del Estado Miranda, Venezuela”, el cual tuvo como objetivo diseñar un conjunto de medios recreativos que van dirigidos a promover la educación ambiental en la Unidad Educativa Nacional Caucagua, Municipio Acevedo del Estado Miranda, República Bolivariana de Venezuela, Los resultados de la investigación fueron notables, por lo que permitió la utilización eficiente del espacio para introducir en las actividades recreativas temas sugerentes y de interés para la sociedad, sobre todo en las edades tempranas, la temática de la educación ambiental, fundamental en crear la conciencia medio ambiental en las nuevas generaciones. Dicha investigación es pertinente para el trabajo, debido a que permite develar las estrategias que se pueden aplicar para dar a conocer el tema ambiental desde un enfoque lúdico y recreativo, con el fin de que los estudiantes aprendan de manera divertida y en grupo, creando lazos de integración y conciencia para proteger el medio ambiente.

2.3 Marco Teórico

2.3.1 Apreciación del juego en la historia

A lo largo de la historia, el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

Al hacer un breve recorrido histórico, se comprueba que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego, dio conceptos a cerca de la educación, la cual “consiste en traer y conducir a los niños al principio que la ley anuncia como justo, y cuya rectitud reconocen de común acuerdo las personas más virtuosas y de más edad, siendo el referente de la base teórica del juego. Otra aportación teórica de Platón, hace referencia a la instrucción ya que considera que de los 6 años conviene asociar el aprendizaje con el juego para que se ejerciten de forma disciplinada en sus futuras profesiones, es decir que el juego fue considerado un instrumento que ayuda a preparar el ejercicio de la vida adulta” (López, 1997, p. 17).

Platón se caracterizó por ser el primero en ofrecer todo un repertorio de legalidades educativas para regular la práctica de los juegos basándose en su original principio teórico de “salud total” y sirvió como punto de referencia para la psicología y la pedagogía en la que el

juego es un elemento fundamental para diagnosticar la inteligencia, las habilidades y los conflictos ecológicos de los niños (López, 1997, p. 18).

Asimismo, Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación, aborda el tema de los juegos y añade el carácter de medicina para compensar la fatiga producida por el trabajo, ya que a través del placer se obtiene descanso y relajación (Aristóteles, 1970)

Durante el siglo XVII, cuando el Renacimiento llegaba a su fin, las aptitudes europeas en torno a los niños y el juego comenzaron a cambiar; surgiendo un nuevo pensamiento sobre la nueva conciencia de la infancia, considerando que los niños merecían atención y tenían necesidades de desarrollo y sus problemas eran netamente diferentes a los de los adultos.

Juan Amós Comenio en el siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa (Comenio, 2000). Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), consideró que los niños llegan al mundo no como organismos vacíos en espera que las experiencias les den forma sino como seres humanos originales equipados por naturaleza con un plan innato para su desarrollo, el niño es más que una versión incompleta de un adulto y los adultos deben apreciar a los niños por lo que son “La infancia tiene su propia manera de ver, pensar y sentir y no hay mayor tontería que intentar sustituirla con la nuestra”. Para Locke, el niño era un ser humano único y valioso cuyas necesidades de desarrollo deben ser reconocidas por los adultos, argumentaba que los niños requieren una dirección adulta firme y consideraba que el conocimiento debe entrar por los sentidos a través de un ambiente sano, Locke estuvo de acuerdo con el juego como práctica

educativa y estableció que el trabajo, la racionalidad y la disciplina eran ingredientes centrales para el desarrollo de los niños (Martínez, 2000, p. 23).

Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee.

Jacquein considero que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla que cumplir o un obstáculo que salvar, tiene como función procurar placer al niño que proviene del triunfo y que aumenta su personalidad y la sitúan ante sus propios ojos y ante los demás. Para Russel, el juego era una actividad generadora de placer, en cambio para Buyjendijk, el juego era una actividad que se caracterizaba por ser espontanea, libre, alegre y generaba espacios de esparcimiento, ocio, entretenimiento (Martínez, 2000, p. 23).

Adentrándonos en el siglo XX, nos encontramos con una obra magistral dedicada al estudio del juego “Homo Ludens”, su autor, el holandés Johan Huizinga, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo; entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma: “la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego.

El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura” (Martínez, 2000, p. 24). También en el siglo XX, destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considero el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social; argumenta que a través del juego se crea un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginación, lo que permite realizar

actividades que realmente no se podrían llevar a cabo, además menciona que este espacio superior es una zona de desarrollo potencial de aprendizaje (Vygotsky, 1997).

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, para él los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla; de tal modo que el juego es esencialmente la asimilación de la realidad (Piaget, 1995, p. 20).

De igual manera, se destaca el libro de la profesora Catherine Garvey, “El juego infantil”, señala la importancia que el juego tiene en el aprendizaje, puesto que requiere una actividad verbal, mental y física altamente positiva en el estudiante. Señala además que el juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado de regocijo, es evaluado positivamente por parte del jugador”.

Los psicólogos han planteado una serie de teorías acerca del juego explicando el significado de la importancia dentro del desarrollo de los niños, de acuerdo a la teoría de H. Spencer, considera que el juego libera la energía natural del cuerpo, para J.T.W Patrick (Hughes, 1999, p. 25), el juego permite evitar el aburrimiento mientras se restablecen las funciones motoras naturales del cuerpo. Hall afirma que el juego permite revivir periodos en la historia evolutiva de la especie humana y desarrolla las habilidades del conocimiento para funcionar como adulto.

Prieto Figueroa, afirma 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” (Figuroa, 1984, p.78).

En las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo. Su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Aquí es donde tienen cabida las actividades comunicativas y, por supuesto el tema que nos ocupa: el juego.

El juego infantil es parte sustancial en las manifestaciones de la cultura de todas las comunidades, en él se encuentra diseminado todo el saber popular que nos devela la historia, la evolución social, material, espiritual, lo económico y el contexto geográfico y ecológico de las comunidades que lo generan. Según Stanley Hall, afirma que “los juegos son rudimentos de actividades pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad” (Stanley Hall, 1989, p. 125). La lúdica infantil es la base de la estructura cultural hereditaria que los niños en cada generación reciben para su formación de una personalidad, características que el niño va adquiriendo a través del juego. Introducir el juego a la escuela como una actividad que logre un proceso de mediación entre fantasías y la realidad, libertad y sueño, pensamiento y lenguaje, alegría y creatividad, más que necesario se considera como el elemento esencial para generar aprendizaje (Jiménez, 1999, p. 30)

2.3.2 Definición y elementos del Juego

Juego es sinónimo de recreación, esparcimiento y existen cantidad de definiciones y pensamientos respecto a este, si se habla del juego como impulsador de la curiosidad de los niños, citamos a Montaigne quien aconsejaba al campo de la observación haciendo que al niño fomentara su curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor, una planta, un edificio, un hombre, una silla etc. (MONTAIGNE, M. 1580), los niños son curiosos por naturaleza, gustan de estar en contacto con el mundo que los rodea y descubrir con ayuda de sus sentidos todo aquello que

⁶ MONTAIGNE, Michael (1580), *Ensayos Filosóficos*.

observa y siente y a través del movimiento logra acercar y apropiarse de esa parte que toma de su entorno haciendo su estudio, su investigación a su manera gracias a su forma natural de comunicación con el juego, es como postula Francesco Tonucchi “Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo” (F. Tonucchi : 20 frases sobre el juego) con el juego los niños buscan acercarse a esa realidad que es totalmente novedosa para ellos, un mundo lleno de posibilidades y de sorpresas, pero no pueden entender todo lo que pasa y lo que hay, por ello toman un trocito de ello, para conocerlo y entenderlo a su modo mientras juegan, es trascendental resaltar la importancia del juego en la vida de una persona y más aún en la infancia y la importancia del interés de los padres, el juego encierra elementos de suma vitalidad, como son los espacios, el aprendizaje, la familia, los componentes y temáticas del juego, para complementar cito a Francesco Tonucchi, en sus 20 frases sobre el juego, muy ciertas:

1. “Tenemos que hacer que nuestros niños tengan algo que contar”
2. “El verbo jugar sólo se puede conjugar con el verbo dejar”
3. “El juego es placer y no soporta vigilancia y acompañamiento”

4. “El juego de un niño no se puede evaluar”
5. “No sabemos cuánto gana-aprende un niño jugando”
6. “Se deberían tener pocos juguetes, pero buenos”
7. “Un juguete bueno es aquel que sin ser nada concreto puede ser todo”
8. “Jugar libremente significa salir de casa”
9. “Hoy la casa es una imitación de la ciudad”
10. “Ofrecerles a los niños tiempo libre y la posibilidad de elegir los espacios donde jugar”
11. “El juego necesita variedad de entornos para hacerlo más rico
12. “Que los padres jueguen con los niños es perfecto si realmente los padres quieren jugar”
13. “Los padres pensamos que podemos pagar con juguetes nuestro sentimiento de culpabilidad”
14. “Dejar jugar libremente y permitir que se encuentren con el riesgo en sus juegos”
15. “Los niños necesitan disfrutar de sus ciudades porque de esta manera desfogan toda la energía acumulada”
16. “Los juegos son seguros si lo utilizan para jugar libremente”

Es correcto lo que afirma Tonucchi, con el juego se abren espacios de comunicación y de experiencias abundantes que se materializan en la creación y el quehacer y ser del niño cuando lo que aprende, lo asimila y lo aplica en su tiempo, en el tiempo de descubrir todo lo que para ellos es nuevo, nunca antes visto es producto la curiosidad y la sorpresa y es en este momento donde su capacidad de asombro sale a flote por medio del juego permitiendo establecer relaciones sociales y afectivas entre los niños, porque se interviene, se asiste y se coopera como lo menciona, Pellicciotta et al. 1971 “Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78), permitiendo

su auto reconocimiento frente a un mundo totalmente desconocido consiguiendo así su propio descubrimiento, se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

⁷ Bañeres D., Bishop A, Cardona M, Comas I Coma O, (2008). *El juego como estrategia*. Caracas: Ed Laboratorio Educativo.

En sus años de infancia, la manera en la que expresan y comunican lo que sienten o piensan se hace jugando porque es una acción normal y natural, por ello es la manera como conocen y aprenden.

Es preciso destacar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990, p.31) porque se acopla a ello casi que instintivamente, es algo congénito al ser vivo, como postula; Huizinga “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana”, “el juego fue antes que la cultura” y es una proyección y una manifestación de la identidad del niño, del adulto y de todo ser vivo, Para Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo”

“El juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en

escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (Huizinga, *Homo Ludens*. 1968. pág. 23) “La naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” es parte de la tradición en otras palabras, la historia está contada en el juego siendo esta la manera de manifestación del ser humano y más aún en los niños convirtiéndose en una estrategia cognitiva que despierta las más sublimes emociones, así como la visión de una óptica más creativa.

⁸ Huizinga, J. (1968), *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

2.3.3 Teorías Psicopedagógicas Sobre el Juego

Las primeras teorías acerca del juego surgieron a finales del siglo XIX y a principios del siglo XX, destacando el significado biogenético del juego, es decir describían el juego como un mecanismo involuntario que promovía el desarrollo físico óptimo o reflejaba la historia evolutiva de la especie humana.

Las evoluciones del niño desde su nacimiento hasta sus etapas adultas han sido motivo de estudios de pedagogos, psicólogos, tales como: Piaget, Preyer, Freud, Wallon, Vygotsky, Spitz, aunque sus teorías se contraponen en algunas cosas, todas afirman la existencia del juego como forma de aprender y de evolucionar.

Spencer en su teoría de la energía sobrante, describía el juego como algo necesario para que los niños liberaran la energía acumulada, argumentaba que la naturaleza equipa a los seres

humanos con cierta cantidad de energía para el proceso de supervivencia, si esta energía no se usa con este fin, debe liberarse de alguna manera y los niños liberan su energía cedente a través del juego (Hughes, 1999, p. 26). Un enfoque del juego opuesto al de Spencer fue expresado por G. Patrick, el cual consideraba que el juego mantenía ocupado a los niños y les ayudaba a evitar el aburrimiento restableciendo las funciones motoras. G. Stanley Hall, tenía un enfoque único en torno al significado del juego infantil según su teoría de recapitulación el desarrollo de cada persona refleja el proceso evolutivo de toda la especie humana, por lo cual a través del juego reviven los periodos de la historia evolutiva. Karl Groos, sugirió que el juego es la forma natural del cuerpo de prepararse para las tareas de la vida adulta

⁹ Hughes, Fergus (2006). *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. Capítulo 2. "Perspectivas Etológicas y Culturales"*. España: Ed Agrograf.

Dentro de las teorías contemporáneas se destaca la teoría psicoanalista a partir de Sigmund Freud, el cual concebía que el valor del juego era principalmente emocional ya que les ayuda a los niños a reducir la ansiedad por lo cual afirma que hay dos tipos de ansiedad, ansiedad objetiva, es decir el temor al mundo externo, por lo cual el juego reduce este tipo de ansiedad otorgándole al niño la ilusión de poder y control, en cuanto a la ansiedad instintiva, considera que el ser humano es desconfiado por naturaleza, el efecto de su ansiedad es experimentada por el ego y se traduce en mecanismo de defensa que actúan en contra de los instintos (Hughes, 1999, p. 26).

Erik Erikson, rechaza el concepto de Freud en torno a que la función principal del juego es reducir la ansiedad y sugirió que el juego puede tener una función de desarrollo del ego dando lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño (Hughes, 1999, p. 28).

Basedow, afirmaba que el juego era una actividad natural del niño y el medio de todos los aprendizajes, consideraba que todo aprendizaje escolar debería partir del juego. Para Wundt, el juego permite que tenga lugar ciertos aprendizajes y es uno de los procesos psicológicos superiores como el razonamiento, el lenguaje, y la conciencia (Martínez, 2000, p. 26).

K. Groos, veía en el juego un valor adaptativo en tanto que es pre ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie (Martínez, 2000, p. 24). Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en Groos un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como R. Fajen (1981) ha señalado, habría una posible versión “simulada”, no-literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor (Martínez, 2000, p. 24). Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como el de reglas. Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido

desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente. Para Freud el juego sirve como compensación de la realidad, regido por el principio del placer y es además la expresión de instintos conscientes, en el juego las experiencias traumáticas tienden a desaparecer.

André Schmitt, afirmaba que el juego permite que el tiempo pase, y todas las preocupaciones se puedan tolerar, haciendo que la vida se transforme, se purificara, se hiciera sencillo, es el mayor placer que pueden experimentar los niños en sus etapas de desarrollo (Martínez, 2000, p. 30).

Para Piaget, al cual le dedicaremos más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación. Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, quien es sus escritos miro en el lenguaje una forma de interactuar mediante la interacción social donde según él se estudia la ciencia del niño y su desarrollo donde su principal punto es “el juego psicosocial donde se desenvuelve el niño en un mundo inmerso en la mediación y realización de actividades esenciales en el desarrollo de la etapa de infancia se desprenden todas las investigaciones dadas por Vygotsky, igualmente defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo (Martínez, 2000, p. 30). De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras

que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica especialmente de D. B. Elkonin (1980), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones. Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales (Martínez, 2000, p. 31).

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación. Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin, insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro. C. Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia (Martínez, 2000, p. 32).

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de Wallon. La explicación

de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño viene en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones.

2.3.4 Contribución del juego en la Educación

“El juego es considerado como una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, y una forma de entretenimiento, siendo una actividad de carácter universal. La didáctica considera al juego como entrenamiento que propicia conocimiento, y a su vez produce satisfacción y se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo que estimula y favorece cualidades morales en los niños y las niñas”. (Valiño, 2006)

¹⁰ Valiño, Gabriela (2006) *“La relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción”*. España: Ed Agrograf.

Es importante que el docente utilice técnicas de este tipo dentro de sus clases y no solo presente contenidos para que los estudiantes memoricen, si no que mediante estrategias nuevas pueda lograr un aprendizaje significativo, que es la meta a la que se debe llegar en la educación, que los conocimientos sean perdurables y no solo a corto plazo. Pues la actividad lúdica además de ser divertida, proporciona placer y bienestar, por un lado y por otro, genera descubrimientos, desarrolla habilidades, promueve aprendizajes y favorece tanto la socialización como la cognición. El maestro debe ser motivante pues de él depende que los estudiantes quieran aprender realmente y sobre todo que lo logren.

Recordando el juicio de Vygotsky “El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño” sería beneficioso emplear material lúdico para hacer observaciones sobre tendencias o actitudes en niños, jóvenes y adultos. En los dos últimos casos ayudarían a percibir problemas de

la infancia. En cuanto a qué material usar, eso es cuestión de iniciativa propia, pero en general se usa muñecos (por su representación: papá, mamá, hermano, etc.), rompecabezas, armas y muñecas (roles). Con el juego el niño desarrolla facultades, motoras finas y gruesas, desarrolla su inteligencia y actitud frente a los obstáculos, de igual forma desarrolla el sentido crítico de las situaciones que se dan en su medio como es el caso de la problemática del cambio ambiental y la contaminación. La lúdica de los juegos como ente importante en la vida del niño y su relación con el fomento de los valores.

De acuerdo al estudio realizado por Torres, Fátima y Cristalino (2007) manifiestan que la lúdica del juego tiene diversas connotaciones dentro de las esferas que componen al hombre, es decir posturas antropológicas, socioculturales, psicológicas, entre otras por lo cual pretenden

explicar a través del juego la relevante importancia dentro del desarrollo integral humano especialmente en las edades tempranas (p.55).

Desde la antropología según (Ramos, 2000) citado por (Torres, Fátima y Cristalino, 2007) se define el juego como una práctica inherente a todo ser humano y una experiencia que rebasa lo simple y trivial del entretenimiento, a su vez es su comportamiento de un placer voluntario envuelto desde el nacimiento hasta la muerte, marcando un profundo impacto en el desarrollo biopsicosocial del hombre, de igual manera es un comportamiento universal y vital para la existencia humana. El juego es relevante debido a que se considera una actividad que se ha realizado desde el origen de las culturas gracias a los componentes que contienen y que se desarrollan tales como: la libertad, la invención, la fantasía, disciplina, estos valores son los motores del progreso humano (Torres, Fátima y Cristalino, 2007, p.56).

Desde la psicología se ha abordado la lúdica del juego dentro de sus líneas de investigación considerándolo como un espacio natural de la vida infantil aportando un sinnúmero de beneficios, teniendo a su vez un lugar preponderante debido a que refuerza la práctica de situaciones placenteras abordan las experiencias traumáticas, las cuales son esenciales dentro de la vida futura del niño, a su vez se convierten en un gran aporte a la evolución del pensamiento infantil, lo cual lo realiza a través de la interacción con el medio ambiente que lo rodea (Piaget citado por Papalia, 1992).

¹¹ Torres, Rosa María (2007), *Participación Ciudadana y Educación, Una Mirada Amplia y 20 Experiencias en América Latina*. Madrid: Editorial Trillas.

Desde la óptica pedagógica, existen muchos autores que catalogan al juego de suma importancia dentro del área educativa determinándola como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en la edad infantil, desarrollando la imaginación, la creatividad, siendo a su vez beneficioso para la parte corporal, debido a los beneficios que otorgan de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad (Anzola, 1994 citado por Torres, Fátima y Cristalino, 2007).

El juego en últimas es indispensable para el desarrollo de la totalidad del ser, generando beneficios en el ámbito biológico, cultural, social, artístico, ambiental entre otros. En el primer ámbito permite el desarrollo del cuerpo, el cerebro, la capacidad sensorial y las destrezas motoras. De acuerdo a (Padrón, 2001) en el ámbito biológico el niño a través del juego descubre su cuerpo, su imagen corporal y su reconocimiento como persona, favorece el desarrollo

musculo-esquelético y la coordinación motriz de sus miembros, afianza las habilidades físicas básicas y diversificadas como la marcha, la carrera, el salto, los lanzamientos, recepciones, propulsiones, entre otros, permite el desarrollo de la agudeza de los diferentes órganos sensoriales tanto estéreoceptivos, propioceptivos, interoceptivos, los cuales contribuyen al mejoramiento de la estructuración perceptual , mejora la precisión de los gestos y el lenguaje tanto corporal como a través del juego cantado y dramatizado que favorece el desarrollo de la comunicación.

Desde el ámbito cognoscitivo, la lúdica del juego permite la adquisición de conceptos tales como: tamaño, colores, formas, nociones de cantidades, clasificación, seriación, manejo de las variables de espacio y tiempo.

¹² Torres, Rosa María (2007), *Participación Ciudadana y Educación, Una Mirada Amplia y 20 Experiencias en América Latina*. Madrid: Editorial Trillas.

A su vez permite la elaboración de estrategias, comprensión de situaciones, anticipación de acontecimientos, solución de problemas, construcción de pensamiento lógico, conocimiento y comprensión del mundo que lo rodea, potenciando de manera generalizada la imaginación, el pensamiento simbólico y la creatividad (Torres, Fátima y Cristalino, 2007, p.57).

El juego permite en ultimas el desarrollo de la interacción, integración social y conciencia racional, por lo cual propicia situaciones y oportunidades para el encuentro consigo mismo, con los otros, y lo cultural.

2.3.5 El Medio Ambiente

La palabra ambiente ha estado sujeta a diversas definiciones determinadas por diferentes disciplinas que desde su quehacer han estado interesadas en los procesos que se dan a nivel natural, a pesar de esto se puede entender ambiente como un sistema compuesto por las relaciones de lo natural, social y cultural, que de acuerdo a la dinámica puede generar aspectos positivos o negativos sobre el entorno (Bolívar y Pérez, 2008, p. 39)

De igual forma, es concebido como la relación entre un ecosistema y la cultura. Es el entorno en el cual opera una organización, que incluye el aire, el agua, el suelo, los recursos naturales, la flora, la fauna, los seres humanos, y su interrelación (Subgerencia Cultural del Banco de la República, 2015). No obstante, el significado del término Medio Ambiente se ha ido ampliando y concretando. Hoy, se considera Medio Ambiente al conjunto de valores naturales,

¹³ Torres, Rosa María (2007), *Participación Ciudadana y Educación, Una Mirada Amplia y 20 Experiencias en América Latina*. Madrid: Editorial Trillas.

sociales y culturales existentes en un lugar y en un momento determinado, que influyen en la vida del hombre y en las generaciones futuras. Es decir, el concepto de Medio Ambiente engloba no sólo el medio físico (suelo, agua, atmósfera), y los seres vivos que habitan en él, sino también las interrelaciones entre ambos que se producen a través de la cultura, la sociología y la economía (CEPAL, 2010).

2.3.6 Educación Ambiental

Proceso educativo mediante el cual se logra una percepción global y pormenorizada de todos los componentes del ambiente, tanto natural como social, de la interdependencia y el

funcionamiento de los ecosistemas, de la necesidad de su preservación y de su compatibilidad con el desarrollo.

La educación ambiental, nace de la necesidad de lograr un cambio de conductas y la creación de un respeto al medio natural y sociocultural, y así obtener la armonía entre los factores hombre, ambiente y desarrollo. Uno de los aspectos fundamentales de la educación ambiental consiste en reafirmar el sentido de pertenencia e identidad del ciudadano respecto al espacio geográfico donde se desenvuelve. (Banco de la Republica, 2010).

La educación ambiental es un proceso que reconoce valores y aclara conceptos centrados en fomentar las actitudes, destrezas, habilidades y aptitudes necesarias para comprender y

¹⁴ CEPAL (2010). *Área: Introducción al concepto de Medio Ambiente. El concepto de Medio Ambiente*. San Juan de Pasto.

apreciar las interrelaciones entre el ser humano, su cultura y la interrelación con la naturaleza.

La educación es fundamental para adquirir conciencia, valores, técnicas y comportamientos ecológicos y éticos en consonancia con el desarrollo sostenible y que favorezcan la participación comunitaria efectiva en decisiones. Así lo afirma la conferencia de toma de decisiones de las Naciones Unidas (1992)

De acuerdo al estudio realizado por Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011) “La educación ambiental para una sociedad sustentable equitativa es un proceso de aprendizaje permanente,

basado en el respeto de todas las formas de vida” (p. 4). Tal educación afirma valores y acciones que contribuyen para la transformación humana y social para la preservación ecológica, estimulando la formación de sociedades socialmente justas y ecológicamente equilibradas.

Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), considera que la educación ambiental es un proceso, democrático, dinámico y participativo, que busca despertar en el ser humano una conciencia, que le permita identificarse con la problemática socio ambiental, tanto a nivel general, como del medio en el cual vive; identificar y aceptar las relaciones de interacción e interdependencia que se dan entre los elementos naturales allí presentes y mantener una relación armónica entre los individuos, los recursos naturales y las condiciones ambientales, con el fin de garantizar una buena calidad de vida para las generaciones actuales y futuras (p. 6).

¹⁵ Rengifo Beatriz, Segura Liliana y Mora Francisco (2011), *“La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”*. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica.

Para Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), la educación ambiental es un saber-hacer, un saber en acción, que reflexiona la relación docente, estudiante y participante, la enseñanza, el aprendizaje, las didácticas, el entorno sociocultural-ambiental, las estrategias educativas, las cuales tienen el propósito de responder cuestionamientos sobre ¿cómo educar? y de ¿Qué manera educar?, siendo a su vez un proceso evolutivo, expansionista, profundo e innovador en los diversos ámbitos del entorno local, comunitario, dentro del trabajo en equipo y en la solución a problemas ambientales (p. 6).

Novo (1996) citado por (Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), considera que se debe “trabajar proyectos pedagógicos solidarios en constante relación con el individuo, la sociedad y con ello contribuir a formar personas con pensamiento autónomo, auténticas, críticas, creativas y solidarias, democráticas y participativas, con sentido de pertenencia social e identidad cultural, capaces de dialogar, de reconocerse entre sí y de auto gestionar cambios e innovaciones necesarias para el mejoramiento de la calidad de vida” (p. 6), es decir que se debe enfatizar en proyectos pedagógicos solidarios para enmarcar el trabajo personal, colectivo y social hacia la conservación y preservación del medio ambiente en temas transversales que responden a problemas relevantes en una institución o comunidad.

La educación como el eje de la acción para el desarrollo sostenible teniendo en cuenta lo que afirma Sánchez (1997) citado por (Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011) por lo cual, enfatiza

¹⁶ Rengifo Beatriz, Segura Lilibian y Mora Francisco (2011) *“La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”*. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica.

hacia la “Educación para la solidaridad”, la cual consiste, en unir a todos los sectores sociales para la construcción de una nueva sociedad multicultural, democrática, tolerante e igualitaria en la que favorece la autoestima, la responsabilidad, la participación y el desarrollo sostenible (p. 6).

De acuerdo a los estudios realizados por Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), consideran que la educación ambiental debe tener como niveles de conocimiento: “la comunidad local, la nación y el mundo” (p. 6). Cabe resaltar que según Novo (1996) “La educación ambiental no

debe verse ni como una asignatura, ni como un conjunto de actividades, sino como un acercamiento globalizador e integrador de la realidad” (Rengifo, Quitiaquez y Mora, 2011, p. 7)

La educación ambiental desde el sentido de la interdisciplinariedad y la transversalidad lleva al individuo o estudiante como lo señala Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), a que “los aprendizajes que deben estar incluidos en todas las materias y que tienen como fin potenciar en los estudiantes actitudes y conductas que les ayuden a desarrollar su capacidad reflexiva, su autoestima, su sentido de pertenencia; incentivarlos a trabajar por una buena convivencia escolar y familiar, promoviendo el respeto por el otro y por las formas de vida del planeta, y también brindarles las herramientas necesarias para desenvolverse en un mundo en permanente cambio” (p. 7). Este tipo de aprendizajes, direcciona a los estudiantes a que desarrollen actitudes de análisis, interpretación, proposición, reflexión, tolerancia e igualdad, y sean capaces de crear una sociedad más justa e igualitaria desde la práctica cotidiana en su saber ser y saber hacer en sociedad. (Rengifo, Quitiaquez y Mora, 2011, p. 7).

¹⁷ Rengifo Beatriz, Segura Lilibiana y Mora Francisco (2011) *“La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”*. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica.

De acuerdo a Sánchez (2011), el trabajo transversal de la educación ambiental dentro del aula es prioritario para desarrollar en los alumnos un pensamiento crítico y complejo que dé respuesta a las problemáticas de la sociedad actual; síntomas como la contaminación, la pérdida de la biodiversidad, la deforestación, el cambio climático, los trastornos de alimentación, el stress, entre muchos otros, pueden disminuir si modificamos algunas de nuestros hábitos y compartimos con la comunidad nuestros saberes (p.2). Lo que configura una estrategia educativa

para crear conciencia y retomar los valores y principios heredados por nuestros ancestros, quienes tenían un profundo respeto a todo lo relacionado con la naturaleza.

2.3.6.1 Objetivos de la Educación Ambiental.

Los objetivos de la educación ambiental a nivel mundial son:

- Toma de conciencia: Ayudar a las personas y a los grupos sociales a que adquieran mayor sensibilidad y conciencia del ambiente en general y de los problemas.
- Actitudes: Ayudar a las personas y a los grupos sociales a adquirir valores sociales y un profundo interés por el ambiente que los impulse a participar activamente en su protección y mejoramiento.
- Participación: Ayudar a las personas y a los grupos sociales a que desarrollen su sentido de responsabilidad y a que tomen conciencia de la urgente necesidad de prestar atención a los

¹⁸ Sánchez Paredes Analí (2011). *La Educación Ambiental con enfoque transversal y lúdico para cuarto grado de la escuela primaria: un Proyecto de Intervención*. México: Revista electrónica de Educación.

problemas del ambiente, para asegurar que se adopten medidas adecuadas al respecto (Querales, Pineda, Vázquez y Cuevas, 2012).

Se puede especular que la educación ambiental manifiesta cuatro niveles diferentes que son:

2.3.6.2 Niveles de la Educación Ambiental

2.3.6.2.1 Fundamentos ecológicos: Este nivel se fundamenta en la instrucción e información que debe proveerse por medio de los conceptos de la Educación Ambiental, sobre los sistemas que dan soporte a la vida en la tierra. Ese soporte vital presenta reglas ecológicas sobre la vida, muchas de las cuales se conocen por la labor de los científicos quienes las descubren, constantemente revelan nuevas reglas utilizando las diferentes ramas de la ciencia como la biología, geología, meteorología, geografía física, botánica, química, física.

2.3.6.2.2 Concienciación conceptual: Este nivel establece la unión entre el conocimiento conceptual de las reglas ecológicas y la acción de los individuos de manera individual y de cómo estas uniones de estas permiten la concienciación de las acciones que ayudan a guiar la conducta de la sociedad humana.

2.3.6.2.3 La investigación y evaluación de problemas: La investigación sobre los problemas ambientales es la clave para la resolución de muchos de los problemas ambientales debido a la información valiosa que esta arroja en cada investigación, además de ello la evaluación de la situación ambiental es de gran importancia, ya que una investigación exhaustiva y una adecuada

¹⁹ Querales Endrina, Pineda José, Vázquez Mario y Cuevas Zaira (2012), *Plan estratégico de educación ambiental en la comunidad el "olivo los caños"*. Parroquia Trinidad Samuel, Municipio G/D Pedro León Torres, Estado Lara: República Bolivariana de Venezuela, Ministerio de poder popular para la educación universitaria, Programa Gestión Ambiental Aldea Escuela Bolivariana Carora Carora-Torres-Lara.

evaluación podrá generar interpretaciones de forma correcta y con exactitud sobre los aspectos ambientales.

2.3.6.2.4 La capacidad de acción: El individuo más afectado por su propio efecto sobre el ambiente es el hombre ya sea por su acción directa e indirecta sobre este, ya sea de forma individual o colectiva. Es por ello necesaria la enseñanza, habilidades de participación y acción

sobre los problemas ambientales de su entorno y de su comunidad, generando soluciones a estos problemas presentes y desarrollando planificaciones para la prevención de problemas ambientales futuros.

2.3.6.3 Importancia de la Educación Ambiental

La cultura ambiental no es un comportamiento ciudadano sino una faceta cívica, es el mantenimiento de un entorno de vida, es aquí donde radica la importancia de la Educación Ambiental, en donde las personas deben de hacer conciencia sobre su ambiente, así como de todo lo que le rodea, ya que, si no se hace algo, entonces se perderá una infinidad de animales, plantas y árboles, pero sobre todo se acabará con el planeta Tierra.

La educación ambiental se puede orientar a la solución de los problemas prácticos del medio ambiente. Ella requiere un enfoque interdisciplinario para establecer una nueva relación estructural entre el conocimiento, la práctica y la conducta. La educación debe respaldar la acción comunitaria, la cual debe estar orientada al futuro y al concepto de responsabilidad universal. Así se mantiene en curso la búsqueda de oportunidades de aprendizaje que exploten el papel social de las instituciones educacionales y forjen relaciones, más productivas de por vida entre los “estudiantes” de todos los niveles.

2.3.7 La simulación de los juegos para la educación ambiental

De acuerdo a Diana Gonzales y Beatriz Cárdenas consideran que las estrategias pedagógicas deben tener en cuenta nuevas concepciones del entorno de la enseñanza y estas

simulaciones tienden a jugar un importante papel complementario en el aprendizaje de la “manera de aprender” en educación ambiental.

El objetivo global de los juegos o simulaciones no es el de minimizar la diferencia existente entre unas y otras, sino al contrario, sacar el máximo partido de ella convirtiéndola en el elemento determinante de esta pedagogía, por otra parte, el criterio de eficacia se define como la relación más favorable entre los medios empleados y los resultados. Uno de los objetivos de la simulación es la modificación de la situación pedagógica creada, utilizando los estudios de casos, los juegos de interpretación, los juegos de empresa, los juegos económicos, etc., en los que se propone a los participantes que asuman diferentes roles, que desempeñen diversas funciones que conozcan o analicen situaciones, entre otros, (Gonzales y Cárdenas, 2003, p. 2)

La educación ambiental, constituye una herramienta necesaria para orientar la conducta, a través de la reflexión sobre la relación con el medio ambiente y explicitación de los ideales y metas que demarcan el ideal de actuación de los seres humanos en él. Estos referentes, permiten justificar o reprobado las acciones, generando criterios para evaluar el comportamiento propio y de las demás personas, como lo señalan Medrano, Goñi y Palacios (1999), Ros y Gouveia (2001), y Fabelo (2004) citados por (Vargas y Estupiñan, 2012)

²⁰ González Diana y Cárdenas Beatriz (2003). *Juego de educación ambiental*. La Habana: laboratorio de Productos químicos. Revista Pedagogía Universitaria. Departamento de Fundamentos Químicos y Biológicos. Facultad de Ingeniería Química Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría.

