



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**JUEGO ECOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN
AMBIENTALISTA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO
SECCIÓN "C" DEL TURNO DE LA MAÑANA DE LA
ESCUELA BÁSICA NACIONAL "SAN ESTEBAN"
DEL MUNICIPIO PUERTO CABELLO
DEL ESTADO CARABOBO**

Campus Bárbula, Febrero 2015



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**JUEGO ECOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN
AMBIENTALISTA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO
SECCIÓN "C" DEL TURNO DE LA MAÑANA DE LA
ESCUELA BÁSICA NACIONAL "SAN ESTEBAN"
DEL MUNICIPIO PUERTO CABELLO
DEL ESTADO CARABOBO**

Proyecto presentado ante el Departamento de Ciencias Pedagógicas como requisito parcial para optar al Título Licenciado en Educación mención Educación Integral.

Autoras: Colmenares Kathyuska
Sánchez Gilbelyth
Tutor: Dra. Dulce Ceballos

Campus Bárbula, Febrero 2015

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído el proyecto de Trabajo de Grado presentado (a) por el (la) ciudadano (a) Colmenares Kathyuska y Sanchez Gilbelyth, para optar al Grado de Licenciado en Educación, Mención Educación integral, cuyo título tentativo es Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección "C" del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" del Municipio Puerto Cabello del estado Carabobo; y que acepto asesorar al estudiante, en calidad de Tutor, durante la etapa de desarrollo del trabajo de Grado hasta su presentación y evaluación.

En la Ciudad de Bárbula, a los veinte días del mes de febrero de 2015.

Prof. (a).Dra. Dulce Ceballos.

C.I: V-8.417.764

DEDICATORIA

-Primeramente le doy gracias a mí Dios por permitirme la dicha de existir para alcanzar este gran logro.

-A mi madre, gracias por darme la vida y apoyarme en todo momento que necesite, por no permitirme rendirme nunca.

-A mi padre, por ser un gran ejemplo de superación sé que estas orgulloso de mí.

-A mi hijo, gracias por ser el pilar fundamental en mi vida. Eres el creador de todos mis sueños contigo recibí mi primer título como lo es el de ser madre, este triunfo es para ti y espero que sea un gran ejemplo de superación como tú lo fuiste para mi campeón. Dios te bendiga siempre Santiago Manuel te amo pequeño.

-A mi esposo, gracias por estar siempre a mi lado en las buenas y en las malas, ayudándome en cada momento, dándome fuerzas para levantarme las veces que tropecé y llenándome de aliento para no desistir por eso este logro es de los dos. Te amo Johns Aurrecoechea gracias por ese apoyo incondicional.

-A mis hermanos, por su ayuda en todo momento: que este logro sea ejemplo de superación para ustedes.

-A mis abuelas, gracias por ese apoyo incondicional y acobijarme en todo momento.

-A mis tías y primos, gracias por ese apoyo que me brindaron.

-A mi suegra, gracias por esa ayuda y consejos que me brindo para crecer como persona.

-A una amiga en especial, por brindarme ayuda y apoyo cuando lo necesite.

-A la Doctora Dulces Ceballos, por brindarme su ayuda incondicional en todo momento.

-A mis amigas, gracias por su comprensión, entendimiento, ayuda y apoyo que me brindaron a lo largo de nuestra carrera.

-A mi persona por alcanzar este triunfo en mi vida.

-A todos que de una u otra forma siempre estuvieron involucrados en este gran trabajo.

Kathyuska Colmenares

¡Mil Gracias!

DEDICATORIA

-A Dios por sobre todas las cosas por tu inmenso amor y ayuda sin la cual nada es posible. Por iluminar siempre mi camino por donde tránsito y guiar mis pasos.

-A mi Madre, gracias por haberme dado la vida, por estar siempre presente en cada uno de los retos que asumo, gracias por tu ayuda incondicional estando allí cuando más te he necesitado y alentado para lograr mis metas, sin ti nada de esto sería posible. Gracias por ser mi Madre ¡TE AMO!

- A mi Padre, gracias por el apoyo incondicional para seguir adelante y culminar esta meta. ¡TE AMO!

-A mis Hermanos, por su amor y apoyo moral.

-A mi Tía Anaís, gracias por estar presente en mi vida tanto en las buenas como en las malas, por tu ayuda y consejos que me han hecho crecer como persona. ¡TE AMO!

- A mis Tíos y Tía: Julio, Pedro, Ramón, Wilfredo e Iris, gracias por el apoyo que me han brindado.

-A mis Abuelas y a mi Abuelo: Rosa, María Hilda por su apoyo incondicional en todo momento y a ti abuelo Leopoldo mil gracias por estar siempre presente espiritualmente.

- A la Familia Arroyo Godoy y Díaz Godoy, mil gracias por su apoyo y amistad incondicional, por estar siempre presente en cada una de mis metas.

-A mis mejores amigas, primas y hermanas: Daniela y Jaqueline, por su amistad, por su apoyo incondicional, por estar presente en cada paso que doy en la vida y sobre todo por permitirme ser parte de sus familias. ¡Las Quiero!

- A Gabriela y Nathaly, gracias por brindarme su ayuda y consejos cuando lo he necesitado.

-A mis amigas y compañeras de estudio, con quienes he compartido momentos de alegría, emociones y angustias gracias por el apoyo brindado durante la carrera.