Dentro del contexto de la Educación Ambiental el Juego puede enfocarse bajo cuatro perspectivas fundamentales:

1. Como una estrategia que permite hacer efectiva una filosofía dirigida hacia la educación para la paz, la igualdad de género, de edades y la consolidación de una ética ambiental (Brown, G. 1986: Álvarez, A., y col.98) (citado por Pulido, 2005).
2. Un sistema comunicacional efectivo ya que no discrimina a los participantes por clases sociales, rangos o funciones.
3. Una herramienta para el trabajo en equipo y para inducir la búsqueda de soluciones a los conflictos comunitarios.
4. Un recurso didáctico

De acuerdo a Gonzales (2011) la educación ambiental es un “proceso dirigido a desarrollar una población mundial que esté consciente y preocupada del medio ambiente y de sus problemas y que tenga los conocimientos, actitudes, habilidades, motivación y conductas para trabajar, ya sea individual o colectivamente, en la solución de los problemas presentes y en la prevención de los futuros” (p.2)

Para Piaget citado por Gonzales (2011), manifiesta que el niño/a precisa interactuar con el medio externo para tener la experiencia y a la vez pensar y actuar sobre esa experiencia para poder asimilarla e incorporarla a su estructura mental. Para Piaget el desarrollo es un proceso en el que se dan dos tipos de acciones entre el niño/a y el medio. Hay acciones donde el niño actúa sobre los objetos utilizando esquemas que el posee y hay otras acciones donde los objetos y situaciones influyen sobre los esquemas del niño/a, modificándolos. El niño interactúa constantemente sobre el medio externo, de esta manera asimila la experiencia, la incorpora a su estructura mental y luego de varias experiencias significativas se acomoda, es decir, modifica su estructura mental para adecuarse a la realidad. Como consecuencia de los procesos de

asimilación y acomodación, forma nuevas estructuras y este proceso permite el desarrollo de su inteligencia (p.3)

2.4 Marco Legal

A continuación, se destaca el fundamento legal que sustenta esta investigación, dándole sentido de relevancia y pertinencia a la misma; se soporta en los siguientes instrumentos jurídicos:

Este proyecto de aula para la enseñanza sobre el cuidado del medio ambiente en el grado quinto de educación básica primaria de la Institución Educativa Normal sede Pasto, se enmarca dentro de lo establecido en la convención sobre los Derechos del Niño, ratificados por las Naciones Unidas en 1989, reconocimiento histórico que se hizo sobre la niñez, al considerarla sujeto de derecho y a su vez se convirtió en el instrumento jurídico internacional para la defensa de los Derechos de los niños especialmente dentro del campo educativo.

2.4.1 Constitución política de Colombia (1991)

Según la carta política dentro del artículo 44, resalta sobre los derechos fundamentales de los niños, los cuales los relaciona con “la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión” (Constitución Política de Colombia, 1991) y el artículo 67, que considera a la educación como

²¹ Constitución Política de Colombia (1991). *Capítulo 3. De los derechos colectivos y del ambiente: Artículo 67.*

“un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura; al mismo tiempo la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente” (Constitución Política de Colombia, 1991).

Dentro de la Ley 1098 del 2006 (código de Infancia y Adolescencia) dentro de su artículo 28 establece que el derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes debe ser de calidad y obligatoria por parte del Estado, además dentro del artículo 30 de la misma Ley, instaura el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, en donde estos tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y en las artes, de igual forma tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la cual pertenece.

La ley general de Educación dentro de su artículo Quinto, plantea los fines de la educación en los numerales 5, 7, 9 y 12, de los cuales habla acerca “de la adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del ambiente de la calidad de vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la nación, de igual manera habla acerca de la formación para la promoción y preservación de la salud e higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”(Ley 1098 de 2006).

²² Constitución Política de Colombia (1991). *Capítulo 3. De los derechos colectivos y del ambiente: Art 30.*

A partir de la Ley General de Educación, en su artículo 20 ratifica acerca de los objetivos generales de la educación básica correspondiente a la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades y competencias.

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

De igual forma se destaca el Artículo 23, que especifica las áreas fundamentales del conocimiento y de la formación establecida dentro del currículo del proyecto educativo institucional el cual ratifica acerca de: las Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental

De igual manera se tienen en cuenta los lineamientos curriculares de las ciencias naturales y la educación ambiental, las cuales se convierten en las orientaciones pedagógicas para los docentes, sirviendo de base como elementos básicos dentro de su plan de estudios, de igual manera los docentes tienen autonomía para guiar los procesos que desarrollan el diseño curricular dentro del Proyecto Educativo Institucional.

El Ministerio de Educación Nacional en cumplimiento del artículo 78 de la Ley General de Educación, genera los lineamientos curriculares. En los lineamientos que hacen parte del área ciencias naturales y educación ambiental, ofrece a los estudiantes la posibilidad de conocer los procesos físicos, químicos y biológicos y su relación con los procesos culturales, en especial aquello que tiene la capacidad de afectar el carácter armónico del ambiente. La apropiación de dichos conocimientos debe fomentar en el estudiante una actitud crítica y reflexiva sobre su entorno, permitiéndole ser consciente de los peligros al hacer uso de un ejercicio irresponsable sobre este saber, el cual pueda ocasionar daños a la naturaleza.

Los estándares básicos en competencias de ciencias naturales buscan principalmente el desarrollo de las habilidades y actitudes científicas por parte de los estudiantes, por lo cual los estándares recomiendan que se fomente dentro de la educación la capacidad de:

1. Analizar los problemas ambientales, explorar hechos y fenómenos naturales
2. Observar, recoger y organizar información relevante utilizando diferentes métodos de análisis para ser evaluados y compartir sus resultados y evidencias científicas.

En su Artículo 79, la Constitución Nacional consagra que: “Todas las personas tienen derecho a gozar de un ambiente sano. La Ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo. Es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente, conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines” (Constitución Política de Colombia, 1991)

²³ Constitución Política de Colombia (1991). *Capítulo 3. De los derechos colectivos y del ambiente: Artículo 78*

2.4.2 Ley 115 de 1994 (febrero 8)

La política Educativa Colombiana se concreta a través de la ley 115 de 1994, llamada Ley General de Educación, la cual señala la dimensión ambiental como un componente básico a ser incluido como eje transversal, que permee todas las áreas del conocimiento y todas las actividades del currículo, para lograr la formación integral de los individuos. En cuanto a la Educación Ambiental, la ley la reconoce, respalda, apoya y la señala como obligatoria en todos los planteles educativos del país, para la educación básica (primaria y secundaria). (Universidad Nacional de Colombia, 2012).

2.4.3 Decreto 1743 (agosto 3, 1994)

Por el cual se instituye el Proyecto de Educación Ambiental para todos los niveles de educación formal, se fijan criterios para la promoción de la educación ambiental no formal e informal y se establecen los mecanismos de coordinación entre el Ministerio de Educación nacional y el Ministerio del Medio Ambiente (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

Siendo los PRAES de trascendental importancia en el desarrollo de una comunidad responsable de sus decisiones con respecto al manejo del entorno y como gestora de cambio, se contempla la posibilidad de hacer aportes a la mejora del medio ambiente y la calidad de vida, enlazando actividades de carácter científico y tecnológico desde las diferentes asignaturas que logren cambios de actitud, fomenten la participación comunitaria y proporcionen conocimientos, habilidades, destrezas, valores, actitudes y aptitudes.

La ley 1098 de 2006, la cual expide el código de infancia y adolescencia que en su artículo 15, hace referencia a los ejercicios de los derechos y responsabilidades; menciona que es obligación de la familia, de la sociedad y del estado, formar a los niños y las niñas en el ejercicio

responsable de los derechos y también deberes, y se debe realizar a través de decisiones oportunas y eficaces que tengan sentido pedagógico, además el niño y la niña tendrán o deberán cumplir con obligaciones cívicas y sociales básicas que correspondan a un individuo de su desarrollo, esto por ejemplo brinda una clara señal de que los niños y niñas de 5° de Primaria tienen además de derechos, deberes que son capaces de cumplir, siempre y cuando los orientemos y brindemos oportunidades para ejercer actitudes democráticas que les permitan crecer en este ámbito. (El Congreso de Colombia, 2006).

Por otra parte, la Ley General de Educación (ley 115 de 1994), en su artículo 5; habla acerca de los fines de la Educación, por lo cual, considera que “la educación debe responder entre muchos a los siguientes fines educativos que respaldan la razón de ser de la presente propuesta; el pleno desarrollo de la personalidad teniendo en cuenta los derechos de los demás y el orden jurídico, esto dentro del proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética y demás valores humanos que hacen parte de la formación humana que toda persona tiene derecho a recibir y es desde la educación primaria, los niños necesitan mediante el ejemplo y acciones pedagógicas consolidar las bases principales para el crecimiento de su personalidad y el desarrollo de conciencia hacia la protección del medio ambiente. (El Congreso de Colombia, 1994).

²⁴ Congreso de Colombia. *Ley General de Educación*: Artículo 20.

²⁵ Congreso de Colombia (1994). *Por la cual se expide la ley general de educación*: Ley 115 de 1994.

²⁶ Congreso de Colombia (2006). *Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*: Ley 1098 de 2006.

2.5 Marco Contextual

2.5.1 Macro Contextual:

San Juan de Pasto es ciudad capital del departamento de Nariño en el sur de Colombia, además de ser la cabecera del municipio de Pasto. La ciudad ha sido centro administrativo, cultural y religioso de la región desde la época de la colonia. El nombre del municipio y de la ciudad se origina en el nombre del pueblo indígena Pastos, Pas: gente y to: tierra o gente de la tierra, que habitaba el Valle de Atriz a la llegada de los conquistadores españoles.

El Municipio de Pasto se creó en 1.927 según ordenanza N° 14 emanada de la Asamblea de Nariño la cual suprime la provincia de Pasto.

Información General de la Ciudad de Pasto

País	Colombia
Departamento	Nariño
Región	Andina
NIT	8912800003
Código DANE	52001
Ubicación	Latitud 1°12'52.48"N Longitud 77°16'41.22"O
Temperatura	12° C
Altitud	2.527 msnm
Superficie	1.181 km ²
Gentilicio	pastuso(a), pastense
Fundación	24 de Junio de 1539

Fuente: Alcaldía de Pasto. <http://www.pasto.gov.co/index.php/nuestro-municipio>

2.5.2 Escuela Normal de Pasto

La Escuela Normal Superior de Pasto fue creada mediante la ley 7° del 16 de septiembre de 1911, gracias a la gestión de los parlamentarios de ese entonces, encabezado por Don Ildelfonso Díaz del Castillo, siendo presidente de la República el Doctor Carlos E. Restrepo, Ministro de Instrucción Pública Don Marco Fidel Suárez y Gobernador de Nariño el General Gustavo S. Guerrero. A lo largo de su existencia este centro educativo ha tenido diferentes reformas y ha tomado nombres como Escuela Normal de Instructores de Nariño (ley 7° de 1911), Gran Normal de Occidente (ley 30 de 1949), Escuela Normal Superior de Varones (Decreto 192 de 1951), Escuela Normal Nacional (Decreto 080 de 1974) y Escuela Normal Superior (Resolución 4054 de 1996).

La actual Escuela Normal Superior de Pasto, remonta su historia a los orígenes mismo del Departamento de Nariño, cumpliendo siempre con fidelidad los objetivos que le formularon sus fundadores, lo que le ha permitido crecer paralelamente a esta región de la Patria, cuyo futuro está sembrado de esperanzas potencialidades y sueños. La Escuela Normal Superior de Pasto, se ha nombrado de diferentes maneras de acuerdo a las políticas nacionales y épocas de desarrollo del país.

1. Por ley 7ª, de 1911. Escuela Normal de Instructores de Nariño
2. Por Ley 30 de 1949 Escuela Normal de Occidente,
3. Por decreto Ministerial 192 de 1951 Escuela Normal Superior de Varones
4. En 1963 se denomina Escuela Normal Nacional de Pasto

A partir del año 2002 se denomina Institución Educativa Normal Superior de Pasto y en los actos administrativos emanados del Ministerio de Educación Nacional para efectos de las Acreditaciones se denomina Escuela Normal Superior de Pasto.

2.5.2.1 Generalidades de la Institución Educativa

Institución de carácter oficial adscrita al Municipio de Pasto. Se encuentra ubicada en la Carrera. 26 No. 9-06 Barrio la Aurora. Cuenta con una Licencia de funcionamiento: Resolución No. 190 del 12 de septiembre del año 2.000.

Tiene como Código DANE: 152001000661

Código ICFES: Jornada Mañana: 01486

Jornada Tarde: 119412

Registro Secretaria de Educación Municipal: 101063103

De acuerdo a la Oferta educativa: se caracteriza por tener todos los niveles de formación

1. Nivel Educación Preescolar
2. Nivel Educación Básica (Ciclo Primaria-Ciclo Secundaria)
3. Nivel Educación Media
4. Programa de Formación Complementaria De Educadores.

El número de estudiantes matriculados según SIMAT año escolar 2.014-2.015, son 3.803, de los cuales en el nivel Preescolar hay 267, en básica Primaria 1.510 y en básica Secundaria 1215, en educación Media: 439 y en el Programa de formación complementaria 350,

en Educación para adultos 22 (Escuela Normal Superior De Pasto, Proyecto Educativo Institucional PEI, 2015).

2.6 Metodología

2.7 Paradigma

El presente trabajo se encuentra dentro de un paradigma cualitativo, “el cual percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos, el hecho mismo de que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva y conocible para todos los participantes dentro de la interacción social.” (Carvajal, 2012, p. 44) El trabajo es de corte cualitativo por cuanto busca explorar, describir y comprender la importancia de la aplicación del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la preservación ambiental dentro de la educación ambiental y las ciencias naturales aplicada en la Básica primaria del grado quinto de la Institución Educativa Normal sede Pasto, con el fin de desarrollar conciencia y determinaciones para el cuidado y protección del medio ambiente.

2.8 Enfoque

En esta investigación, se trabaja desde el enfoque crítico- social, dentro del cual, los objetivos del conocimiento científico se definen principalmente por su contribución al cambio social, es decir se trata de la realización de investigaciones orientadas fundamentalmente a la acción, así como la búsqueda de mejoras de la misma, utilizando la crítica ideológica. (Carvajal, 2012, p. 48). A partir de la aplicación de este tipo de enfoque se pretende que los estudiantes

²⁷ Carvajal Sánchez, José (2012), *Iniciación a la Investigación. El Proceso de Construcción del Problema, el dato y el concepto*. Tunja: Ediciones Juan de Castellanos. 1ª Edición, 176p.

logren analizar la realidad incorporando en ellos valores, principios, teorías y prácticas con el fin de concebirlas con el principio principal de mejorar su calidad de vida, aprender de las experiencias y generar un grado de conciencia mayor hacia la protección y conservación del medio ambiente.

Al tener un enfoque crítico social a partir del uso del juego como práctica pedagógica, se pretende principalmente cambiar las metodologías tradicionales y los paradigmas educativos rutinarios, por didácticas activas que permitan desarrollar conocimientos y actitudes hacia la preservación y protección del medio ambiente, experiencias que son significativas dentro de la formación integral de los niños.

2.9 Tipo de investigación

El tipo de investigación es investigación – acción, metodología que se aplicó durante el desarrollo de las actividades a través de técnicas de participación, dinámicas grupales, reflexión y análisis (Carvajal, 2012, p. 23), a partir de la práctica del juego se busca generar espacios que permitan la integración, la reflexión, profundización y sistematización de ideas y aprendizaje, las cuales están encaminadas hacia la búsqueda de la efectividad y la práctica de aprendizajes significativos.

2.10 Momentos de la Investigación

La investigación se desarrolla en cinco momentos, los cuales sirven de guía durante toda la indagación y se modificaran según requiera el desarrollo de la investigación y la realización del proyecto. Los momentos son los siguientes:

²⁷ Carvajal Sánchez, José (2012), *Iniciación a la Investigación. El Proceso de Construcción del Problema, el dato y el concepto*. Tunja: Ediciones Juan de Castellanos. 1ª Edición, 176p.

2.10.1 Primer momento: Aproximación al contexto

Se lleva a cabo durante el quinto semestre de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental, semestre en el cual se da inicio a la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa en la I. E M Normal Superior de Pasto, en este momento se inicia el proceso de observación dentro del aula de clase y la caracterización de la situación problema objeto de estudio de la investigación.

2.10.2 Segundo momento: Diagnostico y formulación del Anteproyecto

Durante el sexto semestre, los investigadores dan inicio a la formulación del anteproyecto de investigación, teniendo como base los descubrimientos en el proceso del primer momento; donde se realiza un estudio diagnóstico sobre la utilización de la didáctica del juego como practica pedagógica para preservar el medio ambiente.

2.10.3 Tercer momento: Fundamentación teórica y trabajo de aula

Para iniciar el primer capítulo del proyecto de investigación, se toma en cuenta lo que se ha venido desarrollando en el ante proyecto para dar paso a la elaboración del segundo capítulo, que contiene el marco referencial en el que se indaga acerca de fuentes bibliográficas que ayudaran al fundamento teórico del tema en estudio.

De igual manera se efectúa el Diseño Metodológico que abarca aspectos como: Paradigma, enfoque y tipo de investigación, selección de Población y Muestra, momentos de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de la información.

²⁸ Carvajal Sánchez, José (2012), *Iniciación a la Investigación. El Proceso de Construcción del Problema, el dato y el concepto*. Tunja: Ediciones Juan de Castellanos. 1ª Edición, 176p

2.10.4 Cuarto momento: Recolección, análisis de la información

En este momento se empieza con la recolección de información proveniente de la aplicación de técnicas e instrumentos utilizados en la investigación, lo que concede adquirir la búsqueda minuciosa para realizar con ello el proceso de análisis e interpretación.

2.10.5 Quinto momento: Diseño de la propuesta y elaboración del informe final

La información recolectada hasta este momento sirve para diseñar una propuesta que tiene por objetivo fortalecer la relación entre la naturaleza y los niños promoviendo su protección y conservación a partir de juegos tradicionales.

Para finalizar se presenta un informe final en donde se incluyan los resultados y hallazgos de la investigación junto a las evidencias del objeto de estudio.

2.11 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Como técnica se utilizará las Encuestas, observación participante, proceso que permitirá en últimas identificar los principales elementos de unos hechos sociales para la elaboración de propuestas y soluciones.

Se manejarán guías y valoraciones por cada juego, lo que asiente analizar la influencia e impacto de los juegos en los estudiantes y determinar de esa forma los aportes, enseñanzas y aprendizajes en los estudiantes respecto al entorno.

Dentro de las técnicas de recolección de información se tomará en cuenta como referente el contenido del plan de estudios de ciencias naturales y educación ambiental propuesta por el Ministerio de Educación Nacional y los ejes articuladores diseñados para el grado quinto de básica primaria de la institución educativa Normal sede Pasto.

2.12 Población y Muestra

2.13 Población

Según Carvajal (2012). “Una población objetivo son “todos aquellos individuos, sujetos u objetos que comparten unas características definidas, también se les llama conjunto universal, pues acoge cualquier objeto que cumpla dicha característica” (p. 48). Para esta investigación, la población estuvo conformada por los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

2.14 Muestra

De acuerdo a Carvajal (2012) la muestra es: “un grupo especial de la población de estudio, tomando de forma probabilística y que permite inferir de un resultado particular, una generalidad en la población” (p. 48). La muestra, en este tipo de investigación, fue igual a la población por el reducido número de participantes, conformada básicamente por los 25 estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal superior de la ciudad de Pasto. Con edades entre los 9 y 11 años, provenientes de familias de estratos medios y bajo, caracterizados por tener dificultades dentro del aprendizaje concernientes a temas medioambientales, se caracterizan además por demostrar poca atención, tienden a cansarse con rapidez y son distraídos, presentando falencias en actividades que tienen que ver con el conocimiento acerca de cuidados del medio ambiente.

²⁹ Carvajal Sánchez, José (2012). *Iniciación a la Investigación. El Proceso de Construcción del Problema, el dato y el concepto*. Tunja: Ediciones Juan de Castellanos. 1ª Edición, 176p.

Capítulo 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de la obtención de la información se procede al análisis e interpretación de resultados desde las encuestas, guías y valoraciones aplicadas.

3. Análisis e interpretación de resultados

Para el análisis e interpretación de resultados, se tendrá en cuenta las actividades que se realizaron para el cumplimiento de los primeros tres objetivos específicos y a partir de estos elaborar el objetivo específico número cuatro, para realizar este análisis, se inicia con el objetivo uno, que se fundamenta en la encuesta “Aprendiendo con el juego”, elaborada a base de preguntas referentes al juego y al ambiente, para determinar los conocimientos que tienen los niños respecto a lo anteriormente dicho.

4.1 Objetivo 1°. Determinar los conocimientos previos respecto a la temática ambiental y el juego en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Cuestionario: Aprendiendo con el juego

1. ¿Qué es el medio ambiente?

De acuerdo a las respuestas que dieron los estudiantes objeto de estudio, se podría afirmar que la mayoría de ellos entiende el concepto sobre lo que es el medio ambiente, el cual lo relacionan principalmente con “todo lo que nos rodea”, con la atmosfera, con los bosques, la fauna, la flora,

los mares, los ríos, el aire puro; conceptos que están ligados con lo que se entiende por medio ambiente, además se percibe que hay una curiosidad de entender un poco más sobre este tipo de temáticas, saberes que permiten inferir que la mayor parte de los estudiantes tienen conocimiento debido a la formación que han tenido no solo en las aulas de clases sino también en las familias y en la comunidad en general.

2. ¿Qué sabes o conoces acerca del ambiente que te rodea?

Acercas del saber o conocer sobre el medio ambiente, el 90% de los encuestados manifestaron que si saben o conocen acerca de esta temática, por lo cual la mayoría la relacionaron con los árboles, las flores, la naturaleza, los animales, la fauna, la flora; terminología que permite inferir que el grado de relación que hacen los niños con respecto a factores ambientales y elementos que se encuentran en el medio lo conocen porque lo perciben, porque lo observan, porque están inmersos dentro de su naturaleza misma, es decir que para ellos el medio ambiente es en últimas lo que manifestaron como su propia “casa”, concepto que tomara relevancia debido a que la propuesta educativa sobre el cuidado y preservación del medio ambiente será de gran utilidad para profundizar los conocimientos, las actitudes y las formas de actuar frente a la problemática de la contaminación que se vive actualmente.

3. ¿Es importante el medio ambiente? ¿Por qué?

Ante este tipo de preguntas, todos respondieron afirmativamente, por lo cual revelaron que la importancia del medio ambiente para ellos tiene que ver específicamente con los beneficios que otorga a los seres vivos y en especial al ser humano, ya que la mayoría manifestaron que es importante debido al oxígeno que genera, el agua, los alimentos, el espacio; conceptos que están netamente relacionados con los dispositivos que defieren que el planeta

tierra sea habitable, ante ello es pertinente considerar que la importancia radica específicamente sobre el tema de vivencia, de mantenimiento y sobretodo de generar un lugar propicio para vivir, además relacionaron el medio ambiente con el cuidado, la protección y la conservación no solo para la naturaleza sino también para el ser vivo en general. En algunos casos manifestaron que el medio ambiente se da siempre y cuando se mantengan limpios los ríos y se cuide la naturaleza, en otros casos coincidieron que es importante debido a que las plantas son las que proveen el oxígeno para poder vivir.

4. ¿Qué actividades realiza para cuidar el medio ambiente?

De acuerdo a los resultados de la encuesta, el 100% de los estudiantes consideraron que las actividades para cuidar el medio ambiente son por lo general no botar basura, seguida de no contaminar los ríos y no hacer incendios, respuestas que fueron las más acertadas y que en la mayoría coincidieron, por lo cual consideraron como principal la de no botar basura; el hecho mismo de realizar esta actividad sugiere que la gran preocupación existente sobre el cuidado del medio ambiente está relacionado profundamente por las basuras, con los desperdicios, con las manifestaciones de irrespeto y abandono a la naturaleza, manifestaciones que admiten inferir que las actividades consideradas pertinentes para el cuidado y conservación del medio ambiente se relacionan principalmente con el grado de conciencia ambiental que logren obtener los seres humanos para conservar y preservar el medio ambiente, que es transcendental para la vida de los seres vivos.

5. ¿Desde tus conocimientos puedes aportar en soluciones para el cuidado del medio ambiente?

Respecto a este tipo de preguntas, todos manifestaron que si pueden aportar en solucionar

los problemas el medio ambiente, por lo cual la mayoría consideraron que son esenciales las charlas sobre el cuidado y protección del medio ambiente, otros consideraron que más allá de los conocimientos debe existir un grado de conciencia mayor para preservar el medio ambiente, además percibieron que el hecho mismo de entender y comprender sobre los agentes patógenos que generan contaminación, son los que se deben evitar al máximo para remediar los problemas relacionados con la contaminación ambiental, ante ello muchos de los estudiantes meditaron que los conocimientos acerca de la tala de árboles, deforestamiento de bosques y contaminación ambiental (humo, basura, desechos, entre otros.) son elementos que se deben tener en cuenta para evitarlos al máximo tomando sabiduría de los efectos, de las causas y de los elementos que pueden ocurrir a mediano y largo plazo. Estos conocimientos acerca del cuidado del medio ambiente explican el porqué de la preocupación sobre proteger y mantener en buen estado el medio que lo rodea, además consideran indispensables dichos conocimientos se puedan hacer realidad efectuándose a través de la elaboración de campañas educativas, foros ambientales, medios informativos acerca de la problemática del medio ambiente, entre otros. Lo rescatable de este tipo de respuestas es ver la capacidad que tienen los niños para determinar el uso y los cuidados que se deben hacer sobre el medio ambiente y en especial lo relacionan como su hogar o vivienda, lo que permite referenciar todos los sentimientos, emociones, proyecciones, hacia la obtención de un mundo cada vez mejor, un ambiente limpio y sano que permita la convivencia y la supervivencia humana.

6. ¿Qué juegos practicas?

Respecto a este tipo de preguntas, la mayoría coincidieron que entre los juegos que más practican se encuentra principalmente las escondidas, el tope, el stop, el avioncito, el ponchado, siendo los juegos que más se practica durante esta etapa de la vida; en otros casos manifestaron

que practican de portes tales como, a la natación, al patinaje, futbol, ciclo montañismo, video juegos. A partir de estas afirmaciones, se puede concluir que una parte de estos niños practican los juegos tradicionales junto a los deportes, por lo cual existe una gran preocupación debido a que un grupo significativo de niños manifestaron que dentro de los juegos que practican se encuentran los video juegos, práctica que la realiza de manera diaria debido a que se pueden encontrar en teléfonos móviles, Tablet, computadores, juegos que tienden a volverse peligrosos debido al contenido de violencia y a los antivalores que se encuentra inmersos motivando hacia practicas vivenciales diferentes a las del desarrollo normal de la niñez.

7. ¿Cuál es el juego que más te gusta?

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayoría de los niños respondieron que el juego que más les llama la atención son las escondidas, seguido de la práctica de los deportes tales como el futbol, la natación, el voleibol, otros tipos de juegos que practican se relacionan principalmente con los video juegos.

8. El juego a parte de divertirse ¿Te enseña?

De acuerdo a esta pregunta, la mayoría respondieron de forma afirmativa, por lo cual consideraron que el juego les enseña a ser mejores amigos, a mantener en buen estado físico el cuerpo, a cuidar el medio ambiente, a compartir con la familia y con los amigos, a entender a las personas, a comprender los conceptos generales sobre la vida, enseñanzas que no solo se aplican para su etapa de desarrollo sino también dentro de la convivencia y en el entorno en el que están inmersos, por lo cual dicha enseñanza permite inferir que el juego es un gran aporte para el área educativa reafirmando las concepciones y teorías dadas desde los filósofos clásicos hasta los postmodernos, los cuales concibieron que el juego además de divertirse te enseña y te conserva

en buen estado físico el cuerpo humano, además prioriza la práctica del juego como lúdica educativa que permite interpretar de forma idónea los principales conceptos que debe aprender un niño dentro de su etapa de desarrollo con el fin de mejorar sus habilidades psicomotoras.

9. ¿Qué significado tiene para ti la palabra contaminación?

La palabra contaminación significa para la mayoría de los encuestados un grado mínimo de conciencia sobre el cuidado y la protección del medio ambiente, por lo cual asimilaron dicho término con el sin número de acciones que realiza el ser humano en contra de la naturaleza, acciones que están relacionadas principalmente con: “tirar basura, afectar el medio ambiente, dañar la integralidad del planeta, contaminar el aire a través del humo, destruir el medio ambiente, la tala de árboles, significados que asienten comprobar que los niños objetos de estudio si tienen un grado de conocimiento sobre la contaminación y los efectos que pueden ocasionar al planeta.

10. ¿Crees que se puede ayudar a la no contaminación del ambiente? ¿Puede ser el juego una alternativa de solución a la problemática ambiental?

De acuerdo a la primera pregunta, la mayoría consideraron que una de las formas o mecanismos que pueden ayudar a impedir la contaminación ambiental es a través de la realización de campañas de aseo en toda la escuela, otros consideraron que se puede ayudar a partir de impedir la contaminación dejando de botar basura, contaminar ríos, aire y mar, generando conciencia a partir de prácticas eco-ambientales para preservar y mantener el planeta tierra en buen estado; en fin consideraron de forma afirmativa la realización de campañas, foros, encuentros, toma de conciencia, para prevenir la contaminación ambiental.

Con relación a la segunda pregunta consideraron que el juego puede ser una alternativa

útil para darle solución a los problemas en curso, por lo cual determinaron que deberían existir juegos netamente educativos para prevenir y conservar la naturaleza, además percibieron que las formas o usos de la educación actual no han sido pertinentes a la hora de incentivar la conciencia ambiental dentro de los estudiantes, por lo cual consideraron necesarios introducir nuevas estrategias lúdicas.

4.2 Objetivo 2° Utilizar el juego tradicional (“planeta frutas”, “mi mirada a través de la fotografía”, “abrazando mis raíces”) como estrategia pedagógica para preservar el ambiente con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Para el objetivo dos, se aplicaron tres juegos, que permitieron un acercamiento con la naturaleza, ejemplificando los efectos de la contaminación y el rescate de los seres vivos y los entornos naturales, maravillas que aún se pueden observar y que valen la pena cuidar y esforzarse para conseguir mejores y grandes resultados. Los tres juegos tienen una metodología y un objetivo a cumplir (Anexo).

4.2.1 Juego 1: Planeta Frutas

Las expectativas que se tenían en este juego se cumplieron en lo que se pretendía, ya que los niños reaccionaron de una manera tan honesta que se observó el impacto del final del juego, en el desarrollo de esta actividad los niños jamás imaginaron lo que sucedería finalmente así que esas acciones, en la preparación de la ensalada de frutas, causo una gran sorpresa que en algunos niños lleva la impotencia y tristeza, ya que se mostró la realidad en algunos lugares debido a la contaminación ambiental desde una simple acción cotidiana, que pasaría en un tiempo corto y que podría destruir algo que tardo muchos años en construirse.

Juego “Planeta Frutas” admite patentizar que ante el asombro y la preocupación por la contaminación de los alimentos, los niños empezaron a sorprenderse de lo peligroso que suele ser contaminar el medio natural, asumiendo una postura de especial importancia, dejando de ser un espectador pasivo para ser más bien un actor determinante hacia situaciones problemáticas como las actuales donde se necesita más allá de los recursos económicos y físicos recuperar la conciencia y el sentido de pertenencia y apropiación para tomar decisiones acertadas y contundentes frente a la degradación del medio ambiente; este tipo de hechos, no son más que manifestaciones que permiten que los niños aborden la vida adulta de manera responsable, preparándose para un periodo que está muy próximo y de los cuales, tanto las instituciones educativas como los educadores están en el deber de formar para hacer de ellos seres integrales, responsables, propositivos, que a partir de la cooperación y la colaboración tengan los elementos esenciales para diseñar políticas y programas que conduzcan a mejorar el sistema natural y por ende desarrollar un mundo cada vez más sano y vivible.

A su vez se podría considerar que la posición que asume la lúdica del juego, traspasa los valores y las teorías acerca de la realidad didáctica convirtiéndose en un material indispensable que tiene profundas implicaciones no solo en manejo de la enseñanza sino también en la aproximación hacia la configuración de teorías y prácticas, surgimiento de un grado de conciencia mayor, dicha manifestación se relaciona profundamente con lo que considero Johan Huizinga , entendiéndolo “el juego como un reflexión humana hacia el desarrollo mental y de conciencia, siendo a su vez una cualidad intrínsecamente motivadora” (Martínez, 2000, p.24); Huizinga al considerar “el juego como un herramienta fundamental para el desarrollo de y asimilación de las situaciones problemáticas introduce la moral y la ética como elementos conductores que permiten crear conciencia, renovar el espíritu y emprender situaciones que

permitan mejorar el entorno inmediato”, al considerarlo también como un opción para desarrollar el grado de reflexión, permiten inducir la metodología del juego como un instrumento eficaz a la hora de concebir ideas que de una u otra manera permiten estructurar un mundo cada vez más real donde las problemáticas que se presentan actualmente dejan de ser ajenas y se consideran como algo propio y con un fundamento ético y moral que necesita la orientación y la pedagogía misma para poder cambiar la mentalidad y la orientación hacia la conservación y preservación del medio ambiente.

4.2.2 Juego 2: Mi mirada a través de la fotografía

A partir del juego “mirada a través de la fotografía”, se logró en términos educativos captar la atención de los niños de forma recreativa y dinámica, asumiendo su rol como persona y como elemento principal dentro del entorno ambiental, a su vez al ser el juego una actividad natural del niño, se le introdujo como medio para la adquisición de aprendizaje significativo tal es el caso de lo que afirmó Wundt, el cual considero que el juego “permite el desarrollo de los procesos psicológicos superiores como el razonamiento, el lenguaje y la conciencia” (Martínez, 2000, p. 26). Procesos superiores que se desarrollaron a partir de encontrar un cierto razonamiento entre lo que se supone como bueno y malo, entre un ambiente sano y un ambiente contaminable, percepciones entre lo que debe ser y lo que se puede hacer, es decir que se logró integrar una serie de conocimientos y actitudes morales y éticas las cuales son indispensables para crear un grado de conciencia mayor teniendo en cuenta su edad y su desarrollo psicosocial, siendo pertinente para el estudio el hecho que la aplicación de las lúdicas no deben ser únicamente para recrear y divertir a los niños sino que deben ser objetos de actividades escolares y dinámicas para introducir elementos indispensables que conlleven a desarrollar en los niños partes esenciales como lo motivacional, lo emocional, conocimiento del mundo externo,

habilidades físicas y sociales, el desarrollo del razonamiento y el desarrollo de la conciencia, termino último que es el que más se propuso y se logró conseguir ya que los conocimientos previos con los que contaban los estudiantes antes de iniciar esta sesión, permitió que a través del desarrollo de estas actividades dichos conocimientos se perfeccionaran de tal manera que lograron obtener nuevos conocimientos, apropiándose de una realidad que cada vez es más latente y que necesita la integración y la puesta en marcha de acciones contundentes que logren preservar y proteger el medio natural. Se podría considerar dentro del juego “la fotografía” un mundo real, con un sin número de problemáticas que se encuentra en nuestro entorno (basuras, destrucción de la naturaleza, mal manejo de los residuos) problemáticas que se acentúan en cada espacio y elemento de nuestras vidas que se encuentran cada vez más cercanos y que de alguna manera explican el comportamiento y las capacidades destructivas del ser humano, fotografías que nos inducen a percibir una realidad que no solo debe quedarse en la admiración y en la sugestión, sino que debe movernos como sociedad para asimilarla como un problema nuestro como una realidad inmediata que necesita solución, como una situación en el que se procura priorizar los problemas más urgentes y redimensionar los ideales acerca de un mundo cada vez mejor, fotografías que introducen dos mundos paralelos dentro de un espacio y un elemento único, dos mundos que se insertan entre la realidad y la admiración, entre lo que puede ser y lo que ya no lo es, entre las acciones del aquí y del ahora y de la revolución que debe tomar el ser humano para asumir los problemas de manera concertada, realidades que cada vez enmarcan un principio y un final, un futuro para nuestros progenitores, una realidad cada vez más preocupante por el hecho mismo de que no somos autónomos en conseguir los objetivos educativos de persuadir a los niños hacia el cuidado y mejoramiento del medio ambiente, escenas que muestran de alguna manera la incongruencia entre el papel como seres humanos y como integrantes del

planeta tierra; en fin, el papel que debe cumplir los juegos didácticos debe ser convertir al ser humano en un ser constructor, que pueda asimilar la realidad de una manera diferente que asuma su responsabilidad y que promueva un grado de conciencia cada vez mayor sobre lo que está pasando, sobre la destrucción de nuestro medio, de nuestro hábitat.

4.2.3 Juego 3: Abrazando mis raíces

Este juego se basó en el reconocimiento de cada estudiante como parte inherente del ambiente resaltando el valor de cada ser dentro de la naturaleza, perteneciendo y compartiendo el mismo valor e importancia que otros seres vivos, por ello en esta actividad, los niños sintieron de una forma más cercana la relación de familiaridad que hay entre el ser humano y el planeta.

Para Freud (1920) “el juego permite que los sentimientos inconscientes se expresen a través de la simbología proyectando las experiencias reales por lo cual sirve como compensación de la realidad, expresión de instintos consientes” a partir de esta definición, la lúdica de los juegos como la fotografía, las frutas y el contacto con la naturaleza (arboles), permitió desarrollar en los niños la simbología y el grado de conciencia ambiental, conciencia que se asemeja al grado de interés y preocupación por lo que está sucediendo con la naturaleza, realidad que cada vez es más preocupante y tiende a destruir de manera paulatina la sobrevivencia humana, problemática que de alguna manera permite conectar la imaginación con la realidad y desarrollar un sin número de variables y opciones para recuperar lo perdido; opciones que muchas veces fuera del plano político, económico y administrativo requieren tan solo de observar lo que está sucediendo y desarrollar actividades concretas acerca del papel que podemos cumplir como seres

humanos, ante ello, el grado de conciencia que se logre desarrollar en los niños hacia la protección y conservación del medio ambiente debe ser connatural hacia su especie, es decir que no debe ser una obligación ni un hecho político o cultural sino que debe ser un proyecto de vida, una opción de vida, un elemento circunstancial que promueva la generación de ideales y principios que busquen la integridad y el respeto hacia la naturaleza, un desarrollo del grado de conciencia que promulgue la unión entre todos sin tener en cuenta las clases sociales, políticas y culturales para defender nuestra hábitat, en común acuerdo con todas las diferentes culturas para asumir la madre tierra como nuestro único y perceptivo “hogar”. Además, el cambio de escenarios para el juego es de vital importancia, como lo menciona Tonucchi, en sus veinte frases acerca del juego: “El juego necesita variedad de entornos” (F. Tonucchi), por ello es pertinente tomar en cuenta, los lugares en los cuales se jugará, en este caso, el juego se realizó en un espacio abierto y con muchas plantas, ya que se concibió necesario para el desarrollo de la actividad y adecuado el cambio de entornos para que se acerquen a la naturaleza por medio de los sentidos. Esta experiencia con los niños fue gratificante y apropiada para que reconozcan a la naturaleza como parte de su vida y de su origen, así como el respeto por los seres vivos, que ahí habitan como son las plantas, por ello en la actividad, los niños mostraron interés y agrado al abrazar a los arboles manifestando al terminar, que sintieron en algunos casos, una conexión muy bonita con su medio natural.

4.2.4 Interpretación general de los juegos

Para Figueroa (1984) la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal (P.79), es decir que el juego es innato al niño, es algo connatural a su proceso de desarrollo, es un principio básico para lograr la introducción hacia un mundo competitivo, es una herramienta que permite encaminar hacia el proceso de maduración y

propensión del aprendizaje que permiten construir un ideal de personas, en fin la naturaleza del juego se convierte en una fuerza interna que obliga hacia el logro de un proceso de desarrollo integral, proceso que se evidencia en el hecho mismo de introducir la práctica de los jugos (de las frutas, la fotografía, los árboles, entre otros.) juegos que permitieron aproximarse al mundo natural del niño, a descubrir sus facultades psíquicas, físicas, sociales y culturales, a reinventar su esencia, a profundizar su naturaleza, a revelar un mundo cada vez más complejo, un mundo circunstancial que les tocó vivir y que deben asumir de manera responsable, un espacio en el cual se debate entre la conciencia y la incongruencia de los actos y de los hechos, un país en el cual los gestores académicos, políticos, sociales y culturales son cada vez menos propensos a cuidar y mantener el ambiente natural, un mundo donde el interés propio e individual está por encima del colectivo y de los principios éticos y morales en donde lo económico permea a lo social, lo cultural y lo moral, siendo su principio básico “el fin justifica los medios” principio que se caracteriza por degradar el medio ambiente, sin importar las consecuencias a fin de conseguir los objetivos, los cuales se encuentran inmersos dentro de un mundo de poder, de ambición, de lujos, sistemas de vida que se están implementando a nivel mundial a partir de lo que llamamos globalización, que junto a los procesos de internacionalización de la economía, han logrado cambiar la fisionomía del mundo para convertirla en una aldea global menos habitable, con menor sentido de vida, con menos oxígeno, agua, ambiente natural, entre otros, un mundo inhabitable no solo por la escases de los recursos vitales para la vida sino también por la incapacidad del ser humano de lograr integrar las culturas y las sociedades hacia la conservación y la preservación del medio ambiente, hacia el respeto sobre la madre tierra y el ecosistema en general.

4.3 Objetivo 3°. Evaluar y analizar los conocimientos adquiridos a partir de la puesta en práctica de los juegos tradicionales utilizados con el fin de preservar el ambiente en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Para el cumplimiento del objetivo tres, se aplicaron tres valoraciones, una por cada juego: la valoración se divide en tres aspectos; Aspecto afectivo, social y cognitivo, ya que se hace un análisis de las sensaciones, reacciones y emociones de los niños (A. afectivo), teniendo en cuenta las relaciones personales entre los niños así como los valores y la ética en el juego y aprendizaje (A. social) y los conocimientos y saberes frente al ambiente que ya tenían o los nuevos fundamentos teóricos que recibieron a través del juego (A. cognitivo), estos tres aspectos fundamentales permiten suscitar la sensibilidad de los estudiantes para la preservación ambiental. Para el primer juego se realizaron 5 preguntas por cada aspecto, el segundo y tercer juego tienen 3 preguntas por cada aspecto.

4.3.1 Valoración 1: Planeta frutas

4.3.1.1 Aspecto afectivo

1. Emociones más importantes que experimento

Con una x señala las emociones más importantes que experimento.	frecuencia	porcentaje
Alegría	22	58,90%
Risa	0	0%
Asombro	12	30,70%
Sorpresa	2	5,12%

Tabla y grafico 1. Emociones más importantes que experimento

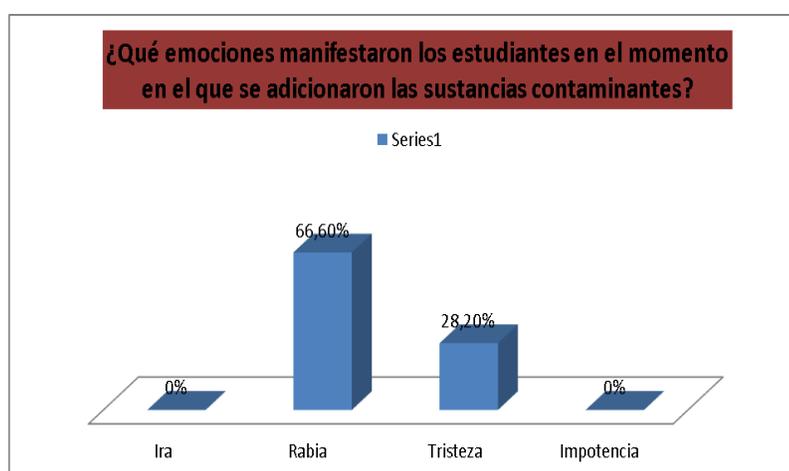


Frente a este tipo de preguntas, de acuerdo al juego “Planeta Frutas” se pudo configurar una serie de emociones las cuales las experimentaron de acuerdo a las sensaciones que recibieron y a la temática que se abordó, por lo cual la mayoría manifestó que la emoción que más sintió fue la alegría con un 58% seguido del asombro con un 30.705 y sorpresa con un 5.12%, emociones que fueron reflejadas por asumir el juego como algo real. Les llamo la atención este juego por que experimentaron una realidad que conmovió y causo sensaciones como alegría por la maravilla que se mostró y se puso ante sus ojos, las frutas representando el planeta, la variedad de colores, texturas y sabores, por ello experimentaron alegría y asombro, porque la naturaleza tiene una belleza inigualable. Para Freud (1920), “el juego permite que los sentimientos inconscientes se expresen a través de la simbología proyectando las experiencias reales” por lo cual sirve como compensación de la realidad, expresión de instintos consientes, los niños dejaron que sus emociones fluyan y se manifiesten en el desarrollo de la actividad, porque se apropiaron de este suceso que es algo cotidiano, lo perciben a diario en la institución y en su biósfera.

2. Emociones que manifestaron los estudiantes en el momento en el que se adicionaron las sustancias contaminantes.

¿Qué emociones manifestaron los	frecuencia	porcentaje
Ira	0	0%
Rabia	26	66,60%
Tristeza	11	28,20%
Impotencia	0	0%

Tabla y grafico 2. Emociones que manifestaron los estudiantes en el momento en el que se adicionaron las sustancias contaminantes



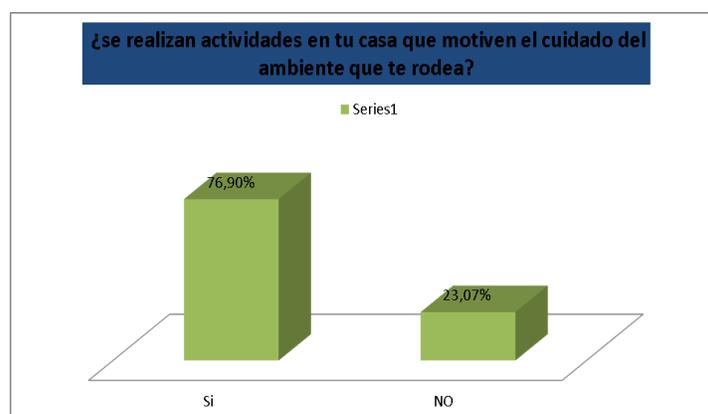
Respecto a este tipo de preguntas, las emociones que, manifestaron los estudiantes fueron principalmente de rabia con un 66.6% seguido de tristeza con un 28.20% emociones que se tradujeron en una serie de inconsistencias y manifestaciones acerca de la problemática de contaminación que se vive actualmente en el planeta, por lo cual en una escena tan aberrante donde se utilizó agentes contaminantes, los educandos al observar este tipo de escenas se conmovieron y sintieron rabia y tristeza a la vez debido a que este juego sobrepasaba los límites de la imaginación para convertirse en una realidad repugnante, en la finalización del juego, en el momento en que a la ensalada se agregaron sustancias como cloro y agua contaminada, en los niños salieron a flote estas sensaciones, lo cual motivo hacia una percepción diferente frente al

medio ambiente, a las políticas globales de industrialización y contaminación, al grado de inconciencia que ha llegado el ser humano de trasgredir y amenazar cada vez más la existencia humana y de los seres vivos en general. Garvey resalta “el uso de la didáctica del juego no solo para generar aprendizajes y conocimientos sino también para situar a los niños dentro de un entorno problemático, globalizante y perturbador” tal es el caso del problema ambiental, el cual se requiere que desde temprana edad se priorice y se formalice como un problema ético, moral, educativo dentro de los colegios para que las nuevas sociedades asuman de manera acorde los problemas y los desafíos que se encuentran detrás del ambiente contaminado.

3. Actividades que realizan en casa que motiven el cuidado del ambiente que te rodea

¿se realizan actividades en tu casa que motiven el cuidado del ambiente que te rodea?	frecuencia	porcentaje
Si	30	76,90%
NO	7	23,07%

Tabla y grafico 3. Actividades que realizan en casa que motiven el cuidado del ambiente que te rodea



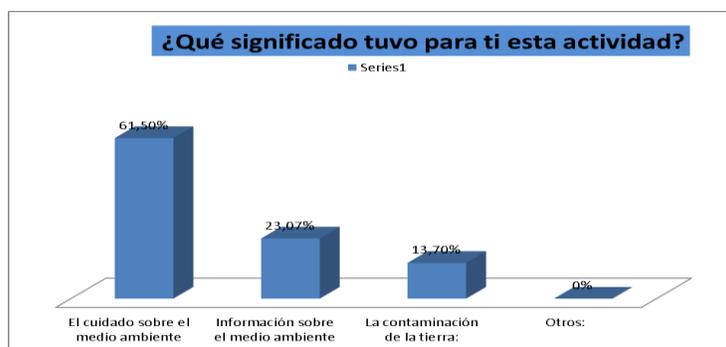
Con relación a esta pregunta, los estudiantes manifestaron de forma afirmativa la

realización de actividades concernientes a cuidar el medio ambiente, por lo cual sobrepaso la mitad del total de estudiantes encuestados con un porcentaje del 76.90%, porcentaje que se encuentra dentro de la escala de valor alto, entendiéndose que existe un grado de conciencia ambiental dentro de sus hogares, los cuales promueven actividades y mecanismos para preservar y conservar el medio natural. La preservación del ambiente es responsabilidad de todos, así que si el mayor número de niños, respondieron si, significa que hay compromiso y a su vez interés y colaboración en el trabajo ambiental; cabe mencionar uno de los objetivos de la educación ambiental que se refiere a la Participación: “Ayudar a las personas y a los grupos sociales a que desarrollen su sentido de responsabilidad y a que tomen conciencia de la urgente necesidad de prestar atención a los problemas del ambiente, para asegurar que se adopten medidas adecuadas al respecto” (Querales, Pineda, Vázquez y Cuevas, 2012), ya que en el hogar se realizan labores ecológicas asumiendo actos de responsabilidad colaborando con la gran tarea ambientalista para la preservación del planeta.

4. Significado de la actividad para los estudiantes

¿Qué significado tuvo para ti esta actividad?	frecuencia	porcentaje
El cuidado sobre el medio ambiente	24	61,50%
Información sobre el medio ambiente	9	23,07%
La contaminación de la tierra:	4	13,70%
Otros:	0	0%

Tabla y grafico 4. Significado de la actividad para los estudiantes



Con respecto al significado sobre la realización de este tipo de actividades, el 61.5% de los encuestados manifestaron que ayudo hacia el cuidado del medio ambiente, siendo el objetivo fundamental de la estrategia pedagógica la cual se podría afirmar que ante este tipo de manifestaciones cumplió su objetivo principal, además permitió que los estudiantes pudieran informarse de otro tipo de conocimientos acerca del medio ambiente, el cual tuvo una repercusión importante a raíz de que la mayoría consideraron que esta información fue indispensable para retroalimentar sus conocimientos y acrecentar de alguna forma el nivel de conciencia ambiental, de igual manera hubo un grupo de estudiantes que consideraron que lo significativo de esta actividad fue los conocimientos acerca de la contaminación de la tierra, tema que ha sobrepasado los límites y que se ha convertido en el lema principal no solo de esta generación sino de las futuras debido a que lo que está en juego es la preservación del medio y la continuidad de la vida misma, convirtiéndose en un desafío para la humanidad. Los niños descubrieron la idea principal de la actividad y la asumieron así, la mayoría coincidió, pues en la demostración de la ensalada de frutas, se pretende uno de los postulados de la educación ambiental, De acuerdo a Gonzales (2011) la educación ambiental es un “proceso dirigido a desarrollar una población mundial que esté consciente y preocupada del medio ambiente y de sus problemas y que tenga los conocimientos, actitud, habilidades, motivación y conductas para trabajar, ya sea individual o colectivamente, en la solución de los problemas presentes y en la

prevención de los futuros” (p.2), ya con el planteamiento del objetivo del juego los niños compartieron las experiencias y algunos conceptos que tenían acerca del ambiente.

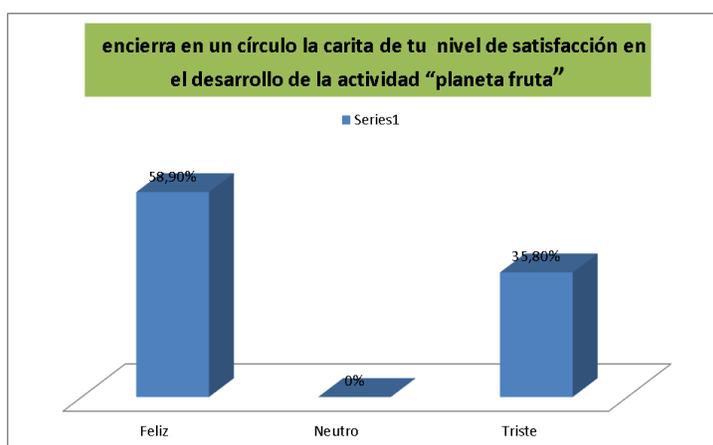
³⁰ Gonzales García Gema (2011), *La importancia de la educación ambiental*. Madrid: Ed Aula del Pedagogo

4.3.1.2 Aspecto social:

1. Nivel de satisfacción en el desarrollo de la actividad “planeta fruta”

encierra en un círculo la carita de tu nivel de satisfacción en el desarrollo de la actividad “planeta fruta”	frecuencia	porcentaje
Feliz	23	58,90%
Neutro	0	0%
Triste	14	35,80%

Tabla y grafico 5. Nivel de satisfacción en el desarrollo de la actividad “planeta fruta”



Con respecto a este tipo de preguntas, los estudiantes se sintieron satisfechos con la

realización de este tipo de actividades, porcentaje que logro un 58.90% sobrepasando la mitad del total encuestado, seguido del 35% quien considero que su nivel de satisfacción fue mínimo asumiendo de alguna forma que este tipo de actividades no fueron del todo provechosas y que de alguna forma no impacto o no logro el objetivo deseado.

Lo importante y rescatable de este trabajo fue el logro de asumir este tipo de actividades lúdicas diferentes a las que se promueve dentro del establecimiento educativo, convirtiéndose en una práctica y en una manera diferente de enseñar acerca de la conservación y preservación del medio ambiente. Fue tal el impacto de los niños que muchos expresaron con lágrimas su desanimo, al ver cómo se dañaba la ensalada y los otros niños se sentían agradecidos por la demostración de los efectos de la contaminación en el ambiente, lo que si fue evidente, es que los estudiantes ahora saben que podría pasar a causa de la contaminación ambiental y de esa manera lúdica se pudo llegar a una enseñanza y aprendizaje valiosos acerca de este tema, así como lo postula Franceso Tonucchi “Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando” (F. Tonucchi, 20 frases sobre el juego), lo que se aprende lúdicamente se recuerda siempre, ya que se hizo de manera agradable diferente a la convencional, utilizando elementos distintos a los acostumbrados.

2. Comunicación y cooperación entre los estudiantes y el grupo de investigación

¿hubo comunicación y cooperación entre los estudiantes y el grupo de investigación? Marca con una X tu respuesta.	frecuencia	porcentaje
Bueno:	29	74,30%
Regular:	8	20,51%
Malo	0	0%

Tabla y grafico 6. Comunicación y cooperación entre los estudiantes y el grupo de investigación



Respecto a este tipo de preguntas, lo estudiantes manifestaron que una vez realizada la actividad percibieron un grado alto de cooperación y comunicación no solo entre los estudiantes sino también con el equipo de investigación, por lo cual dicha dinámica permitió y favoreció el desarrollo de las actividades de forma amena, complementada con el sin número de conocimientos y experiencias que se abordaron, siendo significativo y relevante su incidencia no solo como propuesta didáctica sino también como la realización de un espacio inter escolar que permita asociar la estrategia didáctica del juego con la simbología de la naturaleza para reforzar elementos conceptuales y actitudinales sobre la protección y conservación del medio ambiente. A pesar de que la mayoría considero como buena la realización de esta actividad algunos manifestaron que fue regular debido entre otras cosas a que la actividad no causo ni llamo la atención de ellos o tal vez porque en algunos grupos no todos están sintonizados en la realización de las actividades y en algunos casos hay cierto resentimiento o inconformismo con la aplicación del juego para la enseñanza educativa incidiendo de forma negativa en la fundamentación teórica y práctica de conocimientos y saberes ambientales. La interacción entre el docente y el estudiante es vital, en todas las áreas y en este caso Para Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), “la educación ambiental es un saber-hacer, un saber en acción, que reflexiona la relación docente, estudiante y participante, la enseñanza, el aprendizaje, las didácticas, el entorno sociocultural-

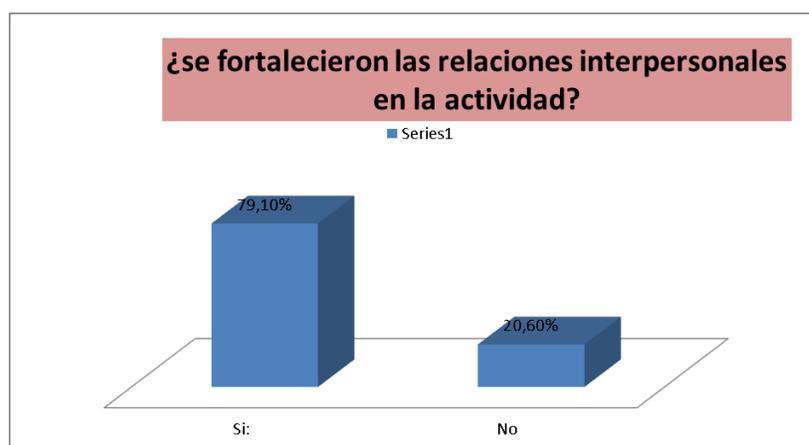
ambiental, las estrategias educativas” las cuales tienen el propósito de responder cuestionamientos sobre ¿cómo educar? y de ¿Qué manera educar?, dentro del juego que se aplicó así como lo que el grupo de investigación, plateo y argumento quedo claro y comprendido, pero esto no se hubiera alcanzado si no se hubiera tenido en cuenta lo que significa la educación ambiental.

³¹ Querales Endrina, Pineda José, Vázquez Mario y Cuevas Zaira (2015), *Plan estratégico de educación ambiental en la comunidad el “olivo los caños”, Parroquia Trinidad Samuel, Municipio G/D Pedro León Torres, Estado Lara: República Bolivariana de Venezuela, Ministerio de poder popular para la educación universitaria, Programa Gestión Ambiental Aldea Escuela Bolivariana Carora Carora-Torres-Lara.*

3. Relaciones interpersonales fortalecidas con la actividad

¿se fortalecieron las relaciones interpersonales en la actividad? Marque si o no.	frecuencia	porcentaje
Si:	31	79,10%
No	6	20,60%

Tabla y grafico 7. Relaciones interpersonales fortalecidas con la actividad



Con respecto al fortalecimiento de relaciones interpersonales, este tipo de actividad si

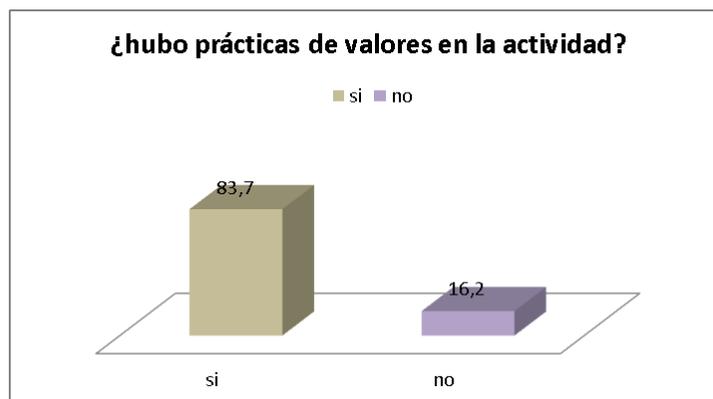
permitió que las relaciones del grupo de estudiantes y del equipo de investigación se entrelazaran de forma positiva y directa con el medio ambiente motivo fundamental del trabajo de investigación, lo cual busca que a través de las practicas lúdicas se mejoren las relaciones y a su vez se inserten dentro de un ámbito comunicacional y organizacional que permita la introducción de valores asertivos, cooperativos, funcionales , para que existan una cierta armonía dentro de un grupo social como es en este caso los grupos de estudiantes que comparten un lugar y un espacio dentro de los salones de clase.

Al fortalecerse las relaciones interpersonales, se estaría desarrollando toda una serie de aplicaciones psicoactivas a través de las practicas lúdicas y de estrategias pedagógicas, por lo cual se puede inferir que se requiere y se considera necesario la realización y la puesta en práctica de la lúdica del juego como mecanismo que contribuya no solo la recreación y a la integración sino también a mejorar los vínculos sociales y afectivos de los compañeros de clase.

Erik Erikson, plantea que “la función principal del juego puede tener una función de desarrollo del ego dando lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño” (Hughes, 1999, p. 28), para que así comparta y establezca relaciones de tipo personal y con las demás personas, lo que permite que se deje a un lado actitudes egoístas y que comparta en grupo de estas actividades, beneficiándose tanto individual como colectivamente.

4. Valores observados en la actividad

¿hubo prácticas de valores en la actividad?	frecuencia	porcentaje
si	31	83,7
no	6	16,2

Tabla y grafico 8. Valores observados en la actividad

Con relación a esta pregunta, el 83.7% de los encuestados consideraron que si hubo práctica de valores a partir de la realización de esta actividad, contrarrestando el 16% quien considero que no hubo manifestaciones de valores, afirmación que conlleva a determinar la eficiencia y la validez de la práctica de este tipo de lúdicas para reactivar una serie de valores y principios que de alguna forma estaban sumergidos en los estudiantes y que no permitía reactivarlos y darlos a conocer, por lo cual se determina que ante la práctica de lúdicas y estrategias pedagógicas los niños pueden asumir el juego como una realidad reactivando toda una serie de valores y principios respecto a diferentes temáticas en este caso se pudo evidenciar la presencia de valores formativos respecto a la conservación y preservación del medio ambiente.

Quienes respondieron de forma afirmativa consideraron que los valores que más se vieron reflejados a partir de la realización de esta actividad fueron: el respeto al planeta tierra, la responsabilidad de cuidar y preservar el medio ambiente, el hecho mismo de no botar basura, de no usar agentes contaminantes tanto en el aire como en el agua y en la tierra, valores que determinaron de alguna forma el cambio de actitud y la perspectiva acerca de la conservación y preservación del medio natural y de la responsabilidad que tienen como ciudadanos y como

agentes esenciales del planeta tierra. Teniendo en cuenta lo que afirma Sánchez (1997) citado por (Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011) por lo cual, enfatiza hacia la “Educación para la solidaridad”, “la cual consiste, en unir a todos los sectores sociales para la construcción de una nueva sociedad

³² Rengifo Beatriz, Segura Lilibian y Mora Francisco (2011), *“La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”*. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica.

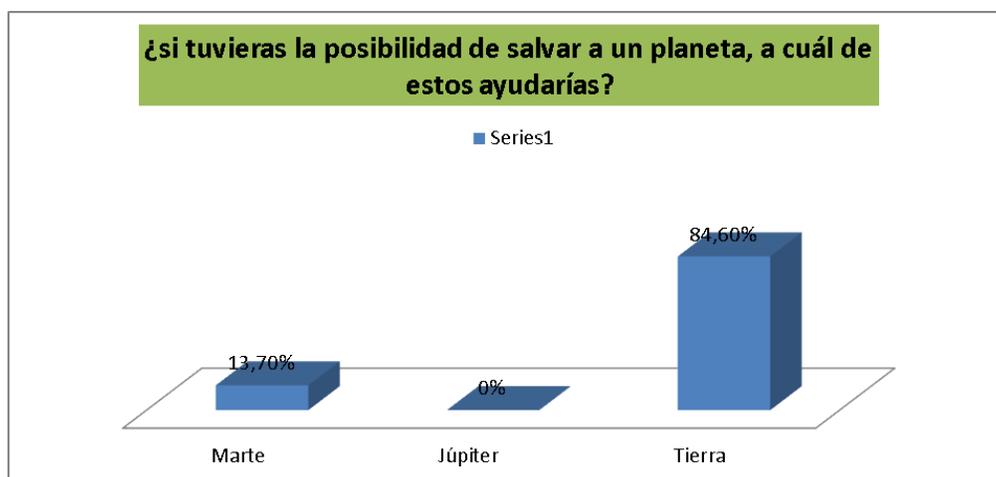
multicultural, democrática, tolerante e igualitaria en la que favorece la autoestima, la responsabilidad, la participación y el desarrollo sostenible” (p. 6), con la práctica de valores indudablemente se llegara a un correcto cometido dentro del juego y de las prácticas ambientales.

4.3.1.3 Aspecto cognitivo

1. Posibilidad de salvar a un planeta

¿si tuvieras la posibilidad de salvar a un planeta, a cuál de estos ayudarías?	frecuencia	porcentaje
Marte	4	13,70%
Júpiter	0	0%
Tierra	33	84,60%

Tabla y grafico 9. Posibilidad de salvar a un planeta



Con relación a esta pregunta, el 84% de los estudiantes manifestó que salvarían al planeta Tierra situación que conlleva además de ser la de mayor aceptación, causo una preocupación inminente debido a que tiene en conocimiento sobre el grado de contaminación existente y la degradación junto a la causa que pueden ocasionar a mediano y largo plazo, ante ello a pesar de su corta edad y de sus conocimientos limitados existe un grado alto de conciencia acerca de la problemática existente por lo cual ha conllevado a la decisión racional y grupal de desarrollar mecanismos y estrategias que permitan proteger y prevenir la contaminación y el deterioro del medio ambiente. A raíz de esta pregunta surgió un grupo pequeño de estudiantes quienes manifestaron que salvarían al planeta Marte, planeta que a pesar de tener poco conocimiento, lo único que se sabe es que se encuentra en periodo de extinción con escasas opciones de vida y que a su vez siempre ha sido un escenario de investigación, de asombro y de posibles estacionamiento para los humanos en un futuro, de hecho, existen investigaciones que la está desarrollando actualmente la Agencia Espacial Internacional Estadounidense y Rusia en conjunto con los países Europeos para investigar las posibilidades de encontrar un ambiente propicio para el desarrollo de proyectos a futuro sobre posibilidades de vida en otro planeta, entendiendo que el nuestro se encuentra en una etapa de extinción y de posibles catástrofes naturales que

acabarían con la supervivencia humana, pero los niños responden que salvarían al planeta tierra, en el sentido de entender que todo está en nuestras manos y que de manera responsable y racional debemos transformarlo para que nuestro planeta sea un lugar propicio y adecuado para vivir en armonía, por lo cual según J.T.W Patrick (citado por Hughes, 1999) determinó que el juego “además de revivir periodos históricos evolutivos de la especie humana desarrolla las habilidades del conocimiento para funcionar como adulto” (p. 25), funciones que se cumplen una vez los niños comprendan y asimilen todos los conocimientos que están inmersos en la realización de los juegos para ponerlos en práctica en el diario vivir, es decir que el juego deja de ser un momento de esparcimiento y recreación para convertirlo en una actividad en donde se desarrollan las habilidades psicomotoras, la percepción, el análisis, la interpretación y sobre todo la super posición de ideas e imágenes

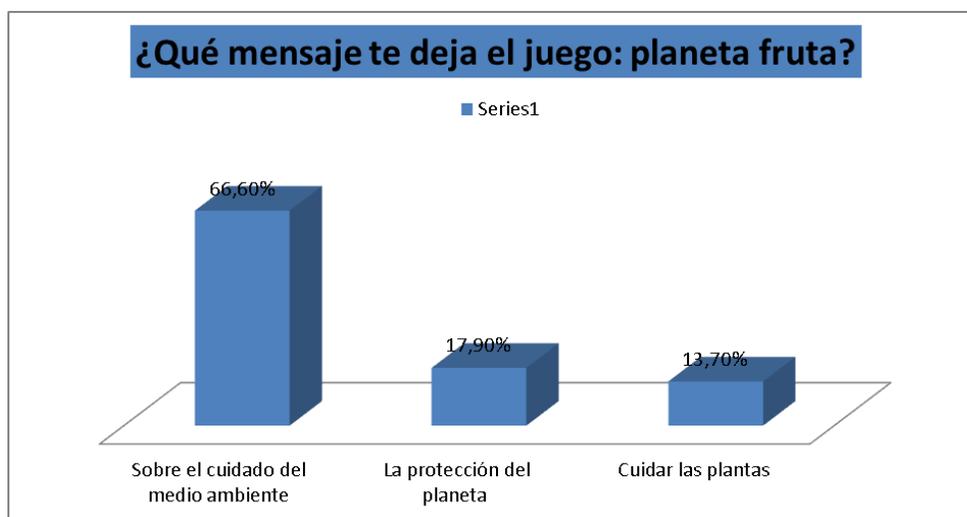
³³ Hughes, Fergus (2006). *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. Capítulo 2. “Perspectivas Etológicas y Culturales”*. México: Editorial Trillas.

creativas en formas y acciones concretas de la vida real.