- A mis profesores que nutrieron con sus conocimientos para mi fortalecimiento intelectual y espiritual.

-A todas las personas que de una u otra forma contribuyeron en mis estudios Universitario.

Gilbelyth Sanchez

¡Gracias!

AGRADECIMIENTO

-Primeramente nos gustaría agradecerle a Dios por bendecirnos para llegar hasta donde hemos llegado, porque hizo realidad este sueño anhelado.

-A la UNIVERSIDAD DE CARABABO por darnos la oportunidad de estudiar y ser unas profesionales.

-A nuestra tutora de tesis, la Dra. Dulce Ceballos por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado que nosotras culmináramos nuestro trabajo con éxito.

-También nos gustaría agradecerles a las profesoras que estuvieron presente durante toda nuestra carrera profesional como lo hicieron la profe Hanexy Núñez, Sandra Mota, Radhys García, Liliana Camaray, Daniela Sanini, Yajaira Jimenez, Daniela Bolaños ya que todas han aportado un granito de arena para formarnos, en especial a nuestra profesora Blanca Valladares y Vanesa Pacheco por sus consejos, su enseñanza y dedicación que aportaron a nuestro trabajo.

-De igual manera son muchas las personas que han formado parte de nuestras vidas, a las que nos encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de nuestras vidas. Algunas están y otras no pero sin importar en donde estén queremos darles las gracias por formar parte de nosotras, por todo lo que nos han brindado y por todas sus bendiciones. Para ellos: muchísimas gracias y que Dios los Bendiga.

INDICE GENERAL

	Pág.
Resumen.....	xii
Summary.....	xiii
Introducción.....	14

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	16
Objetivo de la Investigación.....	20
Objetivo General.....	20
Objetivos Específicos.....	20
Justificación de la Investigación.....	21

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación.....	23
Dimensiones	
Definición de términos básicos.....	27
Teoría del Aprendizaje.....	34
Bases Legales.....	37
Tabla de Especificaciones de Variables.....	40

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación.....	41
Diseño de la Investigación.....	42
Población.....	43
Muestra.....	43
Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos.....	44
Validez y Confiabilidad.....	45

Análisis de Datos.....	47
------------------------	----

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de los resultados

Resultados de la encuesta.....	49
Conclusiones y Recomendaciones.....	61

CAPÍTULO V: La Propuesta

Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección “C” del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”	63
---	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
--	-----------

Anexos.....	84
--------------------	-----------

INDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro N°1 ¿Conoces que son juegos ecológicos?.....	49
Cuadro N°2 ¿Has participado en juegos ecológicos?.....	50
Cuadro N°3 ¿Te ha enseñado tu maestra algún juego recreativo?.....	51
Cuadro N°4 ¿Has realizado alguna actividad de reciclaje en tu escuela.....	52
Cuadro N°5 ¿Has realizado con tu maestra juegos didácticos?.....	53
Cuadro N°6 ¿Consideras que a través de los juegos ecológicos desarrollas tus conocimientos?.....	54
Cuadro N°7 ¿Cuidas el medio ambiente?.....	55
Cuadro N°8 ¿Al realizar actividades ecológicas en tu escuela lo disfrutas?.....	56
Cuadro N°9 ¿Te gustaría que te enseñaran a realizar actividades ecológicas en tu escuela?.....	57
Cuadro N°10 ¿Valoras el ambiente que se encuentra en tu escuela?.....	58
Cuadro N°11 ¿Has realizado actividades de reciclaje con la comunidad?.....	59
Cuadro N°12 ¿Te sientes motivado para realizar juegos ecológicos en tu escuela?...60	60

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N°1 ¿Conoces que son juegos ecológicos?.....	49
Tabla N°2 ¿Has participado en juegos ecológicos?.....	50
Tabla N°3 ¿Te ha enseñado tu maestra algún juego recreativo?.....	51
Tabla N°4 ¿Has realizado alguna actividad de reciclaje en tu escuela.....	52
Tabla N°5 ¿Has realizado con tu maestra juegos didácticos?.....	53
Tabla N°6 ¿Consideras que a través de los juegos ecológicos desarrollas tus conocimientos?.....	54
Tabla N°7 ¿Cuidas el medio ambiente?.....	55
Tabla N°8 ¿Al realizar actividades ecológicas en tu escuela lo disfrutas?.....	56
Tabla N°9 ¿Te gustaría que te enseñaran a realizar actividades ecológicas en tu escuela?.....	57
Tabla N°10 ¿Valoras el ambiente que se encuentra en tu escuela?.....	58
Tabla N°11 ¿Has realizado actividades de reciclaje con la comunidad?.....	59
Tabla N°12 ¿Te sientes motivado para realizar juegos ecológicos en tu escuela?.....	60

INDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N°1 ¿Conoces que son juegos ecológicos?.....	49
Gráfico N°2 ¿Has participado en juegos ecológicos?.....	50
Gráfico N°3 ¿Te ha enseñado tu maestra algún juego recreativo?.....	51
Gráfico N°4 ¿Has realizado alguna actividad de reciclaje en tu escuela.....	52
Gráfico N°5 ¿Has realizado con tu maestra juegos didácticos?.....	53
Gráfico N°6 ¿Consideras que a través de los juegos ecológicos desarrollas tus conocimientos?.....	54
Gráfico N°7 ¿Cuidas el medio ambiente?.....	55
Gráfico N°8 ¿Al realizar actividades ecológicas en tu escuela lo disfrutas?.....	56
Gráfico N°9 ¿Te gustaría que te enseñaran a realizar actividades ecológicas en tu escuela?.....	57
Gráfico N°10 ¿Valoras el ambiente que se encuentra en tu escuela?.....	58
Gráfico N°11 ¿Has realizado actividades de reciclaje con la comunidad?.....	59
Gráfico N°12 ¿Te sientes motivado para realizar juegos ecológicos en tu escuela?...60	60



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



JUEGO ECOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN AMBIENTALISTA. Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Febrero 2015.