2. Mensaje que deja el juego: planeta fruta

¿Qué mensaje te deja el juego: planeta fruta?	frecuencia	porcentaje
Sobre el cuidado del medio ambiente	26	66,60%
La protección del planeta	7	17,90%
Cuidar las plantas	4	13,70%

Tabla y grafico 10. Mensaje que deja el juego: planeta fruta



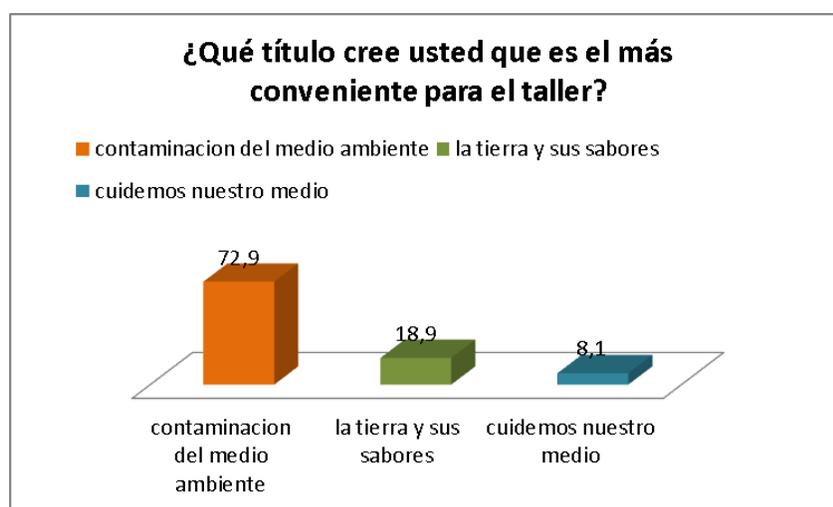
De acuerdo a los resultados, el mensaje principal que coincidieron la mayor parte de los estudiantes fue sobre el cuidado del medio ambiente, tema que tuvo como porcentaje 66.6% seguido de la protección del planeta con un 17.9% y por último sobre el cuidado de las plantas con un 13.7%. Al final, a pesar de que se dieron 3 posibles mensajes, lo relevante y rescatable es que la mayoría de los estudiantes entendieron el propósito principal de la realización de esta actividad lúdica, la cual consistió en afianzar conocimientos acerca de la problemática de la contaminación ambiental y posterior a ello, la aplicación de mecanismos que accedan al cuidado y la protección del medio que los rodea, por lo que se hace una reflexión y cambio de comportamiento que se logró a partir de la puesta en práctica de este juego debido a que permitió crear un cierto grado de conciencia y meditación sobre lo que está sucediendo actualmente con el medio natural, permitiendo asumir de manera responsable el tema de la contaminación y de la destrucción como elementos esenciales para reinventar e introducir ideas y sugerencias que permitan mejorar las relaciones entre el ser humano y la naturaleza, tomando seriedad de que si no se hacen acciones correctivas a tiempo, podrían ocasionar situaciones adversas en un futuro cercano, futuro que como niños se convierte en la principal fuente de vida, lo cual necesita el apoyo y el acompañamiento no solo de sus padres sino de la comunidad en

general, pero estos aprendizajes que ha dejado el juego que se refleja mediante un mensaje reflexivo, no hubiera sido posible sin el juego, por ello, Basedow, afirmaba que “el juego era una actividad natural del niño y el medio de todos los aprendizajes, consideraba que todo aprendizaje escolar debería partir del juego”, por ello desde el juego se aprende, se reflexiona, se conoce y siendo una actividad natural, se asegura una aprendizaje factible y duradero.

3. Título que cree usted es el más conveniente para el taller

¿Qué título cree usted que es el más conveniente para el taller?	frecuencia	porcentaje
contaminacion del medio ambiente	27	72,9
la tierra y sus sabores	7	18,9
cuidemos nuestro medio	3	8,1

Tabla y grafico 11. Título que cree usted es el más conveniente para el taller

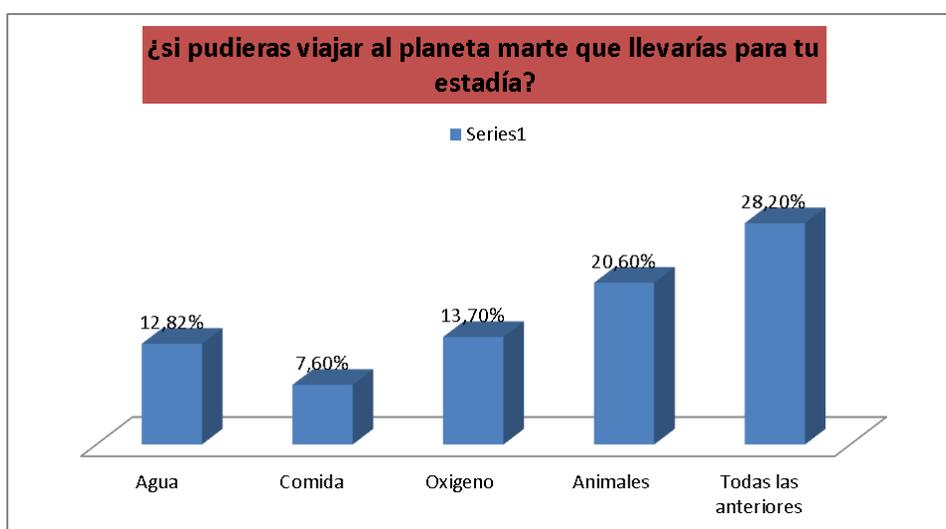


Con relación a estas respuestas, la mayoría consideraron que el título más acorde para este taller fue “la contaminación del medio ambiente” con un porcentaje de 72.9%, seguido del título “la tierra y sus sabores” con el 18.9%, por último, se destaca el título “cuidemos nuestro medio” con tan solo 8.1%. De acuerdo a estos tres títulos que desarrollaron los estudiantes en común acuerdo, se puede resaltar en términos educativos que el desarrollo de la actividad fue exitosa puesto que consintió introducir elementos indispensables, los cuales permitieron correlacionar ideas generales acerca del tema tratado para que finalmente los estudiantes pudieran establecer una serie de títulos acerca del tema abordado, objetivo que se cumplió ya que la mayoría de ellos supieron dar una idea general para determinar un título acorde al tema estudiado. Garvey evalúa a su vez “el papel del juego infantil asumiendo que no se trata de jugar por jugar sino que se debe implementar una estructura coordinada de los juegos, en el cual cada uno de ellos debe tener un objetivo y un principio fundamental que permita la maduración del conocimiento y la profundización acerca de lo que está pasando en el mundo real” ante ello es pertinente considerar que al aplicar los juegos, los niños asumen las problemáticas con significados propios, con cierto sentido de pertenencia y con un alto grado de singularidad, los estudiantes acertaron en un título adecuado según la actividad realizada, que fue bastante acertada puesto que, como expone Garvey, es “el juego una estructura coordinada, una secuencia entre el desarrollo del juego, el propósito y lo que los niños llamaron con el nombre al juego”

4. Recursos que llevaría si viajaría al planeta marte

¿si pudieras viajar al planeta marte que llevarías para tu estadía?	frecuencia	porcentaje
Agua	5	12,82%
Comida	3	7,60%
Oxigeno	4	13,70%
Animales	6	20,60%
Todas las anteriores	11	28,20%

Tabla y grafico 12. Recursos que llevaría si viajaría al planeta marte



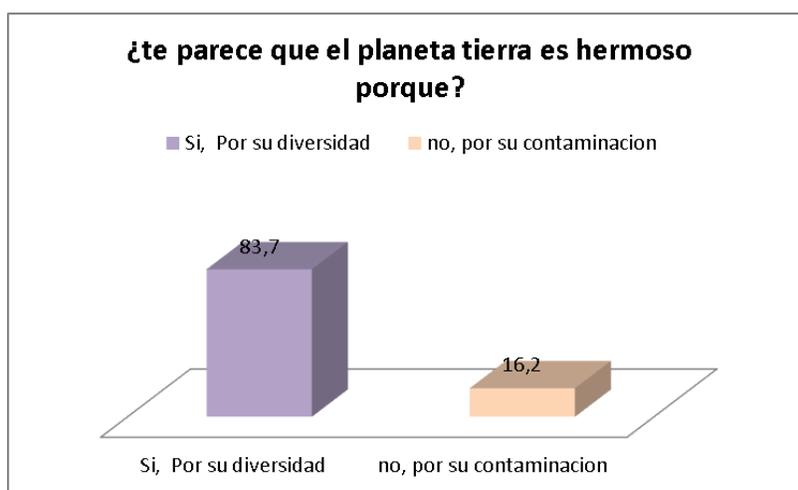
Con relación a esta pregunta el 28.20% de los estudiantes consideraron que en situación de viajar al planeta Marte, los productos que tendría en cuenta para llevarlos como medio de subsistencia serían agua, comida, oxígeno y animales, productos que además de abastecer la vida dentro de nuestro planeta, serían los sujetos principales para el sustento en otro tipo de planetas como es el caso de Marte, el cual a pesar de que a partir de las investigaciones recientes, no se ha comprobado científicamente sobre las posibilidades de vida ni mucho menos el tipo de ambiente por lo cual ante una eventual emigración al planeta vecino sería conveniente y necesario llevar todos los materiales existentes en nuestro planeta para poder vivir en el planeta vecino dentro de un tiempo determinado para lograr la adaptación en un futuro próximo. De acuerdo a la

concepción de la pedagogía del juego como instrumento importante en la asimilación y promulgación de conocimientos significativos, Vygotsky (1997) además de darle un espacio superior dentro del aprendizaje de los niños, el juego para él “es un gran beneficio educativo puesto que se convierte en un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginación”, piensan en un viaje a otro planeta, meditan que será lo que pueden llevar para sobrevivir allá, van desde una realidad objetiva a un suceso dentro de su imaginación, pensando en lo más importante y lo que permitiría vivir en otro lugar, mencionando elementos que solo hay en la tierra y sin ello sería imposible subsistir.

5. El planeta tierra es hermoso o no

¿te parece que el planeta tierra es hermoso porque?	frecuencia	porcentaje
Si, Por su diversidad	31	83,7
no, por su contaminación	6	16,2

Tabla y grafico 13. El planeta tierra es hermoso o no



Respecto a este tipo de preguntas, el 83.7% coincidieron que para ellos el planeta tierra es hermoso por su diversidad, concepto que lo relacionaron con su entorno y con la gran cantidad de zonas verdes y recursos naturales existentes no solo en nuestro país sino también en el planeta entero, diversidad que se evidencia en las zonas donde existen recursos naturales de gran importancia para la subsistencia humana. En cambio hubo un grupo relativamente pequeño quienes consideraron que el planeta tierra no es hermoso debido a su contaminación concepto que da a entender que no se sienten con agrado con el medio ambiente actual, el cual considera que se encuentra netamente contaminado debido a sustancias toxicas que diariamente se arroja tanto en el aire como en la tierra y en el mar, conllevando a la extinción del planeta y de las especies existentes, tema de preocupación que ha orientado hacia la búsqueda de otro tipo de mecanismos que conduzcan a la utilización racional de los recursos y a los procesos de mitigación y preservación del medio ambiente. Platón “se caracterizó por ser el primero en ofrecer todo un repertorio de legalidades educativas para regular la práctica de los juegos basándose en su original principio teórico de “salud total” y sirvió como punto de referencia para la psicología y la pedagogía en la que el juego es un elemento fundamental para diagnosticar la inteligencia, las habilidades y los conflictos ecológicos de los niños” (López, 1997, p. 18), la mayoría de los niños coincidieron en su respuesta, que el planeta es hermoso, a través de la dinámica del juego, se logra analizar y detallar aspectos del tema ambiental, en los estudiantes se alcanzó determinar estos conflictos ecológicos , discutiendo si el planeta es hermoso o no y desde su conocimiento y lo que observaron resaltando la belleza y los elementos naturales importantes que existen.

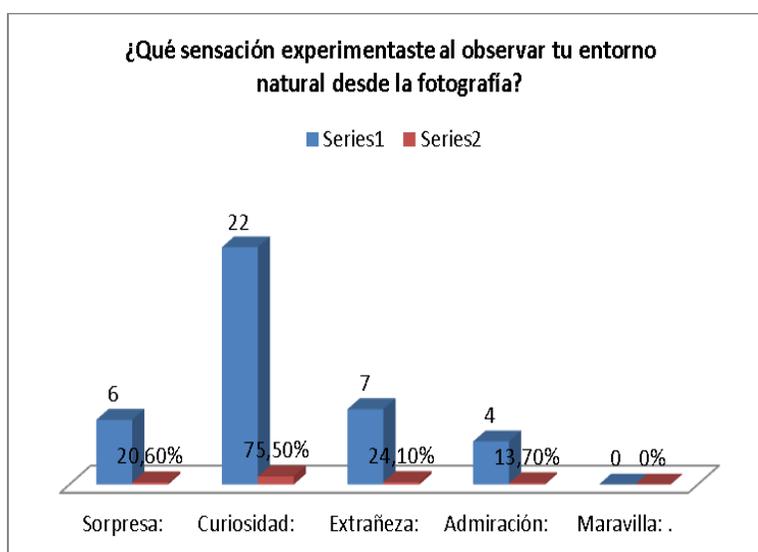
4.3.2 Valoración 2: “Mi mirada a través de la fotografía”

4.3.2.1 Aspecto afectivo

1. Sensación al observar tu entorno natural desde la fotografía

sensaciones	frecuencia	porcentaje
Sorpresa:	6	20,60%
Curiosidad:	22	75,50%
Extrañeza:	7	24,10%
Admiración:	4	13,70%
Maravilla: .	0	0%

Tabla y grafico 1. Sensación al observar tu entorno natural desde la fotografía



De acuerdo al juego “mi mirada a través de la fotografía”, se pudo establecer los diferentes posturas acerca de lo que es el entorno natural a partir de imágenes que ellos mismos tomaron de acuerdo a sus percepciones, creencias y puntos de vista sobre lo que es la naturaleza, por lo cual dentro del aspecto afectivo las sensaciones que más experimentaron frente a este tipo de dinámica fue la curiosidad, la cual alcanzó el mayor porcentaje (75,5%) seguido de la extrañeza con un (24,10%), a su vez fueron sensaciones de sorpresa y admiración, todo este tipo de sensaciones tuvieron que ver con respecto a lo que percibieron dentro del entorno natural ubicado en la institución educativa.

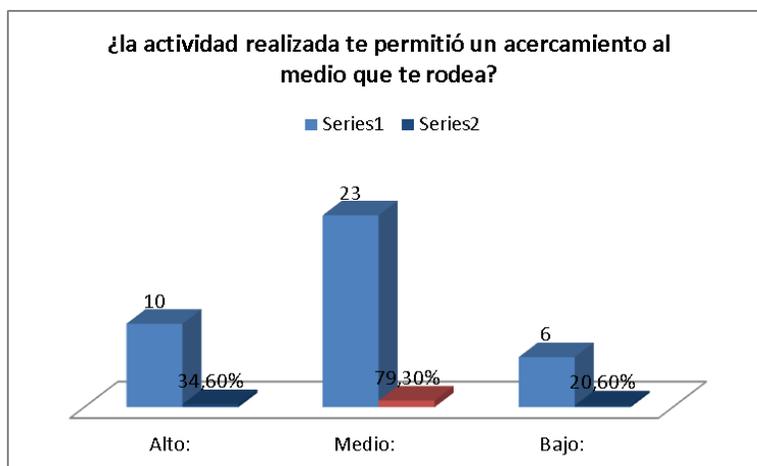
Al ser la curiosidad la sensación de mayor frecuencia, da a entender que este tipo de prácticas o estrategias lúdicas además de ser novedosas, permitieron plantear una serie de objeciones acerca de lo que estaban observando, por lo cual el hecho mismo de mirar la naturaleza y ver como los estudiantes de la institución degradan a partir del mal uso de los recursos naturales y de acciones que van en contra de la preservación del medio ambiente, demuestran de una u otra forma la sensibilidad que sienten los niños por el grado de inconciencia que ha tomado el ser humano sobre el manejo que se le está dando a los recursos naturales. Montaigne “aconsejaba al campo de la observación haciendo que al niño fomentara su curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor, una planta, un edificio, un hombre, una silla” (MONTAIGNE, M. 1580), la curiosidad y la sorpresa tienen una relación muy cercana y el ejercicio de la fotografía sin duda, consintió que las cosas que siempre ven ahí, se puedan aguzar los sentidos desde otra perspectiva incrementando su investigación precisamente por el elemento nuevo y por los detalles que no se observan a simple vista.

³⁴ MONTAIGNE Michael (1580), *Ensayos Filosóficos*.

2. Acercamiento al medio que te rodea

valoracion	frecuencia	porcentaje
Alto:	10	34,60%
Medio:	23	79,30%
Bajo:	6	20,60%

Tabla y grafico 2. Acercamiento al medio que te rodea

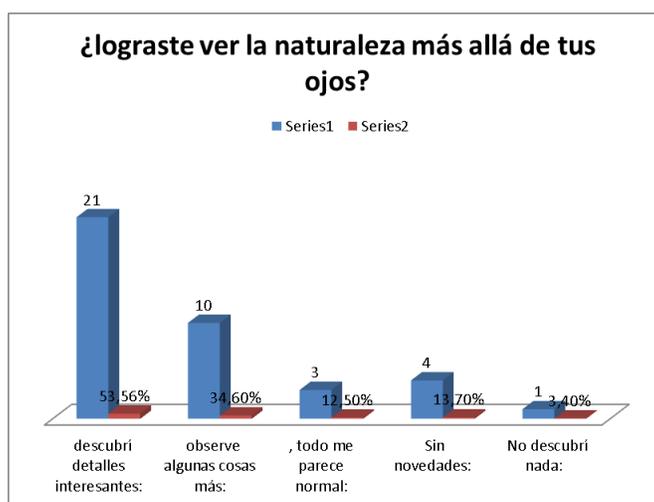


Frente a este tipo de preguntas, esta actividad logro un acercamiento de tipo medio obteniendo un porcentaje total del 79,30% seguido del ponderado alto con un 34% y por último se encuentra la valoración baja con tan solo 20%. De acuerdo a estos resultados se podría inferir que la actividad a pesar de que fue novedosa obtuvo un acercamiento medianamente importante con respecto al medio que se utilizó y al lugar donde se realizó la actividad, por lo cual se resalta como una actividad y estrategia diversificada que permitió captar la atención de los estudiantes y a su vez mejorar la observación y el sentido de pertenencia frente a la problemática relacionada con la contaminación ambiental. Para Piaget citado por Gonzales (2011), “manifiesta que el niño/a precisa interactuar con el medio externo para tener la experiencia y a la vez pensar y actuar sobre esa experiencia para poder asimilarla e incorporarla a su estructura mental” tal vez no se acercaron al medio en un mayor porcentaje porque no hay mucho contacto con el medio externo, es un proceso construir esa relación cuando se es ajeno o no se motiva hacerlo, por ende fue medianamente cercano, por la casi que carencia interacción con su medio ambiente, si no hay una constante interacción difícilmente se entablara una conexión fuerte y duradera entre los niños y la naturaleza.

2. Ver la naturaleza más allá de tus ojos

sensaciones	frecuencia	porcentaje
descubrí detalles interesantes:	21	53,56%
observe algunas cosas más:	10	34,60%
, todo me parece normal:	3	12,50%
Sin novedades:	4	13,70%
No descubrí nada:	1	3,40%

Tabla y grafico 3. Ver la naturaleza más allá de tus ojos



Ante este tipo de preguntas, el 53% manifestó que logro detallar cosas interesantes a partir de este tipo de lúdicas, porcentaje que sobrepaso la mitad promedio dando una expresión positiva sobre este tipo de estrategias que para ellos resulto novedosa, de igual forma hubo algunos estudiantes que manifestaron observar algunas cosas y otros que les pareció la actividad de forma normal siendo significativo el hecho mismo de abordar una estrategia en la cual se buscaba dirimir todas las observaciones y los puntos de vista que pudieran obtenerse a partir de la práctica y de la aplicación de estas estrategias. El hecho mismo de lograr captar el interés y la aminoración de los estudiantes se considera como terreno ganado en términos de pedagogía y más aún cuando se utilizan estrategias didácticas en la que la observación y la percepción se convierten en la base fundamental de la pedagogía actual. Además, se debe comprender que “el

juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13), los niños observaron y auto descubrieron elementos que no veían seguramente en un día cualquier antes de la actividad, pero ahora con esa experiencia ya podrán edificar conocimientos a partir de la esfera en donde se encuentra la mayor parte de su tiempo y así podrá hacerlo en los lugares a donde valla.

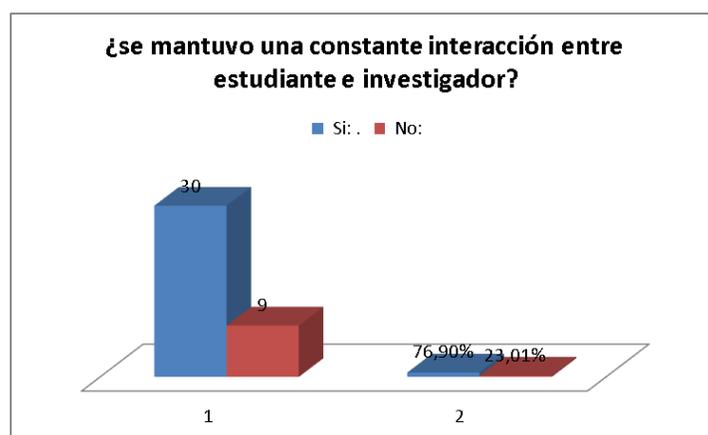
4.3.2.2 Aspecto social

1. Interacción entre estudiante e investigador

interacciones	frecuencia	porcentaje
Si: .	30	76,90%
No:	9	23,01%

³⁵ Bañeres D., Bishop A, Cardona M, Comas I Coma O, (2008). *El juego como estrategia*. Caracas: Ed Laboratorio Educativo.

Tabla y grafico 4. Interacción entre estudiante e investigador

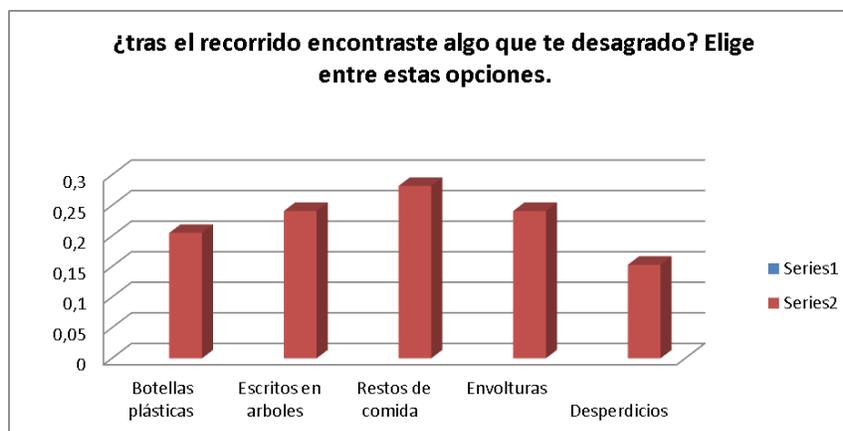


A partir de los resultados obtenidos, se pudo comprobar la existencia de una interacción constante entre estudiantes e investigadores, obteniendo un porcentaje del 76.90%, porcentaje que resalta el objetivo principal de la aplicación de este tipo de dinámicas la cual busca captar la atención de los niños y la interacción no solo con la naturaleza que fue el principal fundamento de esta investigación, sino que también con el equipo de investigadores. En el juego el niño forja rasgos de su personalidad, así como la mejoría de relaciones sociales, de colaboración y de convivencia no solo entre compañeros sino con los adultos que organizan el juego el grupo investigador, conllevando a una interacción entre todos para que el desarrollo de esta actividad se pueda realizar en su tiempo y como se pretende, como dice Pellicciotta et al. 1971, “Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78), el trabajo en grupo es preciso, porque los participantes y los que dirigen el juego harán posible el cumplimiento de los objetivos del juego, así como el mensaje que dejara para cada jugador.

2. Lo que le desagradó

interacciones	frecuencia	porcentaje
Botellas plásticas	8	20,51%
Escritos en arboles	7	24,10%
Restos de comida	11	28,20%
Envolturas	7	24,10%
Desperdicios	6	15,30%

Tabla y grafico 5. Lo que le desagradó



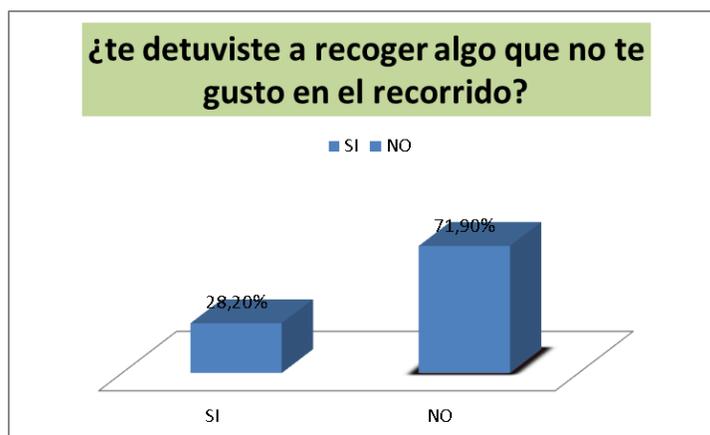
Frente a este tipo de preguntas, una de las cosas que causó mayor desagrado fue principalmente encontrar restos de comida (28.20%), botellas plásticas (20.51%), envolturas (24.10%) y desperdicios (15.30%); elementos que están relacionados con el grado de contaminación y falta de normas de convivencia e irrespeto hacia la naturaleza, situación que causó mucho desagrado no solo para los niños sino también para el equipo de investigación, convirtiéndose en el elemento principal de esta estrategia lúdica, a su vez causó impresión, desaliento, desagrado, etc. de observar todos los elementos encontrados en un mismo sitio reflejando un grado de cultura inferior respecto a la protección y conservación de la naturaleza. De acuerdo a lo que afirmó Piaget (1995), el cual “determino que el juego didáctico ayuda a asimilar la realidad, permiten el desarrollo cognitivo y la incorpora de tal manera que permiten redimir momentos para comprenderlos de acuerdo al entorno inmediato” realidad que al observarla a partir de la utilización de los juegos, se vuelve cada vez más clara y directa dado que manifiesta las controversias y las significaciones que se encuentran detrás de la imaginación, realidades que fueron punto de controversia para los alumnos objetos de estudio los cuales a partir de las didácticas utilizadas permitieron asimilar el problema de la contaminación ambiental como algo propio, connatural a sus ideales y sus principios, desistiendo dentro de cada escena en un mundo donde el poder de destrucción del hombre es cada vez más fuerte, donde el grado de

negligencia es cada vez mayor y el poder que tienen las potencias del mundo para asumir de manera responsables dicha problemática es perturbador de una realidad que requiere el compromiso y el apoyo de los sectores económicos y políticos en el mundo.

3. Lo que recogiste o no en el recorrido

interacciones	frecuencia	porcentaje
si	11	28,20%
No	28	71,90%

Tabla y gráfico 6. Lo que recogiste o no en el recorrido



Frente a este tipo de cuestiones, el 71.9% de los estudiantes encuestados consideraron que al encontrar todo tipo de basuras, restos de comida, desperdicios, entre otros, se sintieron tan mal y conmovidos que no fueron capaces de recoger nada de lo que estaba expuesto en el sitio de investigación, por lo cual, ante este tipo de situaciones solamente se dedicaron a recibir las instrucciones del equipo investigador y a observar de forma minuciosa las diferentes escenas y describir a partir de lo observado cada uno de los elementos que fueron encontrando en su camino sin detenerse mucho en detallar de forma específica cada uno de ellos, puede que también halla problemas de una cultura ambiental en los estudiantes, porque al observar basuras

y no recogerlas teniendo la posibilidad es la ausencia de prácticas ecológicas, falta educación ambiental por lo que cito a Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011), quien “considera que la educación ambiental es un proceso, democrático, dinámico y participativo, que busca despertar en el ser humano una conciencia, que le permita identificarse con la problemática socio ambiental, tanto a nivel general, como del medio en el cual vive; identificar y aceptar las relaciones de interacción e interdependencia que se dan entre los elementos naturales allí presentes y mantener una relación armónica entre los individuos, los recursos naturales y las condiciones ambientales, con el fin de garantizar una buena calidad de vida para las generaciones actuales y futuras” (p. 6), siendo una parte del sistema educativo así como los beneficios que trae debería prestarse especial atención al progreso efectivo de la educación ambiental.

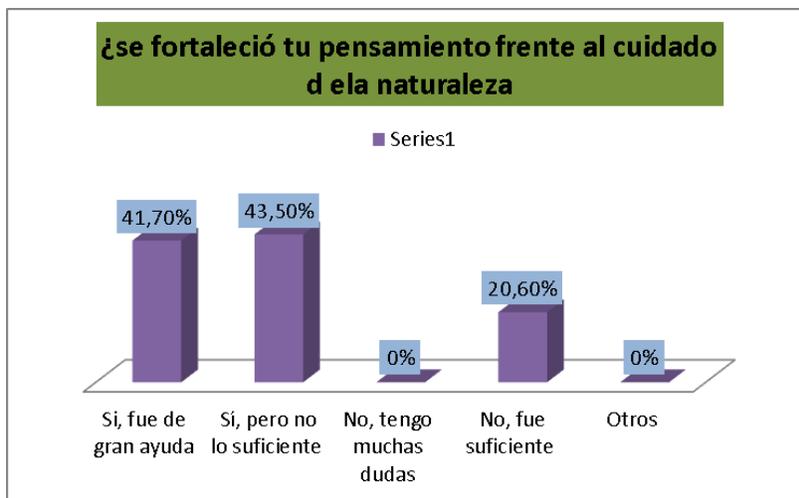
³⁶ Rengifo Beatriz, Segura Lilibiana y Mora Francisco (2011) “La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en Colombia”. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica.

4.3.2.3 Aspecto cognitivo

1. Pensamiento frente al cuidado de la naturaleza

interacciones	frecuencia	porcentaje
Si, fue de gran ayuda:	16	41,70%
Sí, pero no lo suficiente:	17	43,50%
No, tengo muchas dudas:	0	0%
No, fue suficiente:	6	20,60%
Otros:	0	0%

Tabla y grafico 7. Pensamiento frente al cuidado de la naturaleza



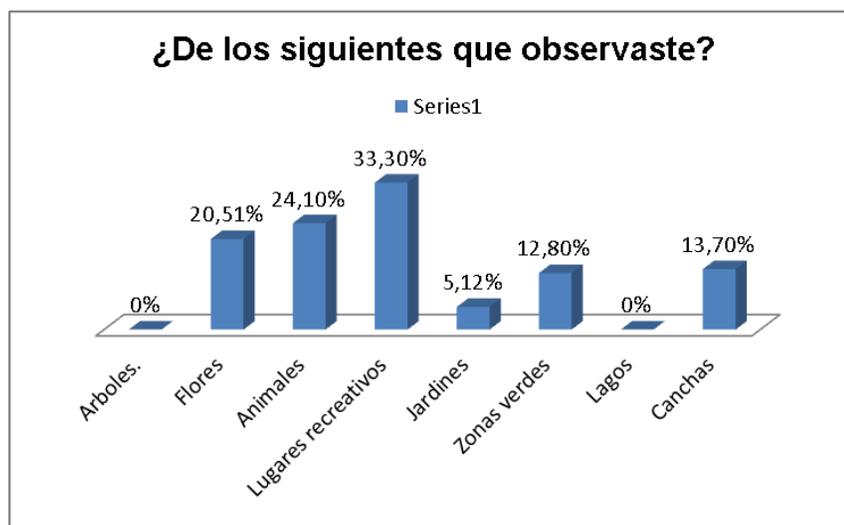
Ante este tipo de cuestiones, el 43.50% considero que a partir del desarrollo de esta dinámica, se fortaleció el pensamiento frente al cuidado de la naturaleza pero no de forma suficiente, seguido del 41.70% quienes consideraron que si fue de gran ayuda aunque alguno coincidieron en que no fue realmente suficiente 20.6% ante este tipo de respuestas, se considera rescatable el hecho mismo de aplicar didácticas y lúdicas para fortalecer un pensamiento ecológico, el cual determina de alguna manera los usos y la forma de utilizar los recursos naturales en pro y bienestar del ser humano. El hecho mismo de marcar y obtener de forma positiva un pensamiento diferente sobre el cuidado de la naturaleza, es un mérito ganado el cual se le atribuye a la práctica de mecanismos diferentes para crear conciencia y asumir un reto para proteger la naturaleza lo cual como educadores estamos en la tarea de buscar y experimentar nuevos recursos para que los estudiantes se motiven y exploren de forma directa las distintas circunstancias y dificultades por las que pasa el medio ambiente y de los cuales se trata de lograr el alcance de mayor conciencia ambiental para protegerla y conservarla. “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990, p.31), lo que se aprenda durante el juego es muy provechoso que vive y se

recuerda constantemente, porque se ha adquirido de forma agradable, si ha servido al estudiante, pero no totalmente es así por lo que representa un proceso y no todo se va absorber en un solo juego o en un momento, para ello se requiere de tiempo, dedicación e interés y de la frecuencia con la que se práctica una actividad educativa.

2. Lo que observaste

interacciones	frecuencia	porcentaje
Arboles.	0	0%
Flores	8	20,51%
Animales	7	24,10%
Lugares recreativos	13	33,30%
Jardines	2	5,12%
Zonas verdes	5	12,80%
Lagos	0	0%
Canchas	4	13,70%

Tabla y grafico 8. Lo que observaste



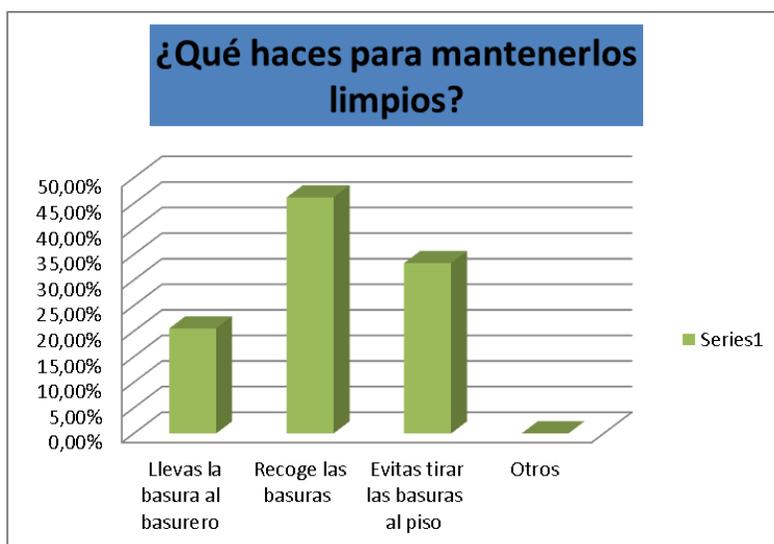
De acuerdo a las respuestas, el 33.3% manifestaron que observaron por lo general lugares recreativos, seguido de animales con un 24.10%, flores 20.51%, canchas 13.70%, zonas verdes

12.80% y jardines con el 5.12%. todo este conjunto de lugares, zonas y espacios dan cuenta de la diversidad existente en la institución educativa objeto de estudio por lo cual garantizo de alguna manera el objetivo fundamental de la investigación la cual estuvo relacionada con el alcance de observar lugares naturales, ecológicos y ambientales, también se destaca el hecho mismo de que este sitio al ser un entorno natural, se permitió desarrollar las actividades de forma amena y espontanea logrando captar la atención de los estudiantes y el desarrollo de los objetivos planteados. “Tenemos que hacer que nuestros niños tengan algo que contar” (F. Tonucchi: 20 frases sobre el juego)expone Tonucchi, y se evidencia en la observación, si los niños no hacen nada, ni toman tiempo para indagar ni buscan por sí mismos y todo se les da y de manera poco lúdica jamás van a contar algo nuevo, sería una repetición totalmente, entonces donde estaría lo que por naturaleza hace el ser humano que es crear, innovar e imaginar a través del juego que es también observación surgirán vivencias que comentar y solo de esa manera habrá avance y evolución de no ser así se perderá una clave en la dinámica de jugar, comunicar lo que se ha vivido y mediante la experiencia forjar un pensamiento de su realidad.

3. Actividades para mantenerlos limpios

interacciones	frecuencia	porcentaje
Llevas la basura al basurero	8	20,51%
Recoge las basuras	18	46,15%
Evitas tirar las basuras al piso	13	33,30%
Otros	0	0%

Tabla y grafico 9. Actividades para mantenerlos limpios



De acuerdo a este tipo de preguntas, el 46% manifestó que una de las tareas esenciales para mantener limpio el medio ambiente según las consideraciones de los estudiantes es a través de recoger las basuras, seguido de evitar que las basuras estén en el piso, (33.30%), por ultimo considera indispensable llevar la basura al respectivo lugar es decir depositarlos en las canecas o en los basureros. Ante este tipo de respuestas es importante inferir que la mayor parte de los estudiantes a pesar de su corta edad tienen un grado alto de conciencia ambiental sobre la conservación y preservación del medio ambiente, los cuales al manifestar sus inconformidades y sus preocupaciones por la contaminación existente siempre están atentos a expresar sus fórmulas o mecanismos para prevenir y conservar la naturaleza, de cierto modo responden a mecanismos que se están implementando no solo en la institución educativa sino también a nivel local, regional y nacional respecto al buen uso de los recursos naturales y a la formación integral para el mantenimiento en buen estado del medio ambiente. De acuerdo al estudio realizado por Rengifo, Quitiaquez y Mora (2011) “La educación ambiental para una sociedad sustentable equitativa es un proceso de aprendizaje permanente, basado en el respeto de todas las formas de vida” (p. 4) para ello es necesario un ambiente sano y limpio, porque las basuras representan un

problema grave que hay que procurar solucionar, al encontrarse con la respuesta de los niños, diciendo que recogen las basuras para cuidar zonas verdes y de recreación es ya un avance que hay que reforzar y continuar mejorando pero hay que recordar que empieza por espacios cuidados limpios para que los seres vivos que ahí habitan se mantengan en buen estado y que esos sitios no sean vulnerables a la contaminación.

4.3.3 Valoración 3: Abrazando mis raíces

4.3.3.1 Aspecto Afectivo

1. Opinión acerca de las basuras en las plantas

¿Cuándo observas basuras en las plantas, que piensas?	frecuencia	porcentaje
siento desagrado	6	15,30%
siento tristeza	11	28,25%
siento indignación y limpio la planta	22	56,40%
me da lo mismo	0	0%

Tabla y grafico 1. Opinión acerca de las basuras en las plantas

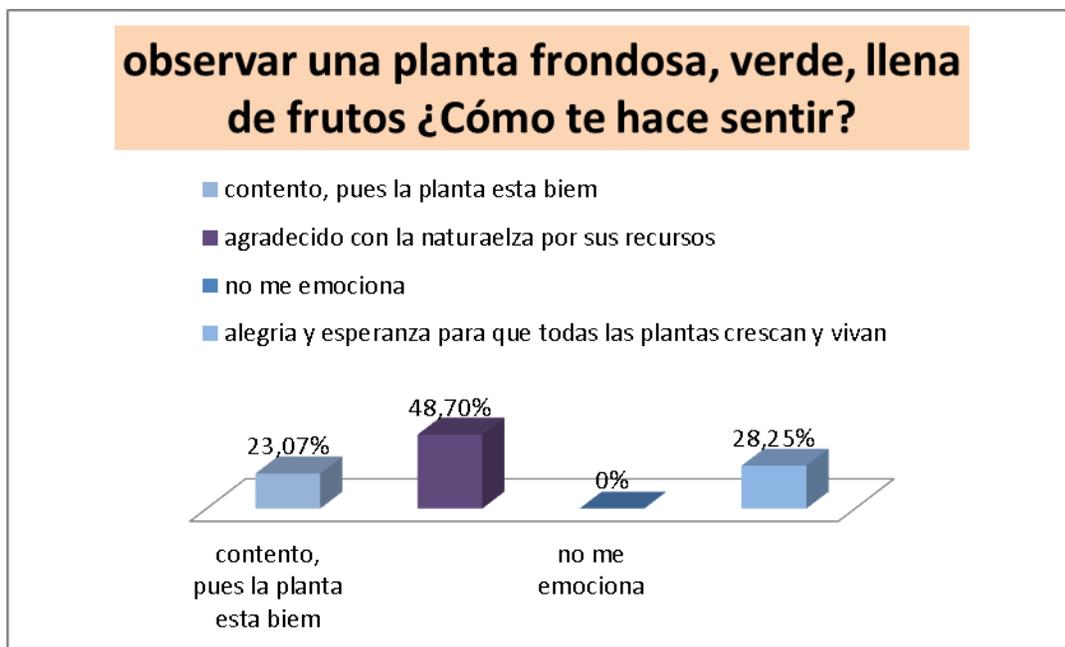


De acuerdo a la pregunta, el 56% de los encuestados determino que se siente indignado y que procedería a limpiar la planta cuando hay basura dentro de ella, el 28% contesto que ante estas situaciones se sentiría triste y el 15% determino que ante este tipo de hechos se siente desagrado. Ante este tipo de episodios, se puede dar cuenta que los niños han logrado un alto porcentaje de conciencia sobre la problemática ambiental, por lo cual sus respuestas son de indignación, desagrado y tristeza al observar que la naturaleza y el medio ambiente está siendo maltratada y no se le está prestando la debida atención y el respeto por lo cual el hecho mismo de sentir indignación y dar una opción ante ello (limpiar la planta), demuestra el grado de conciencia ambiental que han desarrollado y el compromiso que existe alrededor del cuidado y conservación del medio ambiente, además un entorno limpio es apropiado para el desarrollo mental y corporal de los niños, por el aire libre de contaminación y provee a los niños un espacio sano para que obtengan cimentar su reflexión desde un ambiente propicio, de acuerdo a Locke, “el niño era un ser humano único y valioso cuyas necesidades de desarrollo deben ser reconocidas por los adultos, argumentaba que los niños requieren una dirección adulta firme y consideraba que el conocimiento debe entrar por los sentidos a través de un ambiente sano”(Martínez, 2000, p. 23) el niño es un ser en evolución constante que precisa de un ambiente que le brinde las condiciones más factibles para su desarrollo integral.

2. Sentimiento al observar una planta frondosa, verde y llena de frutos

Observar una planta frondosa, verde, llena de frutos ¿Cómo te hace sentir?	frecuencia	porcentaje
contento, pues la planta esta bien	9	23,07%
agradecido con la naturaleza por sus re	19	48,70%
no me emociona	0	0%
alegría y esperanza para que todas las g	11	28,25%

Tabla y grafico 2. Sentimiento al observar una planta frondosa, verde y llena de frutos



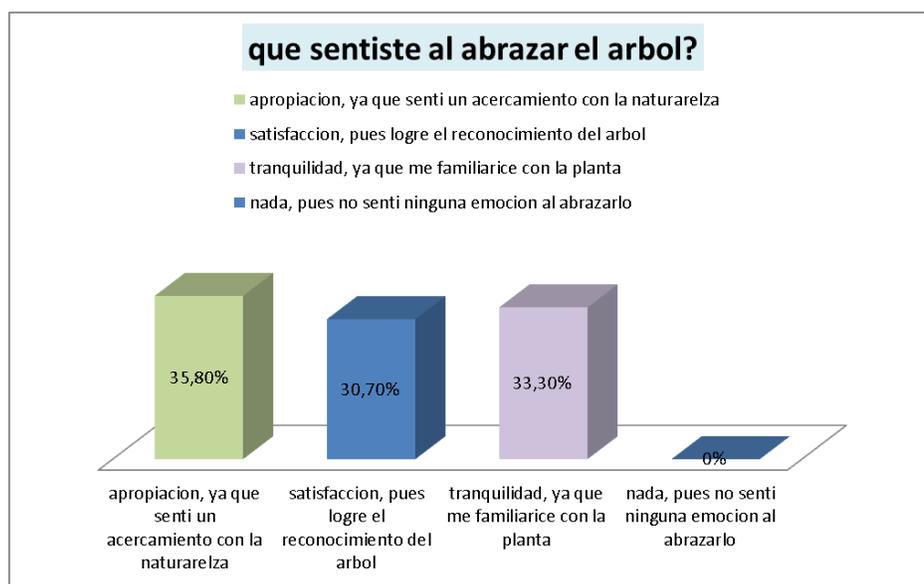
Ante este tipo de preguntas, el hecho mismo de observar una planta con las condiciones descritas, hace reflexionar que la mayoría sienten alegría, agradecimiento y felicidad al observar un recurso natural en buen estado, demostrando que hay cierta singularidad con lo que se requiere para mantener la naturaleza en perfectas condiciones, dado el caso del que el 48% de ellos manifestó que se siente agradecido, mientras que el 28% se inclinó por sentir alegría y esperanza, y un 23% restante solamente considero que se sentiría contento. Tales manifestaciones dan a concebir de que los niños tiene la esperanza de que el medio ambiente recupere su estado natural y que su anhelo estaría en ver que la naturaleza este conservada, que tenga los aspectos físicos, acordes a su desarrollo y que su proceso de evolución tenga cierta regularidad en el tiempo y en el espacio, por lo cual el hecho mismo de observar una planta frondosa, verde, llena de frutos es para ellos una ilusión y a la vez un compromiso en que su habitación esté en condiciones perfectas y óptimas para continuar con su proyecto de vida siendo a la vez la finalidad del ser humano. El conjunto de todas las emociones que suscita y deja el juego son el resultado del apogeo de la actividad que permite reflexionar en su realidad, así que el

deleite del juego es como la actuación de sí mismo, como plantea, Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo” (Huizinga, Homo Ludens. 1968.p. 23), el juego deja muchas impresiones y conmociones que hacen sentir de una manera más impresionable y más pura.

3. Sensación al abrazar el árbol

Que sentiste al abrazar el árbol?	frecuencia	porcentaje
apropiación, ya que sentí un acercamiento con la naturaleza	14	35,80%
satisfacción, pues logre el reconocimiento del árbol	12	30,70%
tranquilidad, ya que me familiarice con la planta	13	33,30%
nada, pues no sentí ninguna emoción al abrazarlo	0	0%

Tabla y grafico 3. Sensación al abrazar el árbol



Ante la pregunta ¿Qué sentimientos existieron en el hecho mismo de abrazar un árbol, el 35% de los encuestados manifestó que apropiación, ya que sintieron un acercamiento con la naturaleza, el 33% sintió tranquilidad, familiarizándose con este recurso, el 30% tuvo un sentimiento de satisfacción pues lograron reconocer al árbol como parte importante del medio natural y del entorno. Ante estas respuestas, se puede inferir que los sentimientos que se dieron durante el ejercicio del juego, “abrazar un árbol”, permitió que los niños pudieran desarrollar los sentidos del tacto, gusto, junto a una serie de sensaciones que permiten configurar la existencia de ciertos elementos que están inmersos dentro de un árbol los cuales se necesitan el acercamiento y la receptividad para conseguir de que haya una conexión directa con la naturaleza; el hecho de abrazar un árbol profundiza un sentimiento y una aproximación con el entorno, con la naturaleza, con las zonas verdes y con los seres vivos que están dentro de nuestro alcance y que por lo general son elementos que muchas veces pasan desapercibido, siendo un recurso tan importante para la vida ya que proporciona el oxígeno, los alimentos, evita la erosión, permite el establecimiento de la naturaleza misma, una planta deja de ser algo verde, un recurso indispensable para convertirse en un elemento y en un ser vivo que siente, que escucha, observa y retroalimenta las sensaciones del ser humano y permite a su vez la retroalimentación una serie de experiencias que se conectan en el mismo instante que se tiene un contacto con ellas, por lo cual se podría simplificar que el contacto con un árbol sobrepasa los sentimientos inhumanos de exterminio y de utilización irracional de los recursos naturales para acercarnos un poco más y tener un sentimiento de respeto, admiración y de reciprocidad mutua. El juego es inherente a la naturaleza del ser humano, por lo que en el caso de la sensación de abrazar al árbol como parte del juego es un acto que recordó que desde el juego se logra acercar y que muy aparte de ser visto como mera recreación hace parte de nosotros como los es la biología, pertinente el

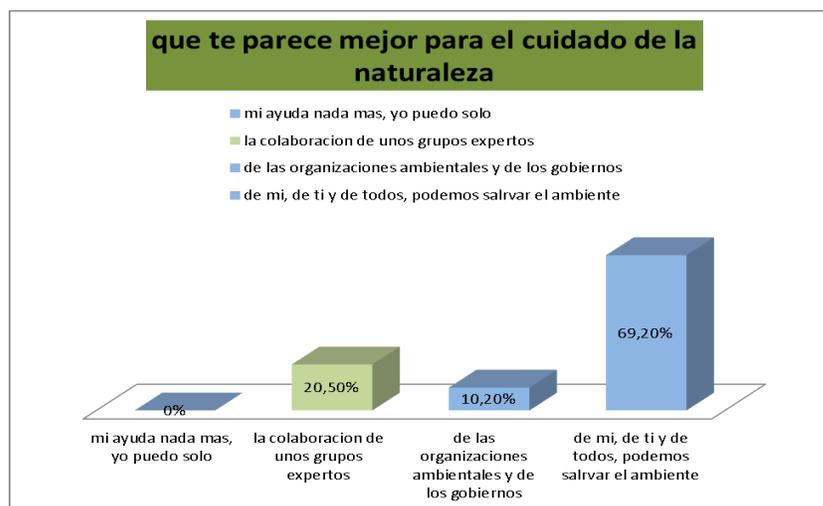
pensamiento de Huizinga “La naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Huizinga, Homo Ludens. 1968), no se puede determinar porque hace parte de nuestra existencia permitiendo explorar y emerger los sentimientos más nobles y transparentes como la alegría al abrazar un árbol.

4.3.3.2 Aspecto social

1. Lo mejor para el cuidado de la naturaleza

que te parece mejor para el cuidado de la naturaleza	frecuencia	porcentaje
mi ayuda nada más, yo puedo solo	0	0%
la colaboración de unos grupos expertos	8	20,50%
de las organizaciones ambientales y de los gobiernos	4	10,20%
de mí, de ti y de todos, podemos salvar	27	69,20%

Tabla y grafico 4. Lo mejor para el cuidado de la naturaleza



Ante este tipo de preguntas, el 69% de los encuestados manifestaron que para cuidar la naturaleza se necesita la ayuda de todos (de mí, de ti y de todos), mientras que el 20% considero que se necesita de la colaboración de unos grupos de expertos, finalmente el 10% infirió que es necesario el apoyo de las organizaciones ambientales y de los gobiernos. Ante tales respuestas, se puede retroalimentar que cerca del 70% están de acuerdo en que la labor sobre el cuidado de la naturaleza, es una tarea que nos compete a todos la cual se incluye ellos mismos e introducen ciertos mecanismos para interpretar la necesidad de configurar un espacio en el cual se incluya a todos los sectores sociales, políticos, económicos y ambientalistas, cuidado que al ser integral y con ciertos requerimientos específicos se podría lograr el cuidado y la protección de la naturaleza; de igual manera, cerca del 30% manifestó que se necesita inevitablemente la colaboración de grupos expertos y de organizaciones ambientalistas y gubernamentales, por lo cual simplifica la necesidad de introducir mecanismos para que las organizaciones no solo gubernamentales sino las de sin ánimo de lucro se involucren en la causa y se pueda configurar los grupos intersectoriales para buscar un mecanismos y estrategias que permitan proteger y cuidar el medio ambiente.

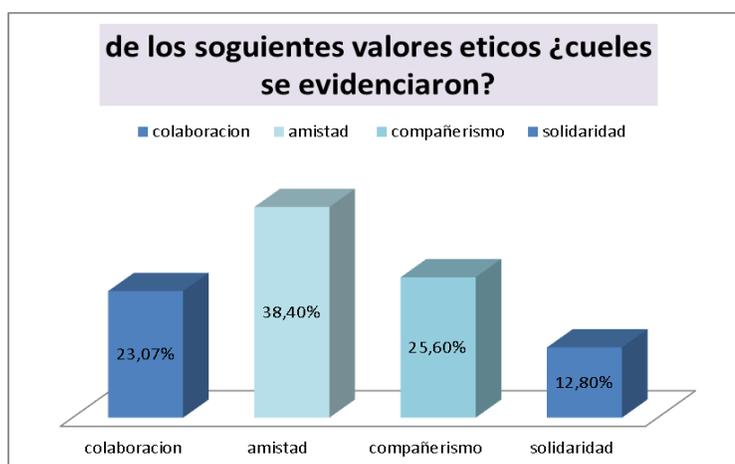
Un hecho particular en este tipo de preguntas es que ninguno de los participantes estuvo de acuerdo en la consecución del cuidado y protección del medio ambiente el trabajo individual, por lo cual sugirieron que ante un problema de dichas magnitudes se necesita el apoyo y la colaboración de todos, si los niños piensan de ese modo, que entre todos se puede ayudar a proteger y cuidar el ambiente por medio del juego se debe aprovechar toda esa energía que los pequeños tienen para descargarla en acciones en pro del ambiente, lo que sin duda se logra con este tipo de actividades así como promulga Tonucchi “Los niños necesitan disfrutar de sus ciudades porque de esta manera desfogan toda la energía acumulada” disfrutarla posibilitando el

alcance de los niños a la intervención ecológica desde la lúdica para atrapar de alguna manera esa energía y esas ganas para elaborar, construir y hacer.

2. Valores éticos evidenciados

De los siguientes valores éticos ¿cúales se evidenciaron?	frecuencia	porcentaje
colaboración	9	23,07%
amistad	15	38,40%
compañerismo	10	25,60%
solidaridad	5	12,80%

Tabla y grafico 5. Valores éticos evidenciados



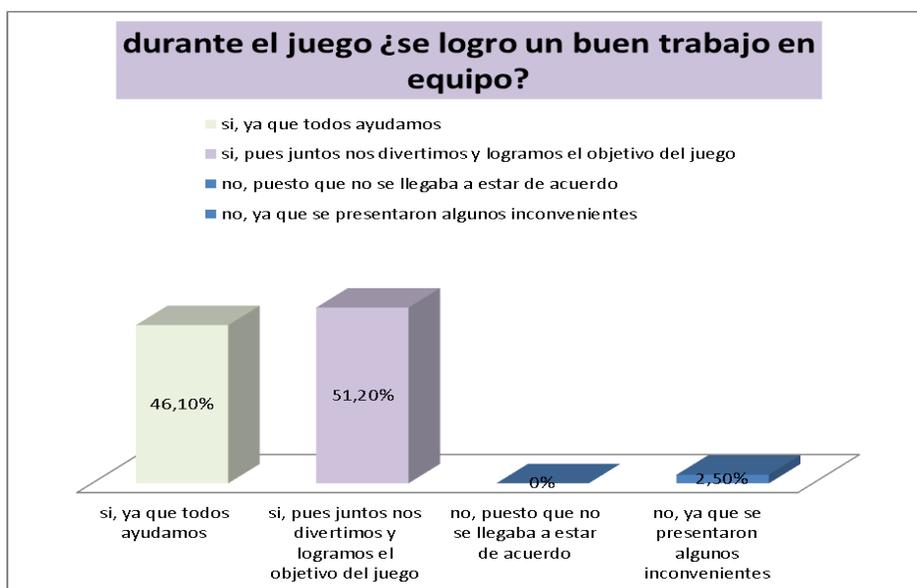
De acuerdo a los valores éticos, la realización de este tipo de dinámicas permitió que el 38% de los encuestados tuviera manifestaciones de amistad, seguido del 25% quien considero que se evidencio el compañerismo, también fue importante la colaboración con el 23% y la solidaridad con el 12%. Porcentajes que fueron inusuales y que representaron de alguna manera el objetivo fundamental del juego el cual consistió en despertar en los niños lo valores de amistad, compañerismo y colaboración con la naturaleza, valores que de alguna manera manifiestan las necesidades, los sentimientos y el grado de conciencia ante episodios o hechos

trágicos sobre lo que está pasando con el medio ambiente, por lo cual, la realización de este tipo de actividades más allá de permitir un acercamiento con la naturaleza, permitió aclarar los hechos y los problemas en los cuales estamos inmersos todos, situación que influyó de manera positiva en el desarrollar en ellos sentimientos y racionalidades para proteger y conservar el medio ambiente, Jacquein considero que “el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla que cumplir o un obstáculo que salvar, tiene como función procurar placer al niño que proviene del triunfo y que aumenta su personalidad y la sitúan ante sus propios ojos y ante los demás” (Martínez, 2000, p. 23), estos aspectos influyen enormemente en la formación de la personalidad del niño así como la práctica de valores como el compañerismo, la amistad, solidaridad y colaboración, ya que todos los niños contribuyeron para cumplir el cometido del juego teniendo éxito y por lo tanto un triunfo que les proporcionara satisfacción a sí mismo y afecto y amistad con los demás compañeros.

3. Trabajo en equipo

Durante el juego ¿se logró un buen trabajo en equipo?	frecuencia	porcentaje
si, ya que todos ayudamos	18	46,10%
si, pues juntos nos divertimos y logramos	20	51,20%
no, puesto que no se llegaba a estar de acuerdo	0	0%
no, ya que se presentaron algunos incidentes	1	2,50%

Tabla y grafico 6. Trabajo en equipo



De acuerdo a esta pregunta, el 51% de los encuestados considero que durante la realización de los juegos se logró un trabajo en equipo, logrando a su vez la diversión sana y el objetivo final del mismo, mientras que el 46% considero que además de lograr un trabajo en equipo se consiguió que todos los participantes ayudaran y concertaran ideas dentro del desarrollo del juego, mientras que el 2% considero que no se logró un trabajo en equipo ya que se presentan algún tipo de inconvenientes. De acuerdo a estos resultados, se puede evidenciar que cerca del 97% de los estudiantes, consideraron qué a partir de la realización de este juego se permitió y se logró el trabajo en equipo junto a la finalidad de los juegos, la cual más allá de divertir, entretener, des estresar logro divertir y enseñar, proceso que permitió que los estudiantes profundizaran acerca de los temas relacionados con el problema ambiental y la necesidad de trabajar en equipo para reconfigurar los ideales destructivitas por actividades que permitan la conservación, la preservación, el cuidado y la protección del medio ambiente, el buen trabajo en equipo sin duda tributara resultados agradables y gratificantes, ya que se ha hecho en grupo, con ayuda de sí mismo y de los demás,

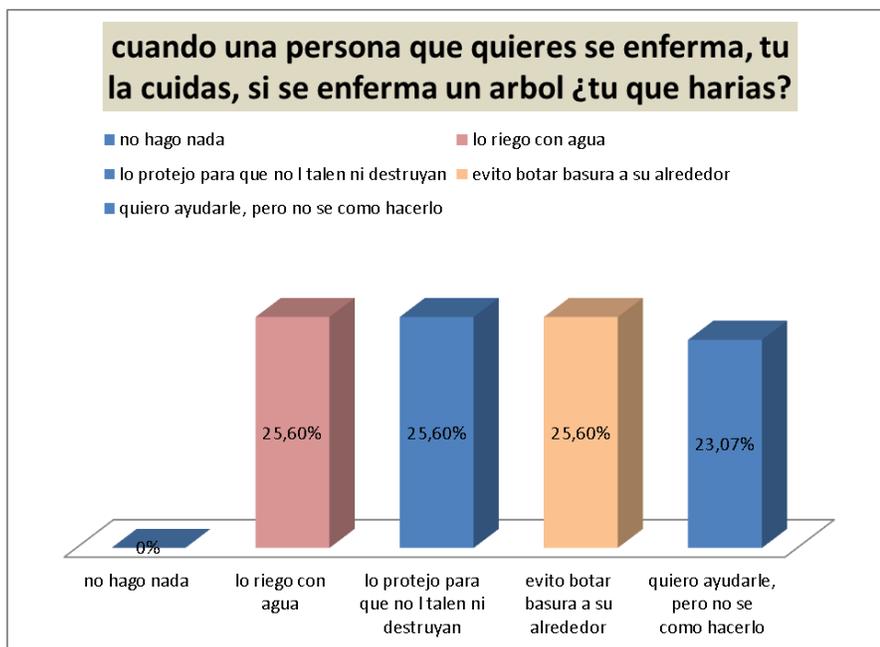
El juego dentro de la educación ambiental es “Como una estrategia que permite hacer efectiva una filosofía dirigida hacia la educación para la paz, la igualdad de género, de edades y la consolidación de una ética ambiental” (Brown, G. 1986: Álvarez, A., y col.98) (citado por Pulido, 2005) por lo que conlleva al trabajo en equipo, no solo porque se ayude a cumplir un objetivo sino por los lazos de amistad y respeto que forman haciendo posible el disfrute del juego y una ética ambiental que trae cambios positivos para el cuidado del ambiente y el desarrollo integral del niño.

4.3.3.2 Aspecto cognitivo

1. Actitud frente a un árbol enfermo

cuando una persona que quieres se enferma, tú la cuidas, si se enferma un árbol ¿tú qué harías?	frecuencia	porcentaje
no hago nada	0	0%
lo riego con agua	10	25,60%
lo protejo para que no lo talen ni destruyan	10	25,60%
evito botar basura a su alrededor	10	25,60%
quiero ayudarlo, pero no se cómo hace	9	23,07%

Tabla y grafico 7. Actitud frente a un árbol enfermo



Ante este tipo de preguntas, la mayoría de los porcentajes tienden a ser iguales y dividirse en 4 opciones, las cuales 3 se repite en número y una es inferior pero cercana a las 3 primeras, hecho que amerita cierta atención debido a que las opciones que escogen son por lo general respuestas que serían eficientes a la hora de resolver el problema, tal es el caso de: (regar con agua, proteger al árbol para que no le tallen ni destruyan, evitar botar basura alrededor del árbol), opciones que pueden ser ideales para prevenir que los árboles se destruyan o se afecten por los contaminantes, razón fundamental para dar cuenta que el 76% de los encuestados a pesar de tener divergencias en la escogencia de las opciones de respuesta, las tres opciones permiten de alguna manera prevenir la destrucción de la naturaleza. Finalmente, el 23% asume que ante este tipo de problemáticas su deseo es ayudar pero que ante la falta de experiencias y conocimientos no sabe cómo hacerlo, hecho que amerita la debida atención debido a que un porcentaje importante de los niños a pesar de que tienen ciertos conocimientos sobre la problemática ambiental actual, no cuentan con los conocimientos específicos para resolver la problemática ni mucho menos cuentan con las herramientas o las estrategias para dirimirlo. Se plantea una situación de la que

no se percatan a diario simplemente, no se dice un árbol se enferma porque no se expresa como otro ser vivo, pero en realidad si se enferme cuando lo cortan, le hacen daño y atentan contra su vida, por ello, se sale de cierto modo de la vida corriente poniéndole a pensar al estudiante que haría si ve a un árbol enfermo y se hace la comparación con alguien cercano, esta tan acostumbrado a ver solo edificaciones y ahora se apartan de esa “vida corriente” y se internan en un lugar natural lleno de árboles, como bien lo dijo Huizinga “El juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia, el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (Huizinga, Homo Ludens. 1968.p. 23), se va a un lugar que no hace parte de su vida común y se integra, se sale de lo corriente para imaginar a un árbol en la situación de una persona cercana, emergiendo así sus afectos.

2. La contaminación impedimento para salvar el planeta

Crees que la contaminación es un impedimento para salvar el planeta?	frecuencia	porcentaje
si, puesto que la mayor parte está cont	0	0%
si, ya que no hay soluciones eficaces	0	0%
no, puesto que con acciones ambientales diarias se lograra un meioramiento	20	51,20%
no, porque aún estamos a tiempo y hay	19	48,70%

Tabla y grafico 8. La contaminación impedimento para salvar el planeta



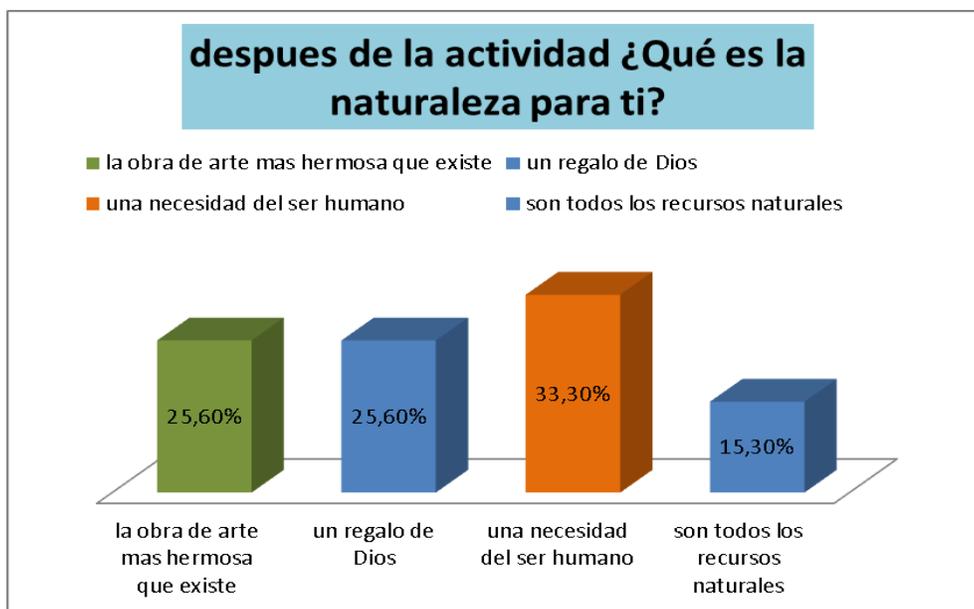
Con respecto a esta pregunta, el 51% de los niños consideraron que, ante un hecho fehaciente como la contaminación, no se convierte en un impedimento para salvar el planeta ya que consideran necesario el desarrollo de acciones ambientalistas para lograr un control y mejoramiento, mientras que el 48% restante considera que no es un impedimento ya que todavía estamos a tiempo y hay mucho trabajo por hacer. Con respecto a la primera opción, los estudiantes manifiestan que ante este tipo de hechos y problemáticas actuales, todavía creen o consideran en que las acciones ambientalistas las cuales están relacionadas con la integración de ideas y ayudas que permitan la prevención y mitigación del medio ambiente, se podría lograr un mejoramiento dentro de las condiciones actuales de contaminación, además existe una cierta esperanza en ellos en que todo el planeta tierra no está contaminado y que a pesar de que existen algunas zonas donde los desechos químicos, la deforestación, la contaminación es preocupante y alarmante no lo consideran como sinónimo de terminación, existiendo ciertas posibilidades para buscar mecanismos que permitan proteger y conservar lo que queda de medio natural sano . Además, un porcentaje importante considero que a pesar de que son realistas en el hecho mismo

de la existencia de un problema ambiental en el mundo, todavía hay tiempo, espacio, esfuerzos y posibilidades para salvar el planeta tierra, por lo cual considera que la contaminación requiere de un proceso de regulación, afrontamiento y búsqueda de espacios sociales, políticos y de conciencia ambiental para resolver los problemas actuales, a través del juego, se dio paso a la comprensión de efectos protervos como la contaminación, lo observaron cuando encontraron basuras en los arboles después de ello piensan ahora que hay posibilidades de salvar el planeta aportando desde el juego la razón por la cual no perder la esperanza y continuar en el camino de la preservación, es prudente lo que postula Wundt, “el juego permite que tenga lugar ciertos aprendizajes y es unos de los procesos psicológicos superiores como el razonamiento, el lenguaje, y la conciencia” (Martínez, 2000, p. 26), al comparar el juego como un proceso psicológico superior es entonces una parte ineludible del crecimiento del niño y de la vida del ser humano que lleva a tomar conciencia de hechos que afectan el bienestar y la subsistencia en el planeta así como el interés por luchar y ayudar en el equilibrio natural.