Autor (as): Colmenares Kathyuska
Sanchez Gilbelyth
Tutor: Dra. Dulce Ceballos
Fecha: Febrero 2015

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito proponer Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección "C" del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional "San Esteban". Presentando como objetivo general diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista. El estudio consistió en un proyecto factible apoyado en una investigación descriptiva, con un diseño no experimental de campo, la población estuvo conformada por un universo finito de 32 estudiantes de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" del Municipio Puerto Cabello del estado Carabobo. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario cerrado estructurado con 12 ítems y cada uno de estos fue extraído de los indicadores de las variables, con respuestas dicotómicas (sí o no), el cual fue validado mediante el juicio de expertos, en tanto que para determinar la confiabilidad se aplicó la técnica de kuder Richardson el cual arrojó una confiabilidad de $r_{tt} 0,70$ es decir, de alta confiabilidad. Para procesar los datos e informaciones obtenidas en el estudio se empleó la estadística descriptiva y se representaron en tablas de distribución de promedios y gráficas. Los resultados obtenidos permitieron concluir que el docente no utiliza estrategias de recreación a la hora de impartir el proceso de enseñanza a través de la educación ambiental solo trabajan con la metodología tradicional, por lo tanto se recomienda incluir el juego ecológico dentro de las planificaciones diarias como recurso para un aprendizaje significativo. La investigación presenta como línea de investigación Desarrollo de Habilidades del Pensamiento y Creatividad.

Palabras Claves: Educación, Juego ecológico, formación ambientalista.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



JUEGO ECOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN AMBIENTALISTA. Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Febrero 2015.

Autor (as): Colmenares Kathyuska
Sanchez Gilbelyth

Tutor: Dra. Dulce Ceballos

Fecha: Febrero 2015

Summary

The present research was to propose Ecological game as a Tool for the Environmental Training children in sixth grade section C of the morning shift from the "San Esteban" National Basic School. Introducing general objective Ecological design a game as a Tool for the Environmental Training. The study consisted of a feasible project supported in a descriptive research with a non experimental field design, the population consisted of a finite universe of 32 students at St. Stephen Elementary School in the Municipality National Puerto Cabello, Carabobo state. For data collection the survey technique was used and an instrument a questionnaire closed structured with 12 items and each of these was extracted indicator variables with dichotomous responses (yes or no), which was validated by expert judgment, whereas to determine the reliability kuder Richardson technique which yielded a reliability of 0.70 rtt ie high driveability was applied. To process the data and information obtained in the study used descriptive statistics and plotted on average distribution tables and graphs. The results allowed us to conclude that the teacher does not use strategies recreation in delivering the teaching process through environmental education only work with the traditional methodology, therefore it is recommended that the ecological game into daily schedules as resource for meaningful learning. The investigation comes as research line Development of Thinking Skills and Creativity.

Keywords: Education, eco Game, environmental training.

INTRODUCCIÓN

La educación que se viene formulando requiere de docentes orientados a la excelencia, aquellos que enseñan a ser, a aprender, a convivir y a hacer. Del mismo modo, el rol administrativo del docente cumple con una serie de pasos para que se lleve a cabo, y si se lleva a la educación se ajusta a las actividades que hace el docente en una jornada diaria, tales como planificar, que es la principal actividad a ejecutar, organizar, tomar decisiones y supervisar lo necesario para un ambiente de aprendizaje eficaz.

De allí que, el docente sea también un gerente de aula, cuya actividad consiste igualmente en planificar, organizar, en controlar y dirigir los recursos humanos, materiales o tecnológicos de forma eficaz y eficiente, de manera tal que sus alumnos logren obtener un aprendizaje significativo. Es por ello que se señala al docente ante todo, como el que crea un ambiente de instrucción que estimula el deseo de aprender, la creatividad, el trabajo y la convivencia. Es preciso comprender la relevancia de cumplir cada rol dentro de una institución educativa haciendo énfasis en el desempeño de las funciones individuales y grupales que tienen que se deben cumplir para el logro de las metas dentro y fuera de la institución.

La planificación es una tarea fundamental en la práctica docente porque de ésta depende el éxito o no de la labor docente, además permite conjugar la teoría con la práctica pedagógica, de igual manera, el docente debe reconocer la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en el aula. Esto implica tomar decisiones

previas a la práctica sobre qué es lo que se aprenderá, para qué se hará y cómo se puede lograr de la mejor manera. Del mismo modo la evaluación, toma un papel preponderante ya que es esencial para la calidad educativa, generando distintas clases de información que permiten tomar decisiones y entender procesos de enseñanza-aprendizaje para una aplicación acertada en el logro de los objetivos propuestos.

Es por ello que en la Escuela Básica Nacional "San Esteban", se observaron distintas problemáticas, en la cual el medio ambiente es relevante, ya que permite la socialización y practica de valores, es por ello que el juego ecológico será una herramienta para la formación ambientalista a través de diversas estrategias pedagógicas donde puedan satisfacer sus necesidades y alcanzar los aprendizajes esperados.

La presente investigación se desarrolla de la siguiente manera: Capítulo I: Planteamiento del Problema, Objetivo de la Investigación, Objetivo General, Objetivos Específicos y Justificación de la Investigación.

Capítulo II: Marco teórico, Antecedentes de la Investigación, Dimensiones, Definición de términos básicos, Teoría del Aprendizaje y Bases Legales.

Capítulo III: Metodología de la investigación, Tipo de investigación, Diseño de la Investigación, Población, Muestra, Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos, Validez y Confiabilidad y Análisis de Datos.

Capítulo IV: Resultados de la Investigación, Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo V: La Propuesta. Juego Ecológico como Herramientas para la Formación Ambientalista.

Por ultimo; Bibliografías y anexo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La población humana va adquiriendo conciencia sobre los problemas ambientales que están afectando a nuestro planeta y por tanto, a la propia vida que se desarrolla sobre él. 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 medio 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 acabaremos con nuestro planeta tierra.

Lo señalado anteriormente exige por parte de la escuela una formación adecuada al niño y a la niña que contribuyan a crear una formación ambientalista y fomentar actitudes favorables para disminuir los problemas planteados. Es por ello, que el docente debe implementar estrategias donde se fomente la formación ambientalista, ya que así habrá una posibilidad de actuar ante tal problema, ya que no solo afecta a una sola persona sino a muchas más, por tanto debe integrar a la familia y comunidad pues es el entorno social donde se desenvuelve el niño. Del mismo modo, debe encontrar la forma de que el mensaje llegue de manera didáctica, recreativa y eficaz donde el mismo tenga la oportunidad de potenciar sus conocimientos de manera dinámica.

En tal sentido se pretende que el niño y niña asuman una participación ciudadana que responda al saber, al hacer, al ser y al convivir, para comprender las

relaciones del ambiente natural con el ambiente social, para que aprenda comportamientos ecológicos positivos, normas de seguridad en el ambiente socio-natural; exprese felicidad al realizar actividades al aire libre y manifestar curiosidad por las cosas del ambiente.

En la quinta sesión del comité de la **ONU** llevada a cabo en Ginebra en **1975**, se solicitó a los respectivos Gobiernos Nacionales que se instruya al conjunto de los ciudadanos de forma tal que adquieran formación del problema ambiental en la vida cotidiana inculcándoles los conocimientos, capacidades y el sentimiento de responsabilidad indispensables para hallar la solución a los problemas ambientales. La educación en estos temas debe ser además actualizada permanentemente, en muchos textos se tratan los temas ecológicos desde su perspectiva "clásica" o "romántica", la que se corresponde con conceptos de hace más de treinta años.

Cabe destacar que en el Congreso sobre Educación y Capacitación Ambiental de la **UNESCO-PNUMA (1987)** los asambleístas llegaron a un consenso en que: la educación ambiental es un proceso que ayuda a desarrollar las habilidades y actitudes necesarias para comprender las relaciones entre los seres humanos, sus culturas y su mundo biofísico, por lo que todo programa de educación ambiental debería incluir la adquisición de conocimientos y la comprensión y desarrollo de habilidades.

Los programas estimularán la curiosidad, el fomento de la toma de conciencia y la orientación hacia un interés informado que eventualmente pueda ser expresado en términos de una acción positiva, que conduzca a resolver algunos de los problemas originados por el mal uso de los recursos naturales.

En Venezuela, como en todo el continente americano, se ha venido incorporando con mucha fuerza a la educación ambiental, como un proceso participativo, de reflexión, planificación y evaluación ante la gran crisis ambiental por la que atraviesan nuestras sociedades. Es así como en Caracas, y otros Estados de

Venezuela, el grupo de InParques se ha encargado de llevar a cabo un programa, denominándolos como "Juegos Ecológicos" desde el año 1979.

Este grupo ecológico se contrapone a las orientaciones tradicionalistas de didácticas fosilizadas e incoherentes que se basan en el discurso oral, vertical y aburrido sobre la naturaleza y sus procesos. En el quehacer pedagógico de la experiencia vivida en el programa nacional Juegos Ecológicos, se incursionan en diversas disciplinas y experiencias que facilitan la posibilidad de utilizar diversas vías para dar a conocer y comprender conceptos ecológicos, problemas ambientales, ayudar a los participantes a entender sus actitudes y comportamientos hacia el prójimo, su entorno biofísico y social.

Una de esas vías o estrategias más exitosas fue la utilización del juego como herramienta educativa para revalorizar lo lúdico, lo emotivo y lograr experiencias significativas de reconexión de las personas con su ambiente. El enfoque manejado también es consecuencia de la necesidad de valorar lo que ocurre en el interior de las personas, para así encontrar puentes entre el ambiente externo y el interno que ayuden a sanar a las personas y por ende al ambiente que les rodea. **Álvarez, A, y Col. (2007).**

Es así como han surgido innumerables estrategias que fomenten una formación ambientalista, tal como mencionan el juego, el cual según **Vygotsky (1966)** "sirve para abordar el estudio desde una perspectiva histórico-cultural, tomando en cuenta nuestro entorno y poder crear a partir de él una teoría que refleje nuestra realidad para su mejor comprensión" (p. 99). De allí que, el fundamento de los mismos aparte de jugar, es aprender, el docente debe escoger adecuadamente las herramientas a utilizar a fin de que los niños puedan adquirir conocimientos en una forma amena, lúdica, fácil, comprensible y sobre todo de utilidad durante el desarrollo de su vida.