3. Significado de la naturaleza

Después de la actividad ¿Qué es la naturaleza para ti?	frecuencia	porcentaje
la obra de arte más hermosa que existe	10	25,60%
un regalo de Dios	10	25,60%
una necesidad del ser humano	13	33,30%
son todos los recursos naturales	6	15,30%

Tabla y grafico 9. Significado de la naturaleza



Una vez terminada la actividad lúdica, se le preguntó acerca del significado que tiene para ellos la naturaleza, por lo cual el 33% manifestó que es una necesidad del ser humano, el 25% considero que es la obra de arte más hermosa que existe y un regalo de Dios, mientras que el 15% considero que la naturaleza son todos los recursos naturales, ante estas apreciaciones, se puede inferir que la tercera parte estuvo de acuerdo con la concertación de que la naturaleza es parte del ser humano, por lo cual la necesidad es mutua y los requerimientos para preservar y conservarla son idóneas, de igual manera la consideran como una obra de arte y como un regalo de Dios considerándola como parte importante de la humanidad y como un hecho natural que requiere la debida protección y conservación del ser humano. Por último, la naturaleza se concibió como un recurso natural dejando de ser valiosa y un regalo para convertirse en un recurso que el hombre necesita y la supervivencia y que a su vez existe falta de reconocimiento, asertividad en el hecho mismo de otorgarle un lugar importante y significativo para el hombre y para su supervivencia, después de la experiencia, los niños manifestaron sus pensamientos acerca del significado de la naturaleza, por lo que cabe citar a Tonucchi, cuando plantea en una de sus

frases “Del juego libre solo tenemos que saber lo que nuestros hijos sólo nos quieran contar” (F. Tonucchi. 20 frases del juego), porque son los niños los que condujeron a estas respuestas luego de practicar este juego, de las experiencias, sensaciones y sentimientos producidos en este espacio, solo tenemos lo que los niños quisieron contarnos y lo anteriormente manifestado ya es un avance al fortalecimiento del espíritu ambiental, así como el despertar de su sensibilidad acerca del cuidado del planeta.

4.4 Análisis de resultados respecto a los objetivos

Relacionando los resultados de acuerdo a los objetivos, se logra establecer un vínculo afectivo entre los niños y el tema del juego, el cuidado del planeta, en el transcurso de la actividad, lo estudiantes en general sintieron alegría, que es parte de uno de los propósitos a alcanzar en el proyecto, ya que se promueve sensaciones positivas a la entrega de estos juegos que motivan y acercan a la preservación del ambiente y además sirve como estrategia pedagógica (objetivo 2) en la construcción de una actitud ambientalista.

4.4.1 Análisis juego 1: Planeta frutas

Aspecto afectivo: Para el cumplimiento de los objetivos frente a este tipo de actividades se requiere abordar y experimentar en un aspecto fundamental en el acercamiento a la naturaleza, lo afectivo se integra en el planteamiento de los objetivos especialmente en el segundo, puesto que el procedimiento del juego así como los elementos utilizados, actuaron como una estrategia pedagógica que sirviera de guía para suscitar sensaciones, manifestaciones afectivas y pensamientos acerca de la preservación ambiental y el cuidado del planeta. La estrategia pedagógica toma parte de lo afectivo, ya que se pretende enseñar a cuidar el ambiente por medio del juego y demostrar las consecuencias si se descuida la naturaleza, una manera de reconocer el

efecto del juego en la preservación ambiental, fueron todas las emociones, comentarios, actitudes tomados durante y después de la actividad, lo cual conlleva a un cambio en la forma de ver desde ahora el ambiente.

Algunos estudiantes aportaron con algunos conceptos e ideas en la preparación de la ensalada de frutas, lo que ayudo a soportar el primer objetivo, que es la determinación de conocimientos previos, puesto que aún no se explicaba beneficios de las frutas, por ejemplo y muchos de los niños, participaban y realizaron aportes de ello, por lo cual se concluyó que la mayoría de los estudiantes tiene el conocimiento pero carecen de demostración, es decir, hay más teoría que practica en cierto tipos de tema. La manera de evaluar y analizar resulta un poco difícil siempre, sin embargo, las preguntas dejan resultados que ayudan a determinar el nivel de aprendizaje, una manera que adoptamos para evaluar conocimientos adquiridos fueron las valoraciones, realizando cuestionamientos a los niños en seguida del juego, las respuestas corroboraron los propósitos y otros se alejaron un poco, pero todo lo que se logre obtener es ya un gran aporte, en el juego planeta frutas, en el aspecto afectivo, llegaron a experimentar todo tipo de sensaciones, si se esperaba según el análisis de conocimientos adquiridos, ya que se acerca desde lo afectivo al valor y amor por el ambiente, ya que si sientes respeto y afecto por algo, lo malo que le suceda, te conmueve, así que si esperábamos tales respuestas por parte de los niños.

Aspecto social: En el desarrollo de una estrategia pedagógica, el aspecto social tiene un valor importante, puesto que esta integra de manera holística, dimensiones que hacen parte de la evolución de cada persona en su vida, por ello, la aplicación de este juego no solo se hace por investigación sino como un aprendizaje que dure toda la vida y que le sea de ayuda tanto académicamente como personalmente, de ahí, lo primordial del cumplimiento de los objetivos,

desde la didáctica del juego, abarcando la ética, la antropología y el establecimiento de relaciones sociales, los resultados indican que el juego como estrategia pedagógica, dentro del aspecto social, es oportuna y lleva a mejorar las acciones frente a la preservación ambiental haciendo posible la construcción de actitudes ambientalistas y éticas.

La interacción por ambas partes tanto del grupo de investigación como de los estudiantes resultó bien, en un nivel alto que se traduce en una relación fuerte socialmente, lo que permite que el trabajo sea más ameno, con resultados positivos y que se logre los objetivos, como la aplicación del juego tomado como una estrategia pedagógica y de evaluación de conocimientos, ya que no solo se aprende para sí, sino que también se demuestra y se evidencia colectivamente.

En el juego “planeta frutas”, el trabajo entre ambos fue factible, puesto que, durante la actividad, los niños participaron constantemente, preparando la ensalada y ese modo de interactuar hizo posible, que se fortalezca una relación de más confianza para que los estudiantes expresen lo que sintieron, como actuaron en el juego y que les dejó.

Aspecto cognitivo: Evaluar el conocimiento adquirido y lo que la actividad “planeta frutas”, dejó en sus vidas y en su pensamiento, de acuerdo a las valoraciones y a los objetivos, se alcanzó en tanto que las respuestas eran las esperadas, porque las preguntas que se elaboraron, fueron con la intención de valorar precisamente lo que después del juego quedó en los niños, preguntas tales como, ¿Que planeta salvarías?, en donde respondieron la mayoría la tierra, es un indicativo que los objetivos se cumplieron en este juego, porque fue una manera de evaluar lo que se enseñó acerca de la contaminación ambiental y la preservación del medio ambiente.

Como estrategia fue de gran ayuda, ya que en muchos casos, los saberes están pero no se toman en serio sino hasta el momento en que se verifican, como en el juego, los niños sabían la

importancia de las frutas y que se encuentran en el planeta tierra, pero cuando se adicionaron las sustancias contaminantes, se percataron de la gravedad de la situación respecto a la contaminación, es decir, cognitivamente afianzan sus conocimientos del medio ambiente, en el juego se observó la riqueza natural y lo que podría pasar si se desequilibra esa armonía en el ambiente, causando efectos negativos al alterar con sustancias nocivas. Los niños tienen sus saberes previos, pero no saben las consecuencias de hacer algo perjudicial así que los objetivos si se cumplen, de acuerdo a las respuestas de las valoraciones y en la manera en la que piensan ahora de la importancia de la naturaleza en sus vidas y en el planeta.

4.4.2 Análisis juego 2: Mi mirada a través de la fotografía

Aspecto afectivo: En el segundo juego, los niños fueron los encargados de dar por medio de las fotos, la visión que tienen de su entorno, tomando como referencia lo bonito y lo feo del recorrido por el colegio según su criterio, sabían cuando empezó el juego de la fotografía, que lo feo son las basuras y lo bonito, lo relacionaban con los árboles, las flores. Para tener en cuenta todos estos detalles que no los podían ver a simple vista, se hizo necesario utilizar este juego como parte de la pedagogía, para observar los resultados de la actividad, están las fotografías, con las que los niños comparan lo bonito y lo feo y se dan cuenta que es mucho mejor ver lugares limpios que espacios llenos de residuos, esto es algo que en su cotidianidad se observa pero con la fotografía, ven de forma detallada, hacen un alto y piensan en lo que está pasando, ¿porque hay tanta basura?, y es un indicio de que con la meditación se está logrando algo, en este juego se involucran sentimientos ahora ya ellos mismos, toman la evidencia, la observan, detallan y piensan que hacemos para que esto mejore, y se concluye que este juego es pertinente como estrategia, para que los niños exploren desde otra perspectiva diferente a la habitual, que

hay otros modos de aprender, como el juego y que la enseñanza será más significativa cuando se construye el conocimiento interactuando con el medio externo.

El tipo de evaluación es por preguntas, lo que se llega a cumplir según uno de los objetivos del proyecto, porque se pretendía cuestiones tales como, la sorpresa y el asombro por la invención de un juego poco conocido para ellos y los detalles que no se dejan ver en la monotonía de los días; los niños saben que hay basuras acumuladas, las ven todos los días, pero pasa desapercibido, porque hace parte de sus días, y ahora por las fotos notan la diferencia que existe entre un lugar sucio, que se ve muy feo y un lugar limpio, que se ve atractivo y seguro.

Aspecto social: Ya en el recorrido algunos de los niños se detuvieron a recoger algunas envolturas pero por sugerencia de cada integrante del grupo de investigación, ello es un aspecto que preocupa, puesto que carecen de una educación ambiental y se necesita a gritos, por las actitudes de los estudiantes, se deja ver la indiferencia al problema de residuos sólidos, sin embargo cuando se indicó el contraste de lo agradable y desagradable, los niños afirmaron que deseaban un lugar libre de basuras. En sus saberes diferencias entre conceptos, tales como, ambiente, contaminación, basura, flora y fauna, pero no existe una actitud ambientalista y es en este punto lo indispensable del papel que desempeña el juego en la enseñanza de los saberes, la construcción de conocimiento y el acercamiento a la naturaleza, por ende el juego de “mi mirada a través de la fotografía” hizo que algo simple y cotidiano se convierta en una situación a resolver, urgente que es un deseo y deber de todas las personas y una de las maneras de empezar es por su propio entorno.

Desagrado bastante los residuos de alimentos, que probablemente no fueron solo ellos quienes lo hicieron, así que las acciones de otros perjudican y molestan a personas que no tienen

nada que ver, no obstante, para ayudar al medio ambiente es preciso mitigar el problema, recogiendo los desechos, por ejemplo y es esta actividad lo que se está perdiendo, por lo que se debe prestar principal atención desde las ciencias naturales y la educación ambiental.

Como resultado de la valoración, se confirma que falta y es necesario acoplar el ámbito ambiental en la formación académica e integral del estudiante sin embargo si se enfatiza en ello se alcanzara magníficos propósitos en el campo educativo y de la conservación ambiental. La verificación del cumplimiento de objetivos en este juego, se aprecia en que cada estudiante tomo su tiempo para captar el paisaje desde otra mirada, cuando respondieron lo que les desagradaba, ahora no les parece agradable observar envolturas, ni botellas plásticas, ni restos de comida en un lugar que bien podría estar limpio, organizado, sin contaminantes en donde fácilmente podrían jugar y divertirse.

Aspecto cognitivo: Desde el beneficio que obtuvieron los niños dicen que es bueno pero no lo suficiente, sin embargo a partir de este, los niños piensan en evitar arrojar residuos y otros utilizar más seguido el bote de basura, actitudes y pensamientos que orientan hacia un camino de actividades ambientalistas que de seguro aplicaran en el colegio y en su casa, enseñando y practicando en los lugares que frecuentan, esto representa un gran aporte aunque claro siempre con aspiración a mejorar cada día proponiendo y llevando a la realidad proyectos en pro del ambiente.

Manejan algunos conceptos referentes a la temática, en este caso, manejo de basuras y ambiente limpio y sano, falta más teoría respecto a esto, porque los niños no comprenden con facilidad, el problema del mal manejo de residuos y sus efectos, saben que no se debe botar al piso o en zonas verdes, fuentes hídricas, pero falta acción, no se pone cuidado a lo que se debe

hacer sino a lo que se dice, por ende, hay dificultades al momento del quehacer por el ambiente. Respecto a este predicamento y los objetivos, se relacionan en tanto que promovió en los estudiantes la labor de recoger basuras, que contrastado con lo que han aprendido saben que las basuras no van en el piso o en otro lugar que no sea en un bote de residuos o para realizar reciclaje o alguna actividad a fin que ayude al cuidado y protección del medio ambiente.

4.4.3 Análisis juego 3: Abrazando mis raíces

Aspecto afectivo: En este tercer juego se dio importancia a los árboles, que son indispensables en el planeta y en la supervivencia de muchas especies, incluyendo al ser humano; desde luego los niños se defienden con términos básicos del tema de flora, como: ¿Que es un árbol?, la función que tienen en un ecosistema y en el planeta, sus procesos de fotosíntesis y respiración y acerca de su independencia respecto a la fabricación de su propio alimento; sin embargo durante el juego aprendieron algo valioso, afectivamente como manifiesta y transmite el árbol, las sensaciones de seguridad, tranquilidad, paz, armonía que pasa cuando se les abraza, lo cual es muy satisfactorio y agradable. Los saberes que los niños tenían les guio, ya que debían hacer un previo contacto con la planta que lograron gracias al buen uso de los sentidos, apreciando aspectos tales como: olor, textura, tamaño, entre otros, ejecutaron lo que conocían para llegar a un fin que era, el reconocimiento de la planta, el propósito del juego se cumplió, desde el afecto que llegaron a experimentar los niños al abrazar la planta ubicándose en un espacio y reconociendo el lugar fundamental en el ambiente así como las ventajas de mantener un árbol frondoso lleno de vida y belleza de igual forma el cuidado que se debe tener para no contaminar el suelo y que las plantas puedan crecer sin problema y puedan brindar sus frutos y oxígeno que es vital para los seres vivos.

La estrategia pedagógica del juego funciona como se espera, alienta, anima y despierta en los estudiantes, curiosidad y a la vez asombro, debido al acercamiento con las plantas que no resulta algo fútil, que pasa todos los días, sino que se encuentran en un momento a solas con otro ser vivo, que no es un animal u otro compañero, sino seres que han estado siempre alrededor solo que no se les da la respectiva importancia e interés. La aplicación del juego fue útil para suscitar la conexión que hay entre los seres vivos, lo que sería prudente y urgente considerar para sí ponerle un alto a la problemática ecológica y ambiental que amenaza cada día que pasa al planeta y a la subsistencia de los seres vivos.

Aspecto social: Se establecen los objetivos no solo para evaluar, analizar y determinar sino e inmersamente se incluye, los valores, el compañerismo, ya que “la unión hace la fuerza” y en el juego el trabajo en grupo se notó, cada niño apoyaba al compañero que se encontraba vendado y juntos buscaron una planta, además que se divirtieron mientras hacían la actividad comprendieron el valor que tienen los árboles, tal vez ahora piensan dos veces al momento de maltratar a una planta. No estamos solos en el mundo y si se trabaja juntos para llegar a un cometido, serán mayores los resultados, entre más gente con más ganas de luchar por el ambiente, los alcances serán superiores y se salvarían muchas especies, algunas ya en vía de extinción; así que el rescate de valores y el apoyo del trabajo en equipo hacen parte de los objetivos por lo tanto hace valida la estrategia pedagógica, porque no solo se juega individualmente sino también el juego colectivo para así compartir y enseñar a interactuar, presentar ante los demás ideas y puntos de vista, que es un paso para el desarrollo de la capacidad de proponer y argumentar, útiles para toda la vida de un ser humano, con ello las relaciones sociales se estrechan permitiendo una cooperación y colaboración para la elaboración y ejecución de actividades lúdicas y ambientalistas.

El conocimiento no es meramente cognitivo sino de comportamiento también y es por ello que el desarrollo de la dinámica logro el objetivo de la edificación de la psiquis reposando su base en los valores y el reconocimiento de la primordialidad de la ayuda y la acción de todas las personas en la protección del medio ambiente.

Aspecto cognitivo: La naturaleza es todo lo que tenemos y lo único que nos puede salvar del hambre, del frío o el calor; los niños concluyen que la naturaleza es una necesidad y como tal, lo más obvio es cuidarla, en sus pensamientos ronda la idea de protección del ambiente, porque han llegado a un nivel de conocimiento que procesa esa información y que distinguen que está bien y que está mal, y en una de las preguntas de la valoración del juego “abrazando mis raíces” confían en algo que muchos han perdido, la esperanza, porque saben que aún se puede resurgir y renovar así como un renacimiento del planeta, solo si se actúa, así se empieza por acciones pequeñas como evitar botar residuos a las plantas y a las fuentes hídricas.

Con la dinámica los niños reflexionaron por la comparación de una persona querida por ellos que se encuentra enferma y el árbol, que se haría en ese caso, la mayoría dijeron, cuidarla, por los sentimientos que hay, puesto que se desea lo mejor para las personas especiales en la vida de cada persona así mismo pasa con las plantas, no son seres ajenos a nuestro afecto y a la necesidad que se tiene de ellos, ya comprendido este aspecto se verifica lo postulado en los objetivos, sin el juego no se hubieran vislumbrado estos aportes, un niño por una pregunta, responde según lo que sabe pero es muy diferente la respuesta cuando se ha empapado de otro entorno, cuando se ha vivido la experiencia del juego. Cuando se afirma que la naturaleza es una necesidad, es por la comprensión a la que se ha llegado desde las nociones más básicas de los temas ambientales, por lo estipulado en los objetivos, los conocimientos previos están presentes, se ha inducido bases dentro de la educación ambiental y se ha puesto en marcha actividades

lúdicas y ecológicas que corroboraron el análisis del proceso de asimilación y construcción epistemológica en cuanto a la preservación ambiental.

4.5 Matriz de triangulación

4.5.1 Categoría 1: Determinar los conocimientos previos acerca del tema sobre contaminación ambiental en los alumnos del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Triangulación final

De acuerdo a los 3 conceptos de los investigadores se puede inferir que el tema de contaminación ambiental es un tema además de ser actual , es pertinente estudiarlo no solo por los problemas que están en curso sino también por el grado de conciencia que están asumiendo la humanidad entera respecto a esta temática, conocimientos que se han trasladado al medio escolar e informativo siendo la preocupación más eminente para la sociedad, preocupación que ha llegado hasta los lugares más recónditos del planeta y que ha llamado la atención no solamente de las personas mayores sino de los niños, tal es el caso de los estudiantes objetos de investigación quienes a pesar de su corta edad tienen ciertos conocimientos previos que han sido aprendidos no solo en las escuelas sino también dentro de sus hogares, conocimientos que los han abordado de manera específica dando a entender su preocupación latente respecto a lo que puede suceder en un futuro para la supervivencia humana

Tras el análisis realizado sobre la aplicación de los juegos para el desarrollo de responsabilidad ambiental, los tres juegos ejecutados fueron esencialmente importantes para la consecución de apropiación de conocimientos, prácticas educativas, responsabilidad compartida,

entre otros. Conocimientos los cuales según el filósofo platón coinciden en considerar la aplicación del juego como “un instrumentos que permite preparar hacia el ejercicio de la vida adulta” (López, 1947, p.17), instrumento indispensable para reforzar en los niños la conciencia ambiental y su preparación hacia la vida adulta, por lo cual permite afianzar rasgos principales de la personalidad permitiendo la toma de conciencia y asumiendo de forma real lo que es bueno, malo y regular de las situaciones que se presentan en la vida.

La encuesta aplicada evidencio que los niños tienen conocimientos generales acerca del ambiente y que les gusta jugar tienen grandes expectativas con el futuro del planeta, lo expresan por sus respuestas en cuanto a la contaminación y la importancia de la naturaleza además se muestran interesados en el juego, intervienen en sus preferencias por un tipo de juego, recalcando así la relación que se forma para fines benévolos el juego y el ambiente, según Freud (1920) “el juego es esencial para la expresión de los instintos consientes y para la ejecución de experiencias traumáticas” (citado por Martínez, 2000, p.30), desde el juego se parte para que los estudiantes paulatinamente adquieran una actitud ecológica y servil a su ambiente, estos primeros cimientos se identifican por medio de la encuesta para que como Freud plantea se conlleve a experiencias y expresión de lo consciente, una vez expresado se dará paso a la sensibilización ambiental y continuar con la promulgación y acción por el cuidado de la naturaleza.

4.5.2 Categoría 2: Utilizar el juego tradicional (“planeta frutas”, “mi mirada a través de la fotografía”, “abrazando mis raíces”) como estrategia pedagógica para preservar el ambiente con los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Triangulación final

De acuerdo a los conceptos de los tres investigadores se podría inferir que la aplicación del primer juego tuvo como objetivo despertar la admiración y fomentar valores relacionados esencialmente con el respeto, el cuidado, la preservación del medio ambiente, creando un entorno propicio para que la naturaleza sea vista de manera distinta y sea tomada como un ser más el cual merece respeto y admiración, además se puede inferir que a pesar de la creatividad que se abordó dentro de esta estrategia se asumió como algo natural el hecho mismo de integrar la imaginación y la creatividad, la dinámica de la fotografía permitió además la captación por parte de los estudiantes de elementos naturales que llamaron la atención por su belleza, espontaneidad y singularidad de colores, formas y elementos que captaron la atención de los niños, de igual manera se simplifico algunas zonas donde se encontró restos y basuras arrojadas en el piso cerca de elementos naturales los cuales llamaron la atención de los niños debido a que este tipo de acciones son las causantes del deterioro ambiental y de la problemática emergente.

Estas actividades lúdicas fueron de especial mención e importancia debido a que despertaron en los niños aspectos esenciales de su desarrollo como la expresividad, la expectativa, la singularidad, la admiración y el respeto aspectos importantes los cuales los relaciona con el objetivo fundamental del juego dentro de la educación, el cual según Vygotsky (1982) “defendió la naturaleza social del juego simbólico” coincidiendo con Piaget en que “el juego tiene un origen principal que es la acción las cuales permiten el origen de la simbología” es

decir que la aplicación de estos juegos permitieron crear una simbología alrededor de la problemática sobre el medio ambiente relacionada con la contaminación y la degradación de los recursos naturales, los cuales fueron evidentes a partir de acciones como la fotografía, la sensibilidad y la demostración de escenas relacionadas con la dinámica alrededor de los árboles, experiencias que fueron fundamentales para crear un saber simbólico representativo sobre las principales causas y consecuencias del deterioro del medio ambiente, siendo de esta forma contributivo para el proceso educativo de los niños los cuales según Valiño (2006) “los juegos además de ser una de las

³⁷Valiño, Gabriela (2006) *“La relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción”*

actividades más agradables y una forma de entretenimiento propende por introducir conocimientos y producir satisfacción estimulando las cualidades morales” (p.41), alternativa lúdica que permitió un desarrollo esencial dentro de los niños debido a que despertó el interés moral y ético sobre el cuidado y la protección del medio ambiente, aspectos fundamentales que lograron insertar ideas acerca de cómo y el porqué de la conservación y de la protección del medio natural.

4.5.3 Categoría 3: Evaluar y analizar los conocimientos adquiridos a partir de la puesta en práctica de los juegos tradicionales utilizados con el fin de preservar el ambiente en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Normal Superior de la ciudad de Pasto.

Triangulación final

De acuerdo a los tres investigadores, las valoraciones que se aplicaron a cada juego obtuvieron resultados esperados en la mayoría de las preguntas, por lo que se puede deducir que los juegos cumplieron con los objetivos planteados y fueron acogidos de buena manera por la

mayor parte de los niños, manifestando comentarios, preguntas acerca del ambiente y se mostraron satisfechos después de los juegos, las preguntas también se relacionaron con la formación ética procurando un acercamiento de los niños y la naturaleza así como el fortalecimiento de lazos de amistad y compañerismo, el juego es una actividad ya inherente en los niños y su participación en estos desarrolla en ellos aspectos positivos en la formación de su personalidad y para establecer relaciones sociales fuertes y bien llevaderas que le beneficiaran durante toda su vida a medida que vaya desarrollándose para Groos, “el juego es la manera natural del cuerpo de prepararse para las tareas de la vida adulta” A partir de tales afirmaciones, el objetivo fundamental del juego dentro de las actividades realizadas se pudo percibir que se cumplió de manera reiterativa, logrando que los niños liberaran energía, ocuparan su mente y evitaran al máximo momentos de aburrimiento, sensaciones y situaciones que son comunes en clases magistrales o tradicionales realizadas diariamente, por lo cual a partir de la utilización de los juegos (la fotografía, las frutas, los árboles) los niños lograron liberar toda su energía que se encontraba incrustada dentro de sus cuerpos, dejando a un lado el aburrimiento y captando el interés a partir de las actividades realizadas, situación ventajosa que pone en consideración la utilización de las didácticas como principios fundamentales para la enseñanza aprendizaje y como instrumentos para persuadir, mejorar, introducir ideales y rescatar los principios morales y éticos hacia la conservación y preservación de la naturaleza.

Las valoraciones incluyeron tres aspectos muy importantes para definir cuál fue el mensaje que dejó para los estudiantes y si estos lograron comprender el propósito y llegar a una reflexión de lo que sucede, ha sucedido y ha de acontecer si no se pone un alto a la contaminación, así que estos medios fueron de gran ayuda para la evidencia, como dice Tonucchi “Del juego libre solo tenemos que saber lo que nuestros hijos sólo nos quieran contar”, las

respuestas son claras y los pequeños expresaron su pensamiento que se logró descubrir y escuchar por medio del juego.4.5.4

4.5.4 Categoría 4: Formular una propuesta pedagógica a partir de los hallazgos de la investigación para sensibilizar en actividades ambientales con juegos tradicionales a los estudiantes de la básica primaria de las Instituciones Educativas.

Los investigadores durante la indagación encontraron falencias en cuanto a la concentración de los estudiantes en clases y las actividades en las que ocupan su tiempo, se percibieron cuestiones como, viven al ritmo del avance tecnológico, de modas cibernéticas dejando de lado la interacción con niños de sus edad, cortando el desarrollo normal, puesto que se acelera el proceso por que expresan sentimientos y pensamientos de adolescentes cuando apenas alcanzan edades de diez años por otro lado se está perdiendo la tradición de los juegos en los descansos, los juegos tradicionales como tal, que se disfrutaban al aire libre dejando fluir ese lado alegre y juguetón del niño, cuando el juego unifica toda ese regocijo, energía e inocencia de los pequeños y grandes también en actividades que les deja satisfacción y goce.

De acuerdo a las teorías psicopedagógicas del juego, “el juego es un mecanismo que promueve el desarrollo físico y la historia evolutiva de la especie humana”, además de acuerdo a Piaget, Freud y Vygotsky, “son fundamentales para el proceso de aprendizaje y evolución”, de igual manera para Spencer, “el juego permite la liberación de energía acumulada” mientras que para Patrick “el juego además de permitir tener ocupada la mente, evita el aburrimiento restableciendo las funciones motoras” (Hughes, 1999 p.26).

Por lo anteriormente descubierto se elabora una propuesta que integre la acción ambiental y la recuperación de los juegos tradicionales, para que mientras juegan aprendan, analicen y

propongan soluciones a la problemática ambiental, se sensibilicen frente a las condiciones de su ambiente y se aproveche su valioso tiempo y curiosidad en actividades fructíferas que le serán útiles y provechosas para toda su vida.

³⁸ Hughes, Fergus. *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. Capítulo 2. "Perspectivas Etológicas y Culturales". Editorial Trillas. México, 2006.

Capítulo 4. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

Capítulo en el que se desarrolla la propuesta construida a partir de la problemática que se encontró en el proceso de investigación acerca de la recuperación de los juegos tradicionales y la aplicación de actividades ambientales

5. Propuesta

5.1 Me muevo al ritmo de mi planeta

5.2 Tema: Practica de juegos tradicionales para promover la conservación del ambiente.

5.3 Objetivo General

Fortalecer la relación entre la naturaleza y los niños, promoviendo su protección y conservación, así como el reconocimiento de esta, como fuente de vida a partir de la práctica de juegos tradicionales en los descansos en las Instituciones Educativas.

5.4 Introducción

El juego es parte del desarrollo de cada ser humano desde la antigüedad, gracias a la imaginación se han creado, ejercicios y actividades para recrear el ambiente y para sobrevivir en condiciones adversas, el juego ha sido más que una herramienta, parte de la vida misma, pues

ayuda a desarrollar capacidades físicas, emocionales, afectivas, mentales y sensoriales como también la cooperación y las relaciones intra e interpersonales necesarias para vivir en sociedad, desde niños se siente esa atracción por el juego que no debe cohibirse sino por el contrario debe propiciarse y motivar siempre a los más pequeños a la diversión sana y pedagógica.

En el proceso de formación educativa del estudiante, se implementan y aplican diversidad de estrategias instructivas y toda clase de recursos didácticos físicos o virtuales: como los videos, las películas, carteleras, gráficos, entre otros, muy útiles al momento de enseñar los contenidos de las heterogéneas áreas pero cabe recordar que no siempre serán suficientes y atractivas, por ello, es pertinente buscar más y más estrategias, como los juegos, que poco se observa y se aplica, se está perdiendo con el paso del tiempo y se está reemplazando por video juegos y uso masivo de teléfonos celulares para las aplicaciones, como redes sociales, con todo esto se puede concluir, que los estudiantes se están sumiendo y consumando en actividades poco provechosas que los pueden perder de su propia realidad y eso representaría un gran problema, puesto que, se aceleran procesos normales del niño, que va dejando a un lado a muy temprana edad, su inocencia, curiosidad, capacidad de asombro y de sorpresa ante su entorno y su existencia, por ende es vital que se vuelva a las acciones lúdicas que hace años atrás, ayudo a que los niños se diviertan, se integren y además permitió que se viva cada fase de la infancia como es debido, por medio de la práctica de juegos tradicionales en los descansos como dinámica en espacios libres y como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje es maravilloso . Cuando de trabajar con niños se trata, los juegos no pueden faltar y mucho mejor, que mientras te divierten, te enseñan, es algo doblemente productivo es, por tanto, una herramienta atractiva y muy útil para docentes y estudiantes además junto a la propuesta de la recuperación de juegos

tradicionales en los descansos se complementara con actividades ambientales para que se genere una sensibilización respecto al cuidado del ambiente desde la lúdica.

Estas actividades ayudan enormemente a mejorar la creatividad, la construcción de conocimiento y acercar a los niños a la interacción entre ellos y su entorno, fomenta el compañerismo, respeto por los demás y por sí mismos, así como fortalecer habilidades del lenguaje y comunicación; es una forma divertida de aprender, proponer, expresar sentimientos y opiniones de manera natural escuchando a los otros compañeros e interpretando su realidad desde la recreación con principios ambientalistas. Los juegos satisfacen necesidades de los niños, ya que les permite, repetirlo las veces que sea, para que aprendan a dominar la situación que se presente y así logre adaptarse, explorar, investigar y descubrir por sí mismos y con ayuda de los demás un mundo que tiene mucho por ofrecer y lo podrá hacer desde la educación, el juego y el ambiente.

5.5 Justificación

La propuesta surge como un hallazgo tras la investigación en la Institución Educativa La Normal, por medio de observaciones y experiencias con niños de diferentes grados de básica primaria en horas de descanso al terminar la aplicación de los juegos propuestos, esta es una invitación a todas las instituciones que quieran aplicar los juegos tradicionales para generar actitudes ambientales y para aprovechar los tiempos de descanso para fomentar espacios lúdicos de aprendizaje por el juego de manera divertida y dinámica.

La recuperación y practica de los juegos tradicionales junto a las actividades ecológicas se convierten en un objetivo prescindible que se podría vincular en el proceso de formación integral y cognitivo de los niños permitiendo fortalecer su imaginación, así como promover su

creatividad, lo que se pretende es atraer a los niños de un manera bonita e interesante para que el aprendizaje y las prácticas ambientales no la tomen como sinónimos de aburrimiento o deber, lo que se busca es que ellos aprendan, propongan, investiguen e interpreten su entorno desde el juego y específicamente de los juegos tradicionales, que fueron hasta hace un tiempo, el motivo por el cual, los niños disfrutaban sanamente de sus descansos y compartían con sus amigos, aun había constante interacción entre los niños, había emoción por jugar de manera inocente y solo se esperaba la hora de jugar, por otro lado la problemática ambiental está cada vez más grave y desde la educación se interviene en cuanto a la exposición de temas de contaminación así como la prevención de esta, pero no es suficiente y en muchos casos, los niños hacen caso omiso, por tal hecho, se pretende llegar a la sensibilización (protección y conservación de la naturaleza y reconocimiento de esta como fuente de vida) desde la practica en los descansos de los juegos tradicionales (relación entre niño- naturaleza). Con la práctica de este tipo de juegos y la conciencia ecológica se deja a un lado la inmediatez de las cosas y se mantiene la capacidad de asombro que se está perdiendo, con esta propuesta, se pretende volver al juego, tomado no solo como un pasatiempo sino como parte de nuestra vida y como una actividad desde la misma cotidianidad pero que se concentre en la sorpresa y la imaginación, gracias al juego se lograra motivar y humanizar la educación, la vida y a las personas.

5.6 Marco teórico

5.6.1 Juegos Tradicionales

Las practicas recreativas nacen como una necesidad y como el reflejo de acciones de personas adultas que en la mayoría de casos los niños imitan, como también la experiencias y vivencias de las personas en su cotidianidad, prácticas que surgen de un imaginario que ha sido

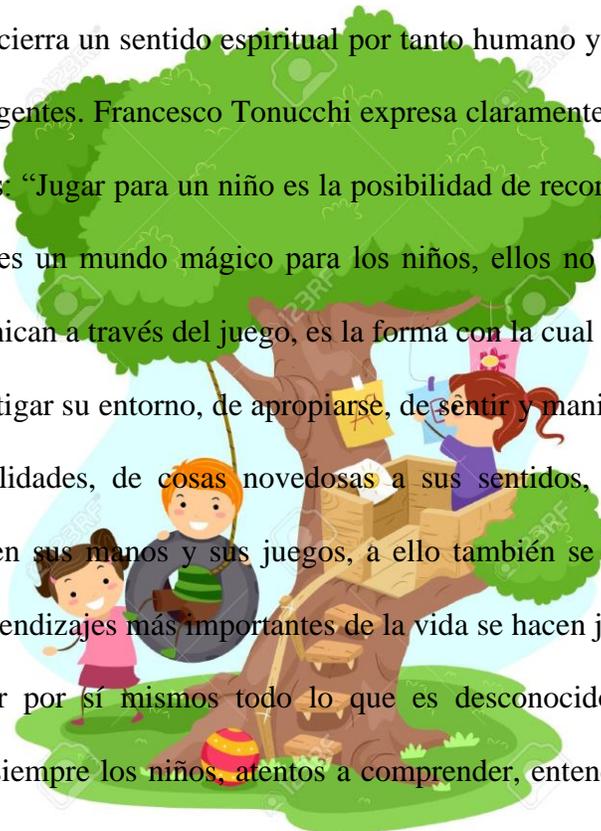
transmitido a través de las épocas por la tradición y por la cultura, por ello se adoptan y se adaptan a las circunstancias y a las personas, y como este se transfiere y se repite y se enseña y se aprende es tradicional que a su vez, es popular, por su reconocimiento, su tiempo en experiencia y su apogeo. Históricamente los juegos tradicionales, manifiestan las relaciones entre las personas en su entorno, en los ámbitos que integran al ser humano, en sus preocupaciones y necesidades diarias, en su quehacer desde su realidad, del trabajo de cada día, de la revelación de sus pensamientos y situaciones, en su búsqueda de identidad y en el reconocimiento dentro de una cultura, es así que los juegos tradicionales son una expresión de la cultura dentro de una época, un escenario histórico y unas costumbres y tradiciones influenciados por el pensamiento religioso o político.