De allí la importancia de que se utilicen los juegos ecológicos, los cuales según **Ruiz (2002)**, representan una alternativa válida para abordar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la escuela venezolana, debido a que su metodología de trabajo se desarrolla bajo los lineamientos del paradigma ecológico. Asimismo, plantea que los juegos ecológicos sirven para aprender por construcción o por descubrimiento, en ambientes de trabajo para dotar a los alumnos de una especial sensibilidad hacia el ambiente y de un pensamiento integrador que le permita conocer su realidad, concebir el ambiente de una forma sistemática, tener participación activa en la toma de decisiones para lograr la solución de problemas que afecten su vida y desenvolvimiento social.

Además, los juegos ecológicos generan una visión interna de la naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa nos conecta mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta. El mundo necesita que a través de la educación se fomenten ese tipo de actividades, el docente como orientador y promotor de los aprendizajes tiene la responsabilidad de crear estrategias que estimulen a los niños y niñas a aprender de forma significativa, y es a través de los juegos donde se puede crear un sentido de pertenencia con la naturaleza.

En virtud de lo que se observó en la Escuela Básica Nacional “San Esteban”, ubicada en la urbanización San Esteban del Municipio Puerto Cabello Edo. Carabobo, se notó que los niños y niñas requieren de la implementación de estrategias que los ayuden a tener una formación ambientalista, debido a que no mantienen limpio las instalaciones de la escuela y de su alrededor donde se encuentran contenedores repletos de basuras que afecta la salud y el bienestar de los ciudadanos involucrados, esto sucedió ya que poco conocen sobre la importancia de conservar el medio ambiente y la manera en la que puedan contribuir con el mismo. Todo esto, se debió a la falta de aplicación de estrategias por parte de la docente, además del poco interés

que muestran las familias por la educación ambiental de los niños y niñas, de allí que, se propuso Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los Niños y Niñas de sexto grado sección "C" de dicha institución.

De allí, se plantean la siguiente interrogante:

¿Cuáles serán las características de un diseño de estrategias basadas en el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista de los niños y niñas de la Escuela Básica Nacional "San Esteban"?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban"

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad del diseño de un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección "C" del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional "San Esteban"

Establecer la factibilidad del diseño de un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección "C" del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional "San Esteban"

Diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección "C" del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional "San Esteban"

Justificación de la Investigación

Teniendo en cuenta que la educación ambiental es un proceso que se basa tanto en la reflexión como en el análisis crítico permanente, mediante el cual un individuo y un grupo puede llegar a apropiarse de su realidad al comprender de manera integral las relaciones que se presentan en sus dimensiones natural, cultural y social. La importancia de la educación ambiental está basada en el aporte de conocimientos e información que faciliten al hombre interpretar los fenómenos naturales, así como los procesos dinámicos de cambio que ocurren dentro de ellos.

Este proceso pedagógico ha dado resultados en la solución de problemas ambientales, lo cual también ha contribuido al proceso de desarrollo social, ha permitido alternativas para resolver los problemas de desequilibrio ambiental, causado por el hombre a los ecosistemas naturales. En la vida diaria, esta permite que el hombre conviva mejor consigo mismo, con sus semejantes y con el medio que lo rodea, aumentando la sensibilidad al igual que su capacidad para hacer mejor uso de los recursos naturales, teniendo una actitud favorable en cuanto al mantenimiento del equilibrio ambiental y la conservación de la diversidad biológica, con lo que se puede garantizar una mejor calidad de vida para las generaciones actuales y futuras.

Los juegos son recursos valiosos para atender las actividades individuales expresadas, en una mayor o menor capacidad para comprender, estos se han caracterizado por su eficacia en cuanto a la obtención del aprendizaje esperado. Desde este punto de vista el juego, y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia de la educación, porque permite estudiar las expresiones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño. Igualmente el juego propicia que el alumno, se inicie en la actividad cognoscitiva, conozca su medio circundante y pueda llegar a comprobar, fijar y precisar de manera efectiva los conocimientos adquiridos.

Por lo tanto el juego ecológico presentan una gran importancia dentro del proceso educativo, en la medida que el mismo sea dirigido sistemáticamente por el docente en relación directa con la experiencia de aprendizaje ofrecida en los proyectos investigativos de aprendizaje. Es por ello que los estudiantes fueron los primeros beneficiados con la ejecución del presente trabajo de investigación. Además, se benefició a la Escuela Básica Nacional San Esteban, donde en su labor como institución educativa, estuvo cumpliendo con el perfil del egresado, donde se esperó que fueran niños y niñas con capacidad de conservar el medio ambiente, contribuyendo con su formación integral.

La presente investigación tiene como línea de investigación Desarrollo de Habilidades del Pensamiento y Creatividad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Martínez (2011) en su trabajo de grado titulado **“Juegos ecológicos en los proyectos investigativos de aprendizaje en la II etapa de educación básica”** El estudio se basó en explicar los juegos ecológicos en los proyectos investigativos de aprendizaje en la Segunda Etapa de Educación Básica. La investigación correspondió a un estudio de campo descriptivo con base documental, donde los fenómenos, se observan en su contexto natural para posteriormente ser analizados. El diseño adoptado fue descriptivo.

Los resultados determinaron que el docente poco incorpora los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje, pero que al utilizarlo aunque no sigue lineamientos teóricos; conoce su práctica, considerando los elementos de la planificación del diseño curricular actual y ejecutándolos en espacios abiertos-naturales. Además, propicia en los alumnos un aprendizaje significativo vivencial, que les permite adquirir habilidades cognitivas y sociales; expresándose libremente en su contexto sociocultural motivando la reflexión sobre el ambiente.

En la investigación citada anteriormente, corresponde con la presente en cuanto a los juegos ecológicos. Se vinculan en la misma metodología descriptiva, instrumento a utilizar fue una entrevista obteniendo así los resultados de su

experiencia donde se muestra que el docente poco incorpora los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje.

Salcedo, M. (2007), en su trabajo de grado titulado, **“Manual de Juegos Ecológicos como Estrategia Mediadora de Aprendizaje para la Conservación del Ambiente en el nivel de Educación Inicial de dependencias estatales de la Parroquia Catedral del Estado Lara”**, el objetivo de esta investigación es proponer un Manual de Juegos Ecológicos como Estrategia Mediadora de Aprendizaje para la Conservación del Ambiente en el nivel de Educación inicial de dependencias estatales de la Parroquia Catedral del Estado Lara.

Es una investigación de campo de carácter descriptivo en el cual se desarrolló en tres fases: Diagnóstico, Diseño del prototipo y validación del manual, la población estuvo conformada por cincuenta y cinco (55) docentes que laboran en el nivel de Educación Inicial y la muestra estuvo integrada por cuarenta (40) docentes un total de noventa y cinco (95) personas, se tomaron como muestra. Los resultados fueron procesados de forma manual, en cuadros estadísticos, estos determinaron la necesidad de un Manual de Juegos Ecológicos como Estrategia mediadora de aprendizaje para la conservación del ambiente en la Etapa de Educación Inicial para así incentivarlos desde muy pequeños.

En la investigación mencionada anteriormente, tiene una relación con la presente en cuanto a la aplicación de juegos ecológicos como estrategia para inducir a los niños desde temprana edad a formarse de manera concientizada sobre el cuidado del medio ambiente. Así también se relaciona en cuanto a la metodología descriptiva. Los instrumentos de recolección de datos como el cuestionario, alcanzando buenos resultados y enseñando que los juegos ecológicos cumplen un papel fundamental para la vida cotidiana de los niños.

León, L. (2007), en su trabajo de grado titulado **“Guía de estrategias didácticas para la enseñanza de la educación ambiental a los niños y niñas del nivel preescolar dirigido a docentes del sector centro plaza, Municipio Agua Blanca, Estado Portuguesa”**. Tiene como propósito diseñar una guía de actividades didácticas para la enseñanza de la educación ambiental a los niños y niñas del Nivel Preescolar dirigido a las docentes del sector Centro Plaza, Municipio Agua Blanca, Estado Portuguesa, es una investigación de campo de tipo descriptivo. La población se realizó en base a los dieciséis (16) docentes. Para finalmente precisar la necesidad de la propuesta como es el diseño de una guía de actividades didácticas para la enseñanza de la educación ambiental a los niños y niñas del Nivel Preescolar dirigido a las docentes.

Esta investigación, se relaciona con el presente estudio en cuanto a la búsqueda de estrategias que ayuden en la enseñanza de la educación ambiental, además se vincula en cuanto tipo de investigación y en el instrumento de recolección de datos tal como lo es el cuestionarios, llegando a la conclusión de la necesidad de la propuesta para la enseñanza de la educación ambiental, de allí que se sustenta esta investigación pues los juegos ecológicos ayudan a promover una conciencia ambientalista necesaria para la actual sociedad y desde pequeños se deben proporcionar dichos conocimientos para la valoración del ambiente.

Colmenarez, Y. (2006), en su trabajo de grado titulado **“Guía de juegos ecológicos como estrategia pedagógica para fortalecer el área de aprendizaje relación con el ambiente en niños y niñas de 5 a 6 años de los centros de educación inicial de la Unidad Territorial noroeste B de la Parroquia Juan de Villegas Municipio Iribarren Estado Lara”**, el objetivo de esta investigación es proponer una Guía de Juegos Ecológicos como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Área de Aprendizaje Relación con el Ambiente en Niños y Niñas de 5 a 6 años de los Centros de Educación Inicial de la Unidad Territorial Noroeste B de la Parroquia Juan de Villegas, Municipio Iribarren del Estado Lara.

Es una investigación de campo de carácter descriptivo que permitió diagnosticar el nivel de información que poseen los docentes de Educación Inicial sobre los juegos ecológicos como estrategia pedagógica para fortalecer el área de aprendizaje en relación con el ambiente. Los sujetos del estudio quedaron representados por los educadores que laboran en los Centros de Educación Inicial de la Unidad Territorial Noroeste B de la Parroquia Juan de Villegas Municipio Iribarren del Estado Lara. Los resultados fueron analizados por medio de estimación de frecuencias absolutas y porcentuales representando los datos en cuadros. En cuanto a los resultados obtenidos se procedió a diseñar la guía estructurada en tres dimensiones: Educación Ambiental, Área de Aprendizaje Relación con el Ambiente y Juegos Ecológicos.