El juego se ha desvinculado enormemente de la imaginación y la creatividad pues se mira como una diligencia simple del sistema educativo, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (p.19). Por lo que se pierde la verdadera importancia del juego precisamente por la inmediatez y el avance tecnológico, pues se ha llegado a reemplazar por videojuegos que no aportan algo significativo al desarrollo mental e integral del niño. El juego tradicional es parte de nosotros y de nuestro legado, por ello la importancia de su recuperación, Kishimoto se refiere al juego tradicional, citando a Ivic: *"La modalidad denominada juego tradicional infantil,*

denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación,

³⁹ KISHIMOTO, Tizuko Morchida (1994). *O jogo e a educacao infantil*: Editorial Pioneira, Sao Paulo. Pag.24

incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto 1994); el juego se transforma, se deviene, se aprende y se enseña, guarda un tesoro cultural muy grande y preciado, así como encierra un sentido espiritual por tanto humano y sagrado para la identidad de los pueblos y de sus gentes. Francesco Tonucchi expresa claramente la importancia del juego, en estas hermosas frases: “Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo”, el juego es un mundo mágico para los niños, ellos no lo ven como algo fútil y aburrido, ellos se comunican a través del juego, es la forma con la cual interactúan y se expresan, de experimentar e investigar su entorno, de apropiarse, de sentir y manifestar su curiosidad en un mundo lleno de posibilidades, de cosas novedosas a sus sentidos, por ello se reconocen y reconocen su realidad en sus manos y sus juegos, a ello también se agrega la frase precisa y correcta: “Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando” es fascinante esa habilidad de descubrir por sí mismos todo lo que es desconocido, con esas ganas y ese entusiasmo que tienen siempre los niños, atentos a comprender, entender y aprender por medio de sus acciones, porque su mundo es el juego, y desde ahí adquieren sus primeras experiencias, es desde esas primeras prácticas que se hacen una idea maravillosa del mundo, por ello, los niños sonrían, viven felices, porque el esparcimiento además les permite ser libres y reír mientras se construye un pensamiento y conocimiento de la vida desde el juego.



5.7 Planteamiento de la propuesta: ¿cómo recuperar los juegos tradicionales en los descansos de las instituciones educativas para la sensibilización de los niños frente al ambiente?

Entendiendo que la forma de mayor aprovechamiento de dicha actividad frente a los niños, es hacer una explicación de la manera como se ha diseñado el juego, como se desarrolla, se ejecuta y como se afianza en los niños la necesidad de recobrar algo que se ha perdido durante muchas generaciones, para ello la base principal de nuestro estudio es el modelo ambiental comprendiendo que la función nuestra debe ser el de incentivar, motivar, estimular y desarrollar la capacidad de proponer, interpretar, asociar dichos juegos con cada tarea ecológica que se plantee.

5.8 Procedimiento: Aplicación de juegos tradicionales y actividades ecológicas.

Presentación

Me muevo al ritmo del planeta

La aplicación de actividades ambientales y la recuperación de juegos tradicionales, son parte de esta propuesta, puesto que se pretende revivir los espacios de recreación saludable y educativa y por medio de estos, los niños adquieren conocimientos y acciones propia de la educación ambiental, ya que mientras juegan aprenden, pero en esta propuesta será acerca del cuidado y la conservación de la naturaleza.

Estos dos aspectos se resaltan aquí y se menciona la importancia de la práctica de la educación ambiental en la vida escolar como en el hogar y la diversión, el aprendizaje y la alegría de volver a los juegos bonitos de otras épocas, recordando y teniendo presente que se estimula a los niños



en sus destrezas, potencialidades y habilidades permitiendo así que explore y fortalezca su capacidad de asombro.



LA CUERDA

Objetivo: Propiciar temas relevantes como la fauna y la flora a través del ejercicio mental.

Procedimiento: En este juego se hace uso de una cuerda, la cual se rota en movimiento circular, y el niño debe saltar de manera constante y rápida para que se mantenga en la mayoría de saltos posibles, en este caso los niños que mueven la cuerda le realizarán preguntas de tipo ambiental (Conservación de flora y fauna) cuyo propósito será que mantenga el movimiento regular y que logre responder la mayoría de las preguntas realizadas, de esta manera el ejercicio será físico y mental.

Si no logra responder correctamente a las preguntas, cede el turno a otro niño y así sucesivamente, el niño con más respuestas apropiadas ganará.

Metodología: Las preguntas para este juego están relacionadas con la conservación de flora y fauna, son las siguientes:

Conservación de Flora:

1. ¿Por qué son importantes los árboles?
2. ¿Cuál es la función de las plantas en la naturaleza?



3. ¿Es posible vivir sin vegetación?
4. ¿Por qué las plantas son verdes y proporcionan su propio alimento?
5. ¿Las plantas tienen beneficios en el campo de la salud, la industria y la alimentación?

Menciona algunos beneficios que conozcas.

6. ¿Sin oxígeno podríamos respirar?
7. ¿Qué seres vivos aportan oxígeno y alimento para otros seres vivos?
8. ¿Estás de acuerdo con la tala de árboles?
9. ¿Más fábricas o más árboles?
10. Sembrar una planta, es cultivar una esperanza, entre más plantas haya, la calidad de vida será posible. ¿Qué harías para mantener esa esperanza?

Conservación de Fauna:

1. ¿Cuántas y qué clase de especies de animales conoces que estén en vía de extinción?
2. ¿Cazarías a un animal por diversión?
3. ¿Qué es la biodiversidad de especies?
4. ¿Por qué es importante la cadena alimenticia?
5. ¿Por qué son importantes las aves, los mamíferos, los reptiles, los peces y los insectos?



6. ¿Es posible la existencia de un ecosistema sin animales?

7. ¿Qué opinas de lo siguiente?: Cada ser vivo debe estar donde corresponde, en su hábitat y con los seres de su misma especie.

8. ¿Qué harías con los animales que se trafican ilegalmente?

9. ¿Qué piensas del maltrato animal?

10. El planeta es un gran ecosistema y cada organismo cumple un papel importante en el equilibrio ecológico ¿Qué sería del planeta sin fauna?

Los niños harán las preguntas y el niño que responda la mayoría mientras salta, será el (la) ganador (a)





LAS CANICAS

Objetivo: Identificar las actitudes, conocimientos y pensamientos que tienen los niños frente al cuidado del recurso hídrico en la institución y en sus hogares.

Procedimiento: En este juego se hace uso de unas canicas, el niño toma una canica y lo que intentara es lanzar en unos orificios previamente diseñados en un tableta de madera que se colocara en el suelo, en el cual, la figura será un triángulo que contenga 15 orificios, que irán ascendiendo, en cada orificio, se encontrara una letra que identifica una pregunta referente al cuidado del recurso hídrico, existe la probabilidad de que dicha canica ingrese en uno de los orificios donde existen retos que invitan a dar un mensaje abierto sobre cómo mejorar y conservar la naturaleza y el entorno en que se habita.

Metodología: Los orificios son 15 en total, de los cuales hay 5 retos y 10 preguntas:

Reto 1: Te reto a que juntes el agua limpia en baldes para utilizarla en las plantas

Reto 2: Te reto a que cierres todas las llaves de agua que encuentres abiertas.

Reto 3: Te reto a que llenes en baldes agua lluvia y la utilices en el baño y para el aseo de la casa.

Reto 4: Te reto Te reto a que te laves las manos con medio vaso de agua

Reto 5: Te reto a que te cepilles solo con 3 enjuagadas

PREGUNTAS

Pregunta 1: ¿Cuál es el ciclo del agua?

Pregunta 2: ¿Cuál es el porcentaje de agua en nuestro cuerpo?

Pregunta 3: ¿La existencia del ser humano es viable sin agua?

Pregunta 4: ¿Cuánto tiempo se puede durar sin consumir agua?

Pregunta 5: ¿Toda el agua que hay en el planeta es consumible? ¿Cuál es el porcentaje de agua potable en el planeta?

Pregunta 6: ¿Cuánto tiempo tardas en la ducha, lavándote las manos, cepillándote los dientes?

Pregunta 7: ¿Cuántos litros de agua crees que utilizas al día?

Pregunta 8: ¿En tu casa tu familia y tú realizan prácticas de buen consumo de agua, como no dejar llaves abiertas?

Pregunta 9: ¿En tu casa hacen uso de mangueras para lavar autos, motos, patios, puertas, entre otros?

Pregunta 10: ¿Qué tan seguido hacen uso de la lavadora en tu casa? o ¿Cada cuanto lavan ropa en tu casa?





EL PONCHADO

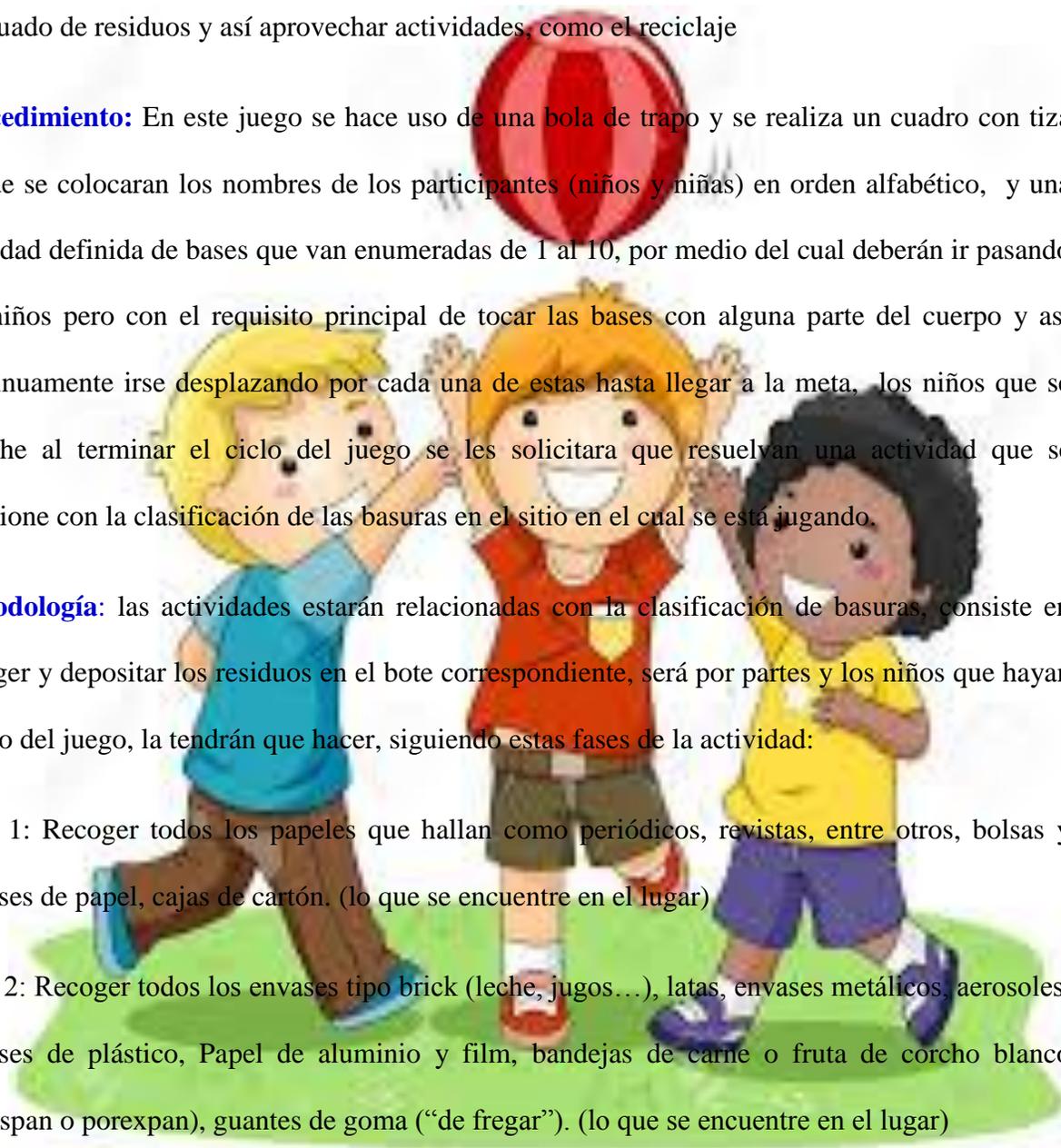
Objetivo: Reconocer la importancia de la clasificación de basuras para tener un manejo adecuado de residuos y así aprovechar actividades, como el reciclaje

Procedimiento: En este juego se hace uso de una bola de trapo y se realiza un cuadro con tiza donde se colocaran los nombres de los participantes (niños y niñas) en orden alfabético, y una cantidad definida de bases que van enumeradas de 1 al 10, por medio del cual deberán ir pasando los niños pero con el requisito principal de tocar las bases con alguna parte del cuerpo y así continuamente irse desplazando por cada una de estas hasta llegar a la meta, los niños que se ponche al terminar el ciclo del juego se les solicitara que resuelvan una actividad que se relacione con la clasificación de las basuras en el sitio en el cual se está jugando.

Metodología: las actividades estarán relacionadas con la clasificación de basuras, consiste en recoger y depositar los residuos en el bote correspondiente, será por partes y los niños que hayan salido del juego, la tendrán que hacer, siguiendo estas fases de la actividad:

Fase 1: Recoger todos los papeles que hallan como periódicos, revistas, entre otros, bolsas y envases de papel, cajas de cartón. (lo que se encuentre en el lugar)

Fase 2: Recoger todos los envases tipo brick (leche, jugos...), latas, envases metálicos, aerosoles, envases de plástico, Papel de aluminio y film, bandejas de carne o fruta de corcho blanco (forespan o porexpan), guantes de goma (“de fregar”). (lo que se encuentre en el lugar)



Fase 3: Recoger Botellas de vidrio, tarros y frascos de conservas, tarros y frascos de conservas, jarras y copas de vidrio. (Lo que se encuentre en el lugar)

Fase 4: Recoger Restos de comida, huesos y pieles de frutas y hortalizas, filtros de café, sobres de infusiones, tapones de corcho, cáscaras de huevo, papel de cocina y servilletas de papel utilizadas, restos de plantas y flores, cáscaras de frutos secos, palillos, cerillas. (lo que se encuentre en el lugar)

Fase 5: Recoger Residuos de barrer, colillas, pañales y productos de higiene femenina, cuchillas de afeitar, cepillos de dientes, chicles, bolsas de aspiradora. (lo que se encuentre en el lugar)

Fase 6: Ahora si cada niño tendrá al frente los contenedores de los colores azul, amarillo, verde, marro y gris, y tendrá que depositarla en el contenedor correcto, por el mensaje que tendrá cada uno, que será la advertencia de los residuos que no podrán depositar así podrán guiarse y hacer la clasificación correctamente.

Azul: papel y cartón. Advertencia: No depositar papeles muy sucios

Amarillo: Envases y plásticos. Advertencia: botes de pintura o productos químicos.

Verde: cristal y vidrio. Advertencia: lámparas, botes de medicamento, espejos o cristales de ventanas, tapones de botellas y botes que hayan contenido productos tóxicos o peligrosos.

Marrón: Orgánica. Advertencia: Aceite de cocina, residuos de barrer, colillas

Verde oscuro o gris: Advertencia: juguetes, pilas, ropa.





EL REY MANDA

Objetivo:

Estimular
capacidad
proponer
niños

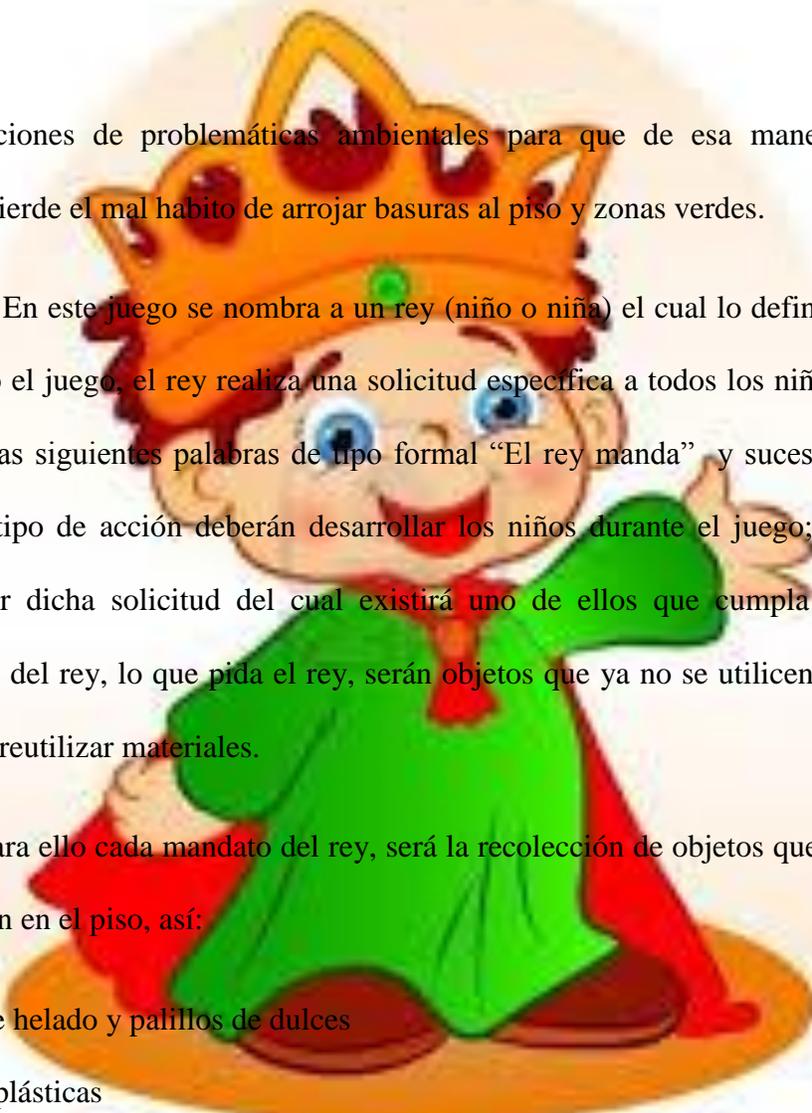
la
de
en los

respecto a soluciones de problemáticas ambientales para que de esa manera se reutilicen materiales y se pierda el mal hábito de arrojar basuras al piso y zonas verdes.

Procedimiento: En este juego se nombra a un rey (niño o niña) el cual lo define la persona que está organizando el juego, el rey realiza una solicitud específica a todos los niños participantes del juego diciendo las siguientes palabras de tipo formal “El rey manda” y sucesivamente deberá especificar qué tipo de acción deberán desarrollar los niños durante el juego; todos los niños corren a cumplir dicha solicitud del cual existirá uno de ellos que cumpla debidamente al pronunciamiento del rey, lo que pida el rey, serán objetos que ya no se utilicen para crear otros objetos, es decir reutilizar materiales.

Metodología: para ello cada mandato del rey, será la recolección de objetos que ya no se usen y que se encuentren en el piso, así:

1. Palitos de helado y palillos de dulces
2. Botellas plásticas
3. Bombillas
4. Cartón
5. Papel
6. Alambre



Con estos materiales y con ayuda de su creatividad e imaginación, por ejemplo, con las botellas plásticas o la bombilla se logran hacer floreros, solo se debe adecuar y así no se desperdiciará y se reutilizará los materiales.



Con ayuda del papel periódico, se puede crear un porta objetos, el cual ayuda a mantener organizado materiales, como lápices y bolígrafos.



Se puede recrear con ayuda de una bombilla, un florero ecologico.



Gracias al cartón se pueden elaborar juguetes, con imágenes de animales, mientras los pequeños se divierten también ayudan al medio ambiente.





EL TRAPICHE

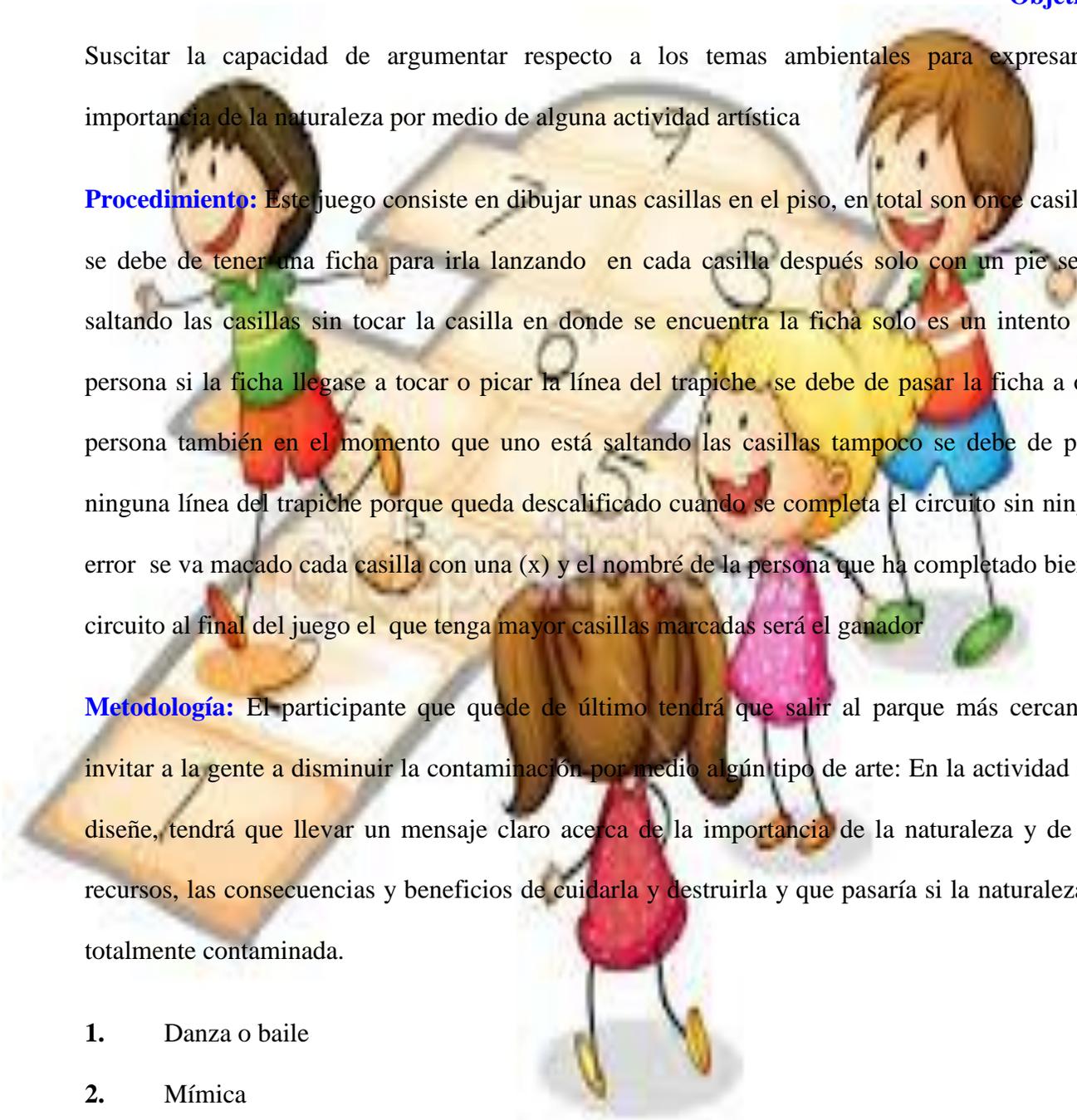
Objetivo:

Suscitar la capacidad de argumentar respecto a los temas ambientales para expresar la importancia de la naturaleza por medio de alguna actividad artística

Procedimiento: Este juego consiste en dibujar unas casillas en el piso, en total son once casillas, se debe de tener una ficha para irla lanzando en cada casilla después solo con un pie se va saltando las casillas sin tocar la casilla en donde se encuentra la ficha solo es un intento por persona si la ficha llegase a tocar o picar la línea del trapiche se debe de pasar la ficha a otra persona también en el momento que uno está saltando las casillas tampoco se debe de pisar ninguna línea del trapiche porque queda descalificado cuando se completa el circuito sin ningún error se va macado cada casilla con una (x) y el nombre de la persona que ha completado bien el circuito al final del juego el que tenga mayor casillas marcadas será el ganador

Metodología: El participante que quede de último tendrá que salir al parque más cercano e invitar a la gente a disminuir la contaminación por medio algún tipo de arte: En la actividad que diseñe, tendrá que llevar un mensaje claro acerca de la importancia de la naturaleza y de sus recursos, las consecuencias y beneficios de cuidarla y destruirla y que pasaría si la naturaleza es totalmente contaminada.

1. Danza o baile
2. Mímica
3. Dramatización
4. Canciones



5. Fotografías
6. Pinturas
7. Dibujos
8. Poema
9. Copla
10. Trabalenguas
11. Cuento





LA SEMANA

Objetivo: Propiciar la responsabilidad en el cuidado de las plantas para que reconozcan la función y la importancia de estos seres vivos en el planeta.

Procedimiento: Este juego es similar al del trapiche se hacen unas casillas y se las marca con los días de la semana en un lado se dibujan cuatro cuadros y en el otro tres, todas las casillas deben de ir pegadas entre sí, se debe de tener una ficha la cual se la va a lanzar y esta tiene que quedar dentro del cuadro sin que esta toque línea y se empieza a arrastrar con un solo pie la ficha por todas las casillas sin que la ficha salga del cuadro hasta completar todo el circuito si lo haces con éxito la casilla quedara en tu poder los demás participantes ya no podrán utilizar esa casilla el participante con más casillas obtenidas será el ganador

Metodología: El perdedor en este juego tendrá que sembrar una planta y encargarse de cuidar de esta podrá ser una planta ornamental o medicinal, para colocarla en la escuela para la siembra tendrá en cuenta, aspectos como:

El clima propicio para la planta, como se debe sembrar y si debe estar a la sombra o expuesta al sol todo el tiempo. Además, realizara un registro fotográfico y medir la planta cada día.

De igual manera deberá tener cuidado con el agua, para que sea la cantidad pertinente y si es posible abonar la tierra naturalmente.



CERO CONTRA PULCERO

Objetivo: Incentivar a los niños a aplicar en casa, lo que se aprende (reciclaje) así como la pericia de valores como la generosidad.

Procedimiento: Este es un juego en el cual podrán participar toda clase de público con una idea clave de no agredir a los participantes, primero que todo se sortea a quien le va a tocar de primero agacharse los demás participantes le deben de saltar por encima y a la vez diciendo frases con los números.

Cero= contra pulcero

Uno= la de bruno

Dos= pataclos

Tres= litro litro

Cuatro= el salto de montesacro

Cinco= aquí te brinco

Seis= mi primer lanchón

Siete= mi primera marioneta (aquí los participantes deberán colocar en la espalda del que esta agachado una camisa o saco y al devolverse deberán quitarla sin tumbar ninguna camisa)

©fumira

Ocho= el trasero te lo remocho



Nueve= nadie se mueve

Diez= todo el mundo a correr, todos los participantes lo saltaran y echaran a correr y este tiene que salir a coger a un participante si este lo logra el que es atrapado será el próximo en agacharse y se repite todo el mismo procedimiento

Metodología: los chicos que más les haya tocado de agacharse tendrán que organizar jornadas de limpieza de la casa con ello reciclaran cosas y las que no necesiten puedan donarse a una institución de caridad como son los juguetes o libros.

Jornada de Limpieza

1: Se buscan y se ubican las cosas que no se necesiten, estos se los deja separados, en el bote que corresponde para que las personas encargadas logren reciclarlos

2: Los libros, ropa y juguetes que se encuentren en buen estado se entregan a lugares donde los necesiten.

12. Se hace como trabajo constante las jornadas de limpieza, para ayudar al reciclaje y para la práctica de valores como la generosidad y solidaridad.

©fumira





LA LLEVA

Objetivo: Invitar a los niños a experimentar medidas para la disminución de energía haciendo uso de su imaginación y habilidad para construir y crear.

Procedimiento: Todos los participantes tendrán que hacer una redondita y se dirá (la lleva en Cali la pega usted) en donde termine la frase ese será el participante que tendrá que salir a darles la lleva a los demás se cambiara de participante a medida que se lo vaya atrapando

Metodología: Los niños que más les toque dar más veces la lleva y el que reciba menos veces la lleva, tendrán que realizar lo siguiente:

La actividad se divide en dos partes: preguntas y acciones:

Pregunta 1: ¿Desenchufas los electrodomésticos cuando no los usas?

Pregunta 2: ¿Te bañas en la ducha con agua caliente?

Pregunta 3: ¿Cuántos bombillos ahorradores de energía hay en tu casa?

Se realizan estas preguntas mientras los niños elaboran un panel de energía para capturar la energía solar, de la siguiente manera:

Panel casero solar

Materiales:

1. Una caja de cartón grueso
2. Botella de plástico de 1,5 o 2 litros
3. Papel de aluminio
4. Papel celofán
5. Pintura negra

Pasos

1. Enjuagar la botella, una vez seca, se pinta exteriormente de negro
2. Colocar la caja de cartón, paredes oblicuas de forma que al apoyar la botella en el fondo quede inmobilizada.
3. Se forra el fondo y los laterales internos de la caja con papel de aluminio y se pega con adhesivo o cinta.
4. Llenar la botella hasta las $\frac{3}{4}$ partes y se comprime hasta que el agua llegue al tope.
5. Se la tapa con firmeza y se coloca dentro de la caja. Luego se cubre toda la botella con papel de celofán y se la pega con cinta adhesiva.
6. Se coloca la caja orientada hacia el norte inclinado 45° respecto al suelo, para aprovechar los rayos solares.

De esta manera se tendrá un panel aprovechando la energía solar para calentar el agua sin necesidad de la energía eléctrica.



LAS ESCONDIDAS

Objetivo:

Fortalecer el conocimiento respecto a la conservación y cuidado del ambiente así como las consecuencias y causas de la contaminación a través de la comunicación oral a otras personas.

Procedimiento: Para este juego se sorteara cual es el primer participante el que tendrá que contar con los ojos tapados hasta el número que hayan acordado entre todos, puede ser del 50 en adelante, cuando este ya haya de terminado de contar, tendrá que salir a buscar a los demás participantes los cuales estarán escondidos, a los participantes que se vayan encontrando se los llevara a un sitio que llamaremos cárcel, para que el juego termine el participante tendrá que hallarlos a todos con la idea de que el último que está escondido los podrá salvar claro esta si el participante que los está buscando lo permitirá cubriendo la cárcel y a la vez buscando al último participante; si este logra llegar a la cárcel libre tendrá que decir un dos tres por mí y todos mis amigos y así estos quedaran libres pero si el muchacho/a, logra atrapar al último participante se sorteara a quien le va a tocar de hacer lo mismo

En tal caso que no logre atraparlos a todos se volverá agujar y tendrá que ser el mismo participante el cual estuvo contando

Metodología: El participante que más le haya tocado de buscar a los demás tendrá que preparar un tema sobre la contaminación ambiental y actividades ecológicas y dárselo a entender a un grupo de personas las personas pueden ser de la misma escuela o personal de la misma casa.

Tema: Contaminación ambiental y actividades ecológicas

Una pequeña introducción

1. Importancia del ambiente
2. Consecuencias y causas de la contaminación
3. Comentar acerca de las actividades ambientales, como el desconectar los electrodomésticos, cuando no se están utilizando, por ejemplo.
4. Conclusiones del tema

Puede utilizar cartelera, diapositivas, solo imágenes o cualquier material atractivo y didáctico.





LA CARRETILLA

Objetivo: Sugerir a los niños la investigación por ellos mismos para que comprendan e interpreten su realidad desde el pasado para que logren mejorar su futuro.

Procedimiento: Se forman grupos de dos integrantes, uno de pie y el otro haciendo de carretilla. Cuando se dé la señal parte hacia la primera llegada, allí cambian de posición, o sea el que estaba de pie ahora hace de carretilla, y el otro pasa a ser el que lleve la carretilla, parten hacia la segunda llegada, se vuelven a cambiar de posición y se dirigen hacia la última llegada.

Metodología: Las últimas dos parejas (4 niños) que lleguen se encargaran de hacer lo siguiente: En la noche tomaran fotografías a las estrellas, a todo lo que puedan ver en el cielo y con ello harán un collage haciendo una comparación con el cielo de hace unos 20 o 40 años atrás, para lo cual deberán preguntar a sus papas o abuelitos o personas mayores, deberán ser relatos reales y con ello deberán exponer las diferencias de las condiciones del aire e investigar acerca de las formas de disminuir la contaminación atmosférica, llevando un ejemplo en vivo, esto lo harán con los compañeritos de juego.

CONCLUSIONES

Se observó una pérdida de juegos y prácticas que se ejecutaban proverbialmente en los descansos, lo que permitía que los estudiantes se diviertan y distraigan en sus espacios libres de manera sana ahora estos se han reemplazado por video juegos y teléfonos celulares, que no les aportan gran beneficio a su formación humana e integral porque viven de tendencias virtuales, en muchos de los casos ajenos a su misma realidad.

La mayor parte de la población estudiantil se encuentra inmersa en la inmediatez de los medios virtuales causando en el estudiante, un alejamiento respecto a su entorno, apartándolos de verdaderos hábitos y espacios de estudio, compartiendo tiempo en familia e irrumpiendo en su desarrollo social, cognitivo y emocional negando así su capacidad innata de investigar y de descubrir el mundo por sí mismo desde el asombro y la perspicacia.