En la investigación expuesta anteriormente, concierne con la presente en cuanto al manejo de los juegos ecológicos como estrategia para fortalecer el aprendizaje y relacionarlo con el cuidado del medio ambiente. La misma está sujeta en cuanto a la metodología descriptiva, los instrumentos de recolección de datos como el cuestionario, mostrando así el fortalecimiento del mismo.

Parra, (2005) en su trabajo de grado titulado “ **Juegos ecológicos como estrategia de aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Zonia Medina**”. El objetivo fundamental de esta investigación consiste en desarrollar un plan de estrategias a través de juegos ecológicos, que permitan lograr aprendizaje significativo, en educación ambiental en los alumnos y alumnas de tercer grado de la Unidad Educativa Zonia Medina, ubicada en el sector Santa Lucia municipio Miranda. Sustentada en la teoría Humanista (Rogers 1992).

Esta investigación es de tipo descriptivo diagnóstico con un diseño no experimental de campo transaccional descriptiva, la población se constituyó con dos (2) docentes y veintiún (21) alumnos, en total de veintitrés (23) personas, se tomaron como muestra, se utilizó la técnica de la encuesta a través de dos cuestionarios, para

los alumnos y para los docentes. Entre los resultados se encontró que los docentes presentan debilidades en relación a la realización de juegos ecológicos en función a incentivar la educación ambiental. Los alumnos son pocos participativos en los problemas ambientales.

La investigación planteada anteriormente, se relaciona con la presente en cuanto a la utilización de los juegos ecológicos como estrategia para satisfacer un problema, así también se vincula en cuanto a la metodología, instrumentos de recolección de datos como el cuestionario, obteniendo buenos resultados, lo que indica que los juegos ecológicos son una herramienta eficaz para fomentar la conciencia ambientalista.

Bases teóricas

Para el desarrollo de la investigación es necesario describir los distintos fundamentos relacionados al problema investigado, esto proporcionara una visión amplia de los conceptos utilizados por las investigadoras para cimentar su proyecto. **Según Arias (2006)**, “Las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado.” (p.106).

El juego

La utilización de esta herramienta como estrategia educativa ha sido abordada por distintos especialistas a través de la historia de la pedagogía. El tema del juego como estrategia para la educación tanto ambiental como de la sostenibilidad, amerita unas definiciones esenciales para que el lector pueda ubicarse. Al educador **Johan Huizinga, en 1938**, se le atribuye el gran acierto de ser el primero que logra alcanzar una definición del juego, establecer sus características, vincular su desarrollo como expresión cultural y el hecho que forma parte de las tradiciones de los pueblos.

Lo define como: " Una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real"."En la invención del lenguaje de los mitos y de las prácticas sagradas ocultos, hay en el fondo o en sus raíces una actividad lúdica, el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura".

Por otra parte, **Caillois (1958)** toma los aportes de **Huizinga** y lo complementa otorgándole el siguiente enfoque: "La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. Esta herramienta, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductiva. Es una característica suya no crear ninguna riqueza, ninguna obra. Por esto se diferencia del trabajo o del arte. Al final de la partida todo puede y debe quedar igual que como estaba sin que haya surgido nada nuevo".

El juego puede ser analizado asimismo desde el punto de vista psicológico y terapéutico y sería importante señalar a **Piaget (1971)** cuando confirma que "el juego es una actividad que tiene fin en sí misma, es decir una actividad en la que no se trata de perseguir objetivos, sin que la propia actividad resulte placentera".

Son numerosas las aproximaciones terminológicas que intentan dar cuenta desde distintos lugares de un fenómeno tan complejo como lo es el juego. Para **Vigotski (1993)** el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. **Grunner (1992)** sostiene que el juego desempeña importantísimas funciones, ya que hace posible que el organismo joven experimente conductas complejas, sin la presión de tener que alcanzar un objetivo.

El juego para **Pichón Riviere (2000)** es una forma de explorar el mundo, un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación y un entrenamiento para el cambio. Por ello sintetiza mejor que cualquier otra actividad humana, esa convención propia de todo grupo decidido a coexistir en el tiempo y darle sentido político a un espacio social. Muchas de estas concepciones acerca del juego, lejos de contraponerse, se complementan y permiten a partir de las mismas, construir una aproximación desde una lectura amplia de lo que implica expresarse lúdicamente.

Borges y Gutiérrez (1994); señala que “En su manual de juegos para docentes afirma que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades sobre todo le rinde la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”.

Ortega (1990) indica que “El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y auto determinación”; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas.

La expresión lúdica: Es una expresión vinculada al acto creador que permite a individuos transmitir, transformar, liberar y transgredir en un espacio potencial que facilita la diversión y la aparición de una apertura recreativa.

Vinculada al acto creador: Ya que permite ensayar conductas a partir de la imaginación y la fantasía. Encontrar nuevas respuestas a situaciones que se nos presentan, favoreciendo al desarrollo del pensamiento flexible y de una conducta que permite expresar algunos de aquellos elementos que han sido reprimidos.