La aplicación del juego como practica pedagógica fue bastante provechosa, ya que se motivó a los estudiantes a aprender, proponer, interpretar e indagar su medio natural desde la lúdica partiendo de su contexto permitiendo establecer relaciones con fenómenos naturales, consecuencias y causas de la contaminación e importancia de la preservación del medio ambiente, con ello se logra la participación en actividades ecológicas y así originando propuestas a la problemática ambiental.

El juego como estrategia pedagógica fue estimulante para los niños, ya que se incentivó a la participación de actividades lúdicas y ecológicas que ayudaron a esgrimir la imaginación y la creatividad para que no pierdan la curiosidad y el interés por conocer más siendo posible crear soluciones y alternativas desde la naturaleza y así se suscitó en ellos la sensibilidad, el interés por

la práctica de los juegos y se captó la atención de los pequeños lo cual fortaleció el conocimiento que tienen acerca del ambiente a través de la exposición real con apoyo de la lúdica.

Los juegos contribuyeron al surgimiento de una actitud más sincera, noble y desinteresada frente al cuidado de la naturaleza, ahora los niños destacan la importancia de los árboles, por ejemplo, ya que no solo saben que aparte de su aporte tan necesario, el oxígeno, transmiten ondas vibratoriales que nos ayudan a mejorar y a curar, el estrés, verbigracia. Los beneficios de las frutas que crecen en el planeta, ayudando a l crecimiento físico y mental y que todas las especies de fauna y flora habita el planeta así como los recursos naturales tan imprescindibles para la existencia humana hacen parte del planeta, comprende de ese modo, que es ya una necesidad cuidar de la tierra, el agua, las plantas, siendo este su hogar, se debe mantener limpio para asegurar la permanencia en el mundo, reconocen su lugar y la función de los seres vivos que los rodean, aprendieron que la contaminación ambiental daña y destruye, lo que más quieren y que se encuentra aquí en su hogar y que la destrucción no solo se hace al planeta sino a ellos mismo y a las personas que aman.

Hay falta de educación ambiental, casi no se observan acciones y proyectos en práctica, por lo que no hay buen manejo de residuos sólidos, mal manejo de recurso hídrico y poca utilización de las canecas de basura, lo cual se evidencia en la inconstante aplicación de destrezas ecológicas y la poca intervención de los niños en acciones afines al plano ambiental impidiendo una formación en proporción a la conservación y protección del planeta y sus recursos, produciendo una obstrucción en la capacidad propositiva frente a las situaciones ambientales.

RECOMENDACIONES

Prestar especial atención a la integración y participación de los estudiantes en proyectos y actividades lúdicas y pedagógicas de cualquier índole pero que se trabaje conjuntamente sin ningún tipo de exclusión, ya que la capacidad propositiva no actúa individualmente sino que marca fuertemente en el trabajo en equipo y es esa la manera más apropiada para llegar a una solución a las diversas problemáticas de tipo ambiental, verbigracia y se logre cambios y mejoramientos dentro de la educación ambiental y vigorizar las relaciones inter e intrapersonales entre los estudiantes.

Implementar en el proceso de enseñanza, estrategias novedosas, hacer las clases más dinámicas y entretenidas, es decir hacer de cada clase un espacio en donde los estudiantes disfruten mientras aprenden, para que estos no se distraigan con cuestiones externas y no se la pasen contando las horas para que acabe, sino por el contrario que no quieran que llegue el final; para ello es importante resaltar el valor de la didáctica del juego como una herramienta esencial en el avance educativo.

La realización de actividades ecológicas debería ser más frecuente, porque ayuda demasiado a la preservación ambiental, sin embargo no solo es cuestión de plantearlas sino llevarlas a la práctica, ya que en áreas como las ciencias naturales, no basta solo lo teórico ya que se abarcan temas que necesariamente deben demostrarse por medio de la experimentación, la demostración, verificación y es ahí donde los estudiantes comprenderán realmente los fenómenos que ocurren en el planeta de esa forma podrán establecer relación entre el conocimiento y su realidad haciendo más factible su entendimiento frente a las diversas situaciones que en el transcurso de la vida se presentan.

Trabajar en las áreas de forma holística es indispensable, por la relación que existe entre las diversas dimensiones serán más asequibles los saberes y se lograra una total comprensión, el estudiante alcanzara mayor fluidez al momento de argumentar, más claridad en el momento de interpretar examinando su hábitat y partiendo de su contexto para analizar la realidad, buscar y proponer la manera de solucionar y a mejorar las condiciones del entorno.

Hacer más énfasis en las bases para una educación ambiental productiva para los estudiantes así como el uso de la didáctica del juego como estrategia en la enseñanza de las diversas áreas principalmente las que requieren ser demostradas, recordemos, que jugando los niños aprenden para que de ese modo, lo que corresponda al proceso formativo no se convierta en un tiempo de aburrimiento sino por el contrario que se atraiga a los estudiantes a la investigación, que desde los primeros años se estimule, su capacidad de asombro, de curiosidad y de amor por el mundo.

El juego, no debe ser excluido de la formación del niño ni tampoco se lo debe restringir, ya que los niños por naturaleza disfrutan jugando, es la manera por la que se comunican y expresan, se emocionan y gustan de compartir momentos de esparcimiento por tal razón no se debe separar esta importante actividad del niño.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Carmen, (2011), *Implicaciones del método etnográfico en un estudio sobre el diálogo como método de educación en valores. “La dificultad de investigar sobre metodologías dialógicas de educación en valores”*. España: Ed. Gazeta de Antropología, Vol. 27. Núm. 1 artículo 07. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/15102>.

- Álzate Yépez Teresita y Puerta Ana, (2008), *Una mediación pedagógica en educación superior en salud: el diario de campo*. Medellín: Universidad de Antioquia, Colombia. Revista Iberoamericana de Educación. <http://rieoei.org/deloslectores/2541Alzate.pdf>

- Apud, Adriana, (2015), *La participación infantil*. España: Ed. aprende con UNICEF. En: <http://libros.elmundo.es/lista.aspx?lang=ES&usa=100&edit=EDIT007152&ord=0&tit=Coooperativa-Editorial-Magisterio>.

- Arias Campos, Rosa Ludy, (2006), *Módulo de formación ciudadana y democrática*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Posgrados, Disponible en: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/.../articles-168288_archivo.doc. Bocaz, M., & Herrera, L. (2006), *Manual de Educación para la Paz ciclo Preescolar*. España: Ed: Agrograf.

- Barcells, Jordi, (1981), *Para una pedagogía Integral vivenciada*. España: Ed. Grafios Pablo López.

- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., (2008), *Escuela Infantil platero y yo*, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler

- M. & Vida T., (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.

- Bellen, Rafael, (1991), *Constitución Política de Colombia*. Santa Fe de Bogotá: Librería Editorial El Foro de la Justicia. Ltda,
- Camacho Cortes Ruth y Marín Abadí Xiomara, (2001), *Tendencias de enseñanza de educación ambiental desde las concepciones que tienen los maestros en sus prácticas escolares*. Santiago de Cali: Universidad del Valle, Instituto de educación y pedagogía. Área de educación en ciencias y tecnología.
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4802/1/CB-0442917.pdf>
- Carvajal Sánchez, José, (2012), *Iniciación a la Investigación. El Proceso de Construcción del Problema, el dato y el concepto*. Tunja: Ediciones Juan de Castellanos. 1º Edición, 176p.
- Castillo, Rocío, (2002), *Estrategias para el aprendizaje significativo*. México D.F.: Ed. Noriega.
- Castillo, Rocío, (2001), *Como planear la enseñanza estratégica*. México D.F.: Ed. Noriega.
- CEPAL, (2010), Área: *Introducción al concepto de Medio Ambiente. El concepto de Medio Ambiente*. <http://www.redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/SOCIALES/EL%20CONCEPTO%20DE%20MEDIO%20AMBIENTE.pdf>.
- Cohen, J, (2003), *La inteligencia Emocional en el Aula*. Argentina: Ed. Troquel.
- Congreso de Colombia, (2016), *Ley General de Educación. Artículo 20*. Recuperado el 14 de marzo de 2016 de: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>

- Congreso de Colombia, (1994), *Ley 115 de 1994 (febrero 8)*, Por la cual se expide la ley general de educación. Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html.
- Congreso de Colombia, (2006), *Ley 1098 de 2006, Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html.
- Congreso de Colombia, (2013), *Ley Estatutaria 1618 de 2013, por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad*. Recuperado de http://normograma.sena.edu.co/docs/ley_1618_2013.htm .
- Constitución Política de Colombia, (1991), *Capítulo 3. De los derechos colectivos y del ambiente*. Artículo 79. http://www.procuraduria.gov.co/guiamp/media/file/Macroproceso%20Disciplinario/Constitucion_Politica_de_Colombia.htm.
- Dinello, Raimundo, (2006), *Ludo creatividad y educación*. Bogotá: Impresión Cargraphics. Primera edición.
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G., (2009), *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Caldas: Fundación Concreto. Unicaldas.
- Escuela Normal Superior De Pasto, (2015), *Proyecto Educativo Institucional PEI*. <http://www.escuelanormalpasto.edu.co/documentos/05pei.pdf>.

- Everett, Ana, (2008), *El Dialogo como herramienta de construcción personal, social y ciudadana*. Uruguay: Contextos Educativos. Disponible en:
file:///C:/Users/Juan%20Calder%C3%B3n/Downloads/77aa6b78_91-001_contextos.pdf
- González Diana y Cárdenas Beatriz, (2003), *Juego de educación ambiental: laboratorio de Productos químicos*. Revista Pedagogía Universitaria. Departamento de Fundamentos Químicos y Biológicos. Facultad de Ingeniería Química Instituto Superior Politécnico “ José Antonio Echeverría.
[http://www.ingenieroambiental.com/4019/\(11%20pag%20\)%20juego%20de%20educacion%20ambiental,%20laboratoro%20de%20produc.pdf](http://www.ingenieroambiental.com/4019/(11%20pag%20)%20juego%20de%20educacion%20ambiental,%20laboratoro%20de%20produc.pdf).
- Gonzales García Gema, (2011), *La importancia de la educación ambiental*.
<http://www.auladelpedagogo.com/2011/02/la-importancia-de-la-educacion-ambiental-i-la-indispensable-participacion-del-profesor/>
- Gualteros, K. B. & Gracia Berrio, M. C., (2009), *Formación ciudadana en la escuela preescolar y primaria, estado del arte*. Bogotá: Universidad de la Sabana
- Gómez Sierra Francisco, (2010), *Constitución Política de Colombia básica*. Santa Fe de Bogotá: Ed. Leyer, colección códigos básicos, Vigésima tercera edición, 312p.
- Huizinga, J, (1968), *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- Hughes, Fergus, (2006), *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. Capítulo 2. “Perspectivas Etológicas y Culturales”*. México: Ed. Trillas.
- Kishhimoto, Tizuko Morchida, (1994), *O jogo e a educacao infantil*. Sao Paulo: Ed. Pioneira,

- Jaramillo, Rosario, (2006), *Ponencia: Programa de Competencias Ciudadanas del Ministerio de Educación. Seminario: Pasado, presente y futuro de la educación ciudadana y democrática en Colombia*. Bogotá: Fundación Presencia.
- Lerma, Carlos, (2007), *El derecho a la educación en Colombia*. Consultado el 4 de diciembre de 2015 en:

http://foro-latino.org/flape/producciones/coleccion_Flape/06Colombia_Derecho.pdf
- López Imbacuán Edith Consuelo, Delgado Sotelo Adrián, (2013), *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. San Juan de Pasto: Revista de Investigación Universidad Mariana. Vol. 20, núm. I, Imbacuán. <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/376>.
- Ministerio de Educación Nacional, (2015), *Colombia Aprende. ¿Qué son las Competencias Comunicativas?* <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/competencias/1746/w3-article-243909.html>.
- Ministerio de Educación Nacional, (1994), *Decreto 1743 de 1994 (agosto 3). Diario Oficial No 41.476*.

https://www.minambiente.gov.co/images/BosquesBiodiversidadyServiciosEcosistemicos/pdf/Normativa/Decretos/dec_1743_030894.pdf.
- Ministerio De Educación Nacional, (1994), *Ley General de Educación*
- Ministerio De Educación Nacional, (2010), *Plan Decenal de Educación (1995-2005)*. Consultado el 6 de diciembre de 2015 En:

<http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/channel.html>.

- Mogollón, M. P., & Barreto García, S. L., (2003), *Vivir los valores desde el preescolar: una necesidad. (Trabajo de grado)*. Bogotá: Unisabana.
- Montaigne, Michael, (1580) *Ensayos Filosóficos*
- Montoya, L. N., (2012), *La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Caldas: Corporación Lasallista.
- Moyles, J.R., (1990), *Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S., (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Ed. Latina
- Pulido Martiza, (2005), *Juegos ecológicos, metodología para la Educación ambiental*. Centro Nacional de Educación Ambiental. http://www.magrama.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2005_10pulido_tcm7-53058.pdf .
- Querales Endrina, Pineda José, Vázquez Mario y Cuevas Zaira, (2015), *Plan estratégico de educación ambiental en la comunidad el “olivo los caños”*. Estado Lara República Bolivariana de Venezuela: Parroquia Trinidad Samuel, Municipio G/D Pedro León Torres, Ministerio de poder popular para la educación universitaria, Programa Gestión Ambiental Aldea Escuela Bolivariana Carora Carora-Torres-Lara.
- Rengifo Beatriz, Segura Liliana y Mora Francisco, (2011), *“La educación ambiental una estrategia pedagógica que contribuye a la solución de la problemática ambiental en*

Colombia". San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, XX Coloquio Internacional de Geocritica. <http://www.ub.edu/geocrit/coloquio2012/actas/06-B-Rengifo.pdf> .

- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A., (2009), *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Revista efdeportes, 14(131).
- Sánchez Benítez, G., (2008), *Las Estrategias de Aprendizaje a través del componente Lúdico*. Alcalá- España: Revista de didáctica español, Alcalá.
- Sánchez Paredes Analí,(2011), *La Educación Ambiental con enfoque transversal y lúdico para cuarto grado de la escuela primaria: un Proyecto de Intervención*. Revista electrónica de Educación. Número 13. Intervención educativa e Independencia: Soñando y construyendo. <http://palido.deluz.mx/articulos/437>.
- Taylor John, (1993), *Gula sobre Simulación y Juegos para la Educación Ambiental*. UNESCO-PNUMA Programa Internacional de Educación Ambiental. 2 Serie Educación Ambiental. <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000569/056905so.pdf>.
- Tonucci, Francesco, *20 frases sobre el juego*
- Torres, Rosa María, (2014), *Participación Ciudadana y Educación, Una Mirada Amplia y 20 Experiencias en América Latina*. Disponible en:
<http://www.oas.org/udse/documentos/socicivil.html>
- UNESCO, (1980), *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

- Universidad Nacional de Colombia, (2012), *La Incorporación de la Educación Ambiental en los diferentes niveles de enseñanza. Instituto de Estudios Ambientales.*
<http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/IDEA/2007225/lecciones/capitulo1/17-laincorporacion.htm>.
- Valiño, Gabriela, (2006), “*La relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción*”. Recuperado el 3 de Enero de 2014 de:
<http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacin-juego-y-escuela-aportes.html>.
- Vargas, César y Estupiñán María Rosa, (2012), *Estrategias para la educación ambiental con escolares pobladores del Páramo Rabanal (Boyacá)*. Manizales: Ed. Universidad de Caldas, Revista Luna Azul. http://200.21.104.25/lunazul/downloads/Lunazul34_2.pdf.

CIBERGRAFIA

- <http://casadelacienciayeljuegopasto.blogspot.com.co/2010/10/historia-de-nuestra-casa-de-la-ciencia.html>
- <http://casadelacienciayeljuegopasto.blogspot.com.co/>
- <http://www.cienciayjuego.com/quienes-somos/>
- <http://aquiuegosdeportivos.blogspot.com.co/2011/05/la-carretilla.html>
- <http://vidamasverde.com/2013/ocho-maneras-muy-creativas-de-reutilizar-el-material-reciclado/>
- <http://hogar.uncomo.com/articulo/como-clasificar-la-basura-correctamente-6966.html>
- <http://elblogverde.com/paneles-solares-caseros/>

ANEXOS

PLANETA FRUTAS



Figura 1. Los estudiantes a la expectativa y con muchas ganas de observar que iba a suceder en el juego de la ensalada



Figura 2. Estudiantes percibiendo con los sentidos lo sucedido (contaminación)



Figura 3. Trágicos y muy triste con lo que le había pasado a la ensalada de frutas (contaminada con los desperdicios de la humanidad)

MI MIRADA A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA



Figura 4. Basuras alrededor de los arboles (Foto de desagrado)



Figura 5. Árboles y flores (Foto agradable)



Figura 6. Estudiantes participando de uno de los juegos, derivado de la actividad de la fotografía

ABRAZANDO MIS RAICES



Figura 7. Los estudiantes buscando el árbol para posteriormente hacer el reconocimiento



Figura 8. Estudiantes haciendo el reconocimiento del árbol por sus sentidos



Figura 9. Estudiantes abrazando el árbol en la etapa final del juego

ANEXO A

ENCUESTA

APRENDIENDO CON EL JUEGO

1. ¿Qué es el medio ambiente? -

2. ¿Qué sabes o conoces acerca del ambiente que te rodea?

3. ¿Es importante el medio ambiente? ¿Porque?

4. ¿Qué actividades realizas para cuidar el medio ambiente?

5. ¿Desde tus conocimientos puedes aportar en soluciones para el cuidado del medio ambiente?

6. ¿Qué juegos practicas?

7. ¿Cuál es el juego que más te gusta?

8. ¿El juego aparte de divertirte, te enseña?

9. ¿Qué significado tiene para ti la palabra contaminación?

10. ¿Crees que se puede ayudar a la no contaminación del ambiente? ¿Puede ser el juego una alternativa de solución a la problemática ambiental?

GRACIAS

ANEXO B

PLANETA FRUTAS

INTRODUCCION

La explicación de fenómenos, la demostración de los efectos de una acción o de un evento y todo lo que ocurre en el planeta y en nuestro entorno, es más interesante y se asimila de manera más provechosa cuando se realiza desde el juego que se puede apreciar por los sentidos. Por ello, hacer una representación del planeta con las frutas es parte de una forma dinámica y entretenida para sensibilizar a los niños con el daño que causa la contaminación a este el hermoso hogar, que la naturaleza ha proporcionado y que aun las personas no respetan ni cuidan.

La interpretación que los niños realizan desde el juego acerca de algún suceso natural o antrópico, es más veraz, ya que lo hacen desde las percepciones, desde su experiencia, de lo que ven y observan puesto que, desde la teoría no comprenderían muchas de las cosas que acontecen precisamente porque se cree lo que se ve y en el juego logran aprender permitiendo adquirir conocimientos y concepciones certeras acerca de los temas partiendo de su realidad a través de la creatividad y la recreación.

OBJETIVO: Sensibilizar a los estudiantes de grado 5-6 de la IEM normal superior de pasto frente a la conservación y cuidado de nuestro planeta tierra.

METODOLOGIA: El grupo de investigación junto con los estudiantes realizará la preparación y montaje de la ensalada de frutas, en el cual, se hará una breve descripción de cada fruta (manzana, banano, papaya, mango, piña), luego se pela y trocea la fruta en dados pequeños retirando las semillas. Vertimos la fruta troceada en un recipiente, se añade crema de leche, queso rallado y se mezcla y en la parte de arriba se pone una uva

Al finalizar este proceso y con el fin de crear una situación discrepante, se adicionan otros ingredientes, tales como, basura orgánica, detergentes y agua contaminada, con el ánimo de que los niños se impresionen y mediten acerca de los efectos que pueden producir agentes contaminantes al planeta, representado en la ensalada de frutas y que ya no sería el mismo lugar, no sería bello y en ese caso ya no sería comestible.



ANEXO C**VALORACION****PLANETA FRUTAS****CON UNA EQUIS (x) SEÑALA LA EMOCIONES MAS IMPORTANTE QUE EXPERIMENTÓ.****ASPECTO EMOCIONAL:**

1. ¿QUÉ EMOCIONES MANIFESTARON LOS ESTUDIANTES EN EL MOMENTO DE LA PREPARACION DE LA ENSALADA?

ALEGRIA ()

RISA ()

ASOMBRO ()

SORPRESA ()

2. ¿QUÉ EMOCIONES MANIFESTARON LOS ESTUDIANTES EN EL MOMENTO EN EL QUE SE ADICIONARON LAS SUSTANCIAS CONTAMINANTES?

IRA

RABIA

TRISTEZA

IMPOTENCIA

3. ¿ SE REALIZAN ACTIVIDADES EN TU CASA QUE MOTIVEN EL CUIDADO DEL AMBIENTE QUE TE RODEA?

4. ¿QUE SIGNIFICADO TUVO PARA TI ESTA

ASPECTO SOCIAL:

1. ENCIERRA EN UN CÍRCULO LA CARITA DE TU NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD PLANETA FRUTAS:



2. ¿HUBO COMUNICACIÓN Y COOPERACIÓN ENTRE LOS ESTUDIANTES Y EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN? MARCA CON UNA X TU RESPUESTA:

BUENO ()

REGULAR ()

MALO ()

3. ¿SE FORTALECIERON LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LA ACTIVIDAD? MARCA SI O NO:

SI ()

NO ()



JUSTIFICA TU RESPUESTA:

4. ¿HUBO PRÁCTICAS DE VALORES EN LA ACTIVIDAD? SI SU RESPUESTA ES SÍ, MENCIONES LOS VALORES REFLEJADOS Y SI SU RESPUESTA ES NO, SOLO RESPONDA NO SE HA EVIDENCIADO.

SI () _____

NO SE HA EVIDENCIADO () _____

ASPECTO COGNITIVO:

1. ¿SI TUVIERAS LA POSIBILIDAD DE SALVAR A UN PLANETA, A CUÁL DE ESTOS AYUDARÍAS? ENCIERRA EN UN CIRCULO TU RESPUESTA:

MARTE

JUPITER

LA TIERRA



2. ¿QUÉ MENSAJE TE DEJO EL JUEGO: PLANETA FRUTAS?: _____

3. ¿QUE TITULO LE PONDRIAS AL TALLER?: _____

4. ¿SI PUDIERAS VIAJAR AL PLANETA MARTE QUE LLEVARIAS PARA TU ESTADIA?: _____

5. ¿TE PARECE QUE EL PLANETA TIERRA ES HERMOSO? ¿PORQUE? _____



ANEXO D

MI MIRADA A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA

INTRODUCCION

El desarrollo de estrategias lúdicas y educativas dentro del proceso formativo, es una tarea que se debería tener en cuenta, puesto que los estudiantes muchas veces no se muestran motivados y la inclusión de factores y metodologías novedosas admite nuevas formas de adquirir sapiencias, por ende la introducción de estos juegos son de gran ayuda, ya que por un lado capta la atención de los estudiantes y por otra aporta significativamente a la cognición del niño dando paso a la imaginación y al desarrollo de habilidades que le ayudaran en su vida escolar y personal.

La fotografía es en algunos casos, actividad que se deja a los profesionales en este campo, pero es la fascinación de momentos e imágenes que la guardamos para recordar y para detallar algo más a profundidad, y es precisamente lo que se pretende que, a través de las fotos, los estudiantes evidencien la belleza y lo desagradable que tienen a su alrededor y que a simple vista muchas veces no se logra observar y se pasa desapercibido, lugares y escenarios que valen la pena recordar.

OBJETIVO: A PARTIR DE LA OBSERVACION MINUCIOSA DEL ENTORNO, FOTOGRAFIAR LO MAS IMPACTANTE EN LO POSITIVO Y NEGATIVO DE LA IEM LA NORMAL

METODOLOGIA: Para esta actividad los integrantes del grupo de investigación, se dividen en tres grupos conformados por 13 estudiantes, los grupos conformados se ubicaran, en espacios diferentes de la institución, harán un recorrido por el sitio a explorar, tomando tres rutas diferentes, permitiendo a cada estudiante observar desde otra perspectiva el ambiente que lo rodea, para ello, cada grupo realizara la muestra fotográfica por cada estudiante, se tomara 2 fotografías de lo que más le llame la atención y dos fotografías de lo que le parece desagradable observado en el lugar

Una vez ejecutada esta primera parte, se procederá a seleccionar las fotos para la elaboración de dos juegos, un rompecabezas y un tablero donde se buscará las parejas (2 fotos iguales)

las anteriores dinámicas permiten que los estudiantes identifiquen las fotos que han tomado en la anterior sesión y resalten lo agradable y desagradable de la institución.



ANEXO E**VALORACION****MI MIRADA A TRAVES DE LA FOTOGRAFIA****ASPECTO AFECTIVO**

¿QUE SENSACION EXPERIMENTASTE AL OBSERVAR TU ENTORNO NATURAL DESDE LA FOTOGRAFIA? ENCIERRA EN UN CIRCULO LA (S) RESPUESTA (S)

SORPRESA

CURIOSIDAD

EXTRAÑEZA

ADMIRACION

MARAVILLA

¿LA ACTIVIDAD REALIZADA TE PERMITIO UN ACERCAMIENTO AL MEDIO QUE TE RODEA? MARCA TU RESPUESTA

Alto

Medio

Bajo



¿LOGRASTE VER LA NATURALEZA MAS ALLA DE TUS OJOS? MARCA TU RESPUESTA

Si, descubrí detalles interesantes

Si, observe algunas cosas más

No, todo me parece normal

No, sin novedades

No, descubrí nada

Otro _____

ASPECTO SOCIAL

¿SE MANTUVO UNA CONSTANTE INTERACCION ENTRE ESTUDIANTE E INVESTIGADOR? MARQUE CON UNA EQUIS (X) TU RESPUESTA

SI

NO



¿TRAS EL RECORRIDO, ENCONTRASTE ALGO QUE TE DESAGRADO? ELIJE ENTRE ESTAS OPCIONES.

BOTELLAS PLASTICAS

ESCRITOS EN LOS ARBOLES

RESTOS DE COMIDA

ENVOLTURAS

DESPERDICIOS

¿TE DETUVISTE A RECOGER ALGO QUE NO TE GUSTO EN EL RECORRIDO?

MARCA TU RESPUESTA

Si

No

¿Por qué? _____

ASPECTO COGNITIVO

¿SE FORTALECIO TU PENSAMIENTO FRENTE AL CUIDADO DE LA NATURALEZA?

ELIJE UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES

Sí, fue de gran ayuda

Sí, pero no lo suficiente

No, tengo muchas dudas

No, fue insuficiente

Otra _____

DE LOS SIGUIENTES ¿QUE OBSERVASTES?

ARBOLES

FLORES

ANIMALES

LUGARES RECREATIVOS

JARDINES

ZONAS VERDES

LAGOS

CANCHAS

¿QUE HACES PARA MANTENERLOS LIMPIOS? MARCA TU RESPUESTA

Llevas las basuras al basurero

Recoges las basuras

Evitas tirar las basuras al piso

Otro _____



ANEXO F

ABRAZANDO MIS RAICES

INTRODUCCION

Abrazar a los arboles es un acto simbólico por los ambientalistas y además es beneficioso para la salud. Un estudio realizado por el investigador Marc Berman, asegura que la naturaleza es realmente eficaz para aliviar los síntomas de la depresión e incluso promover la atención y la memoria en el trabajo.

“Los espacios verdes seguros pueden ser tan eficaces como los medicamentos recetados en el tratamiento de algunas enfermedades” explicaron los científicos de la universidad de Stanford. Silverstone, demuestra como las propiedades vibratoriales de los árboles y plantas son en realidad lo que nos da los impactos netos positivos para la salud. Se ha demostrado que un vaso de agua tratada con una vibración de 10 Hz es capaz de causar que la coagulación de su sangre cambie casi e inmediato, es lo mismo con los árboles, ya que tienen diferentes patrones vibratorios que tú.

OBJETIVO: Fortalecer las relaciones entre la naturaleza existente en la I.E.M. Normal y los estudiantes del grado quinto para que despierte en ellos el sentido de pertenencia con las plantas y el entorno en general.

METODOLOGIA: Para iniciar (todos) los estudiantes se concentrarán en un punto de partida. Se explica la dinámica del juego y se organizan grupos de 3 estudiantes, entre ellos elegirán al integrante que será vendado y los otros dos, le van a guiar, ya después de formados los grupos, se dará inicio, primero se hará un recorrido, hasta llegar a una planta. El compañero que tiene sus ojos vendados, buscara una planta y una vez encontrada, le dará un abrazo, la tratara de conocer por medio de la ayuda de sus sentidos, y volverá al punto de partida. Luego volverá al lugar, donde encontró la planta y tratara de hacer el reconocimiento de esta, pero para llegar hasta la

planta deberá atravesar unos obstáculos de basuras y desperdicios, una vez que se pase por estos obstáculos, continúan con la dinámica del juego, que es el reconocimiento del árbol, que en un principio eligieron, si logran encontrar el árbol, le dan un fuerte abrazo sintiéndose familiarizados y con sentido de pertenencia. Al final se recomendará cuidar la planta que encontró para que despierte en ellos el sentido de pertenencia con las plantas y la naturaleza en general.

Tiempo estimado: 1 hora



ANEXO G

VALORACION

ABRAZANDO MIS RAICES

ASPECTO AFECTIVO

CUANDO OBSERVAS BASURAS EN LAS PLANTAS ¿QUE PIENSAS? MARCA UNA O MAS RESPUESTAS:

Siento desagrado

Siento tristeza

Me da lo mismo

Siento indignación y limpio la planta

¿OBSERVAR UNA PLANTA FRONDOSA, VERDE, LLENA DE FRUTOS, ¿COMO TE HACE SENTIR? MARCA UNA O MAS RESPUESTAS:

Contento, pues la planta está bien

Agradecido con la naturaleza por sus recursos

No me he emocionado

Alegría y esperanza para que todas las plantas crezcan y vivan

¿QUE SENTISTE AL ABRAZAR EL ÁRBOL?

Apropiación, ya que sentí un acercamiento con la naturaleza

Satisfacción, pues logre el reconocimiento del árbol

Tranquilidad, ya que me familiarice con la planta

Nada, pues, no sentí ninguna emoción al abrazarlo

ASPECTO SOCIAL

¿QUE TE PARECE MEJOR PARA EL CUIDADO DE LA NATURALEZA? MARCA UNA O MAS RESPUESTAS:

Mi ayuda nada más, yo puedo solo

La colaboración de unos grupos expertos

De las organizaciones ambientales y de los gobiernos

De mí, de ti y de todos, podemos salvar el ambiente

DE LOS SIGUIENTES VALORES ÉTICOS, ¿CUALES DE EVIDENCIARON?

Colaboración

Amistad

Compañerismo

Solidaridad

DURANTE EL JUEGO, ¿SE LOGRO UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO?

Si, ya que todos ayudamos

Si, pues juntos nos divertimos y logramos el objetivo del juego

No, puesto que, no se llegaba a estar de acuerdo

No, ya que, se presentaron algunos inconvenientes

ASPECTO COGNITIVO

CUANDO UNA PERSONA QUE QUIERES SE ENFERMA, TU LA CUIDAS, SI SE ENFERMA UN ARBOL ¿TU QUE HARIAS? MARCA UNA O MAS RESPUESTAS:

No hago nada

Lo riego con agua

Lo protejo para que no lo talen ni destruyan

Evito botar basuras a su alrededor

Quiero ayudarle, pero no sé cómo hacerlo

¿CREES QUE LA CONTAMINACIÓN ES UN IMPEDIMENTO PARA SALVAR EL PLANETA?

Sí, puesto que la mayor parte está contaminado

Sí, ya que, no hay soluciones eficaces

No, puesto que con acciones ambientales diarias se logrará un mejoramiento

No, porque aún estamos a tiempo y hay mucho por hacer

DESPUES DE LA ACTIVIDAD ¿QUE ES LA NATURALEZA PARA TI?

La obra de arte más hermosa que existe

Un regalo de dios

Una necesidad del ser humano

Son todos los recursos naturales

ANEXO H

MODELO DE PLAN DE CLASE PARA LA PUESTA EN ESCENA DE LOS JUEGOS

PROPUESTA: ME MUEVO AL RITMO DEL PLANETA

Grado:

Nombre de Profesor (a):

Institución:

Asignatura:



PROPOSITO: Fortificar la relación entre el estudiante y el medio ambiente para suscitar la sensibilización frente a la conservación ambiental a partir de la práctica de juegos tradicionales.

TEMA	SUBTEMAS	DESARROLLO	ESTRATEGIA PEDAGOGICA	TIEMPO-CLASE	VALORES Y ACTITUDES	EVALUACION
Conservación Ambiental	Fauna y flora Recurso hídrico Residuos solidos Reutilización de materiales Importancia de la naturaleza y sus recursos Importancia de las plantas Reciclaje Buen uso de la energía Contaminación	Se inicia la actividad con preguntas acerca de la temática y en cada actividad del tema que corresponde, esto para tener encuentra los saberes previos del estudiante. Posteriormente el (la) docente, con ayuda de carteleras,	Juegos tradicionales La cuerda Las canicas El ponchado El rey manda El trapiche La semana Cero contras pulcero La lleva Las escondidas La carretilla	2 horas	Respeto Tolerancia Solidaridad Amistad Disposición Honestidad Creatividad Intervención activa de los estudiantes Interés y concentración Cooperación y colaboración en la	Trabajo en equipo. Demuestra interés por participar en el juego. Identifica y comprende conceptos de la temática. Argumenta e interpreta fenómenos de

	<p>ambiental</p> <p>Cambio climático</p> <p>Contaminación atmosférica</p>	<p>diapositivas, videos (lo que desee utilizar)</p> <p>trata el tema de cada juego, definiendo conceptos, se ejemplifica con sucesos cotidianos (para establecer relaciones) y se aclaran dudas acerca de la temática.</p> <p>Una vez cumplida la parte teórica, se lleva a cabo la dinámica: se explica la metodología de este, menciona el objetivo y el nombre y al finalizar el juego se indica la actividad ambiental correspondiente a realizar.</p>			<p>realización de la actividad</p>	<p>su cotidianidad.</p> <p>Nivel de satisfacción de actividad lúdica.</p> <p>Enseñanza que dejo a su proceso cognitivo y humano.</p> <p>Fortalecimiento de sus conocimientos en cuanto a la preservación ambiental</p>
--	---	--	---	--	------------------------------------	--

		Al terminar la sesión, se hace una reflexión a partir de la experiencia lúdica mediante un mensaje o pensamiento de cada estudiante.				
--	--	--	--	--	--	--