Facilita la diversión: No tomada únicamente con el significado que comúnmente se le atribuye, (alegrarse, pasarla bien) sino más bien, como lo dice su etimología “separarse de” separarse de lo que oprime, lo que angustia y explorar renovadas conductas. Aquí el desplazamiento pasaría a ser una de las condiciones necesarias, pero no suficientes, de la conducta lúdica.

Apertura recreativa: Estando abierto a dar nuevas significaciones, simbolizaciones a dar nueva vida al accionar, pero no un accionar aislado, sino integrado a un sostén, desde un espacio contenedor de las ansiedades, que permita la movilidad y el poner a prueba distintas conductas. Pensado de esta manera, el juego y la expresión lúdica constituirían un valioso eje de la educación ambiental; es decir, como un espacio voluntario que motive a una búsqueda creativa y transformadora de aquellas situaciones que con respecto al tema, afligen o preocupan al grupo que se acerca.

El juego ecológico

Los juegos ecológicos son actividades recreativas y vivenciales, realizadas principalmente al aire libre, donde el principal protagonista son los participantes (alumnos). Las actividades que se desarrollan buscan que cada participante sea una parte activa en un proceso de descubrimiento y de comprensión personal **Pulido M., Batista, L. y Álvarez, A. (1997)**. Es decir, que a través de los juegos ecológicos los alumnos aprenden de la naturaleza en la naturaleza; aprenden de manera divertida, activa y afectuosa, y aprenden a partir de sus potencialidades y necesidades.

El juego ecológico nos permite lograr una mayor comprensión del concepto que involucra esta parte de la biología, que estudia las interrelaciones de los seres vivos con su medio y entre ellos. A través del juego, los menores pueden aprender lo que representa la naturaleza en la vida diaria y a partir de allí se les puede inculcar la necesidad de cuidarla a la vez obtener una formación con respecto a este hecho que requiere el concurso de toda la población. En forma adicional, se crea una situación

de pertenencia con la naturaleza y los niños con su propia inteligencia están en capacidad de descubrir el lugar que ocupan ellos en este contexto. Además de conocer la importancia de mantener un equilibrio en naturaleza y nosotros como un todo.

Características del juego ecológico

Sensibilización: Estimular al participante a utilizar todos sus sentidos para explorar su ambiente y a expresar sus sentimientos, ideas y opiniones con respecto a éste. Es decir, hacerlos tomar conciencia de su ambiente y de sí mismos.

Enfoque creativo: La creatividad y el asumir riesgos se proponen como vías para solucionar problemas. Las actividades creativas son utilizadas para que los participantes expresen sus pensamientos y sentimientos.

El guía es un facilitador: Activa un proceso educativo, implica tener una actitud de empatía. Significa escuchar y, partiendo de esa escucha, formular un mensaje teniendo en cuenta el destinatario. Un facilitador promueve el desarrollo personal y la toma de conciencia de los participantes estimulando su autoestima. Un facilitador también es un compañero.

Se fomenta el trabajo cooperativo: Se mitiga la tensión y el rechazo a participar al eliminar la competencia, la comparación y la premiación a un único ganador. Se favorece la integración de la comunicación y el uso de las habilidades individuales y grupales en la resolución de problemas y en el asumir retos.

En el contexto de la educación ambiental el juego puede enfocarse bajo cuatro perspectivas fundamentales:

- 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. (1998).**

- Un sistema comunicacional efectivo ya que no discrimina a los participantes por clases sociales, rangos o funciones.
- Una herramienta para el trabajo en equipo y para inducir la búsqueda de soluciones a los conflictos comunitarios.
- Un recurso didáctico.

El juego y su lugar en la educación ambiental

Poco lugar le quedará al juego, mientras la educación ambiental continúe con su carrera acelerada hacia su institucionalización como una asignatura, donde se obligue a la asistencia, se califique, se discipline el actuar y se condicione el pensar; convirtiéndose así exclusivamente en un espacio de asimilación y transmisión de contenidos conceptuales. Para poder pensar en la inclusión de la educación ambiental en la educación básica, no sólo es necesario analizar su praxis y los marcos teóricos-metodológicos que se utilizan; sino también el ámbito en el cual se inserta, ya que son muchas las instituciones escolares que favorecen, desde una postura poco crítica con el medio, a la reproducción de un sistema de relaciones sociales y de medios de producción, que en gran parte son generadores de la problemática ambiental.

La escuela no puede dejar de lado la posibilidad histórica que tiene, de dar cabida a renovados espacios para entender entre otros aspectos de nuestra realidad, a la educación ambiental. Intentando establecer en el seno de la organización escolar, una postura crítica, participativa y abierta hacia las problemáticas que desde afuera, se expresan o reprimen en el adentro.

El juego como recurso de enseñanza

Moacir Gadotti (2002). Dice: “pensamos en un nuevo profesor: medidor del conocimiento, sensible y crítico, aprendiz permanente y organizador del trabajo en la

escuela, un orientador, un cooperador; un curioso y, sobre todo, un constructor de sentido. Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades de su producción o de su construcción” La tarea de un profesor es diseñar e implementar estrategias que faciliten la producción de aprendizajes significativos en el alumno.

El aprendizaje es un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran al acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo en torno de ellos **(Negrete, 2008: 3)**, Es como “un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran al acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo”. Los niños de preescolar requieren del uso de material manipulable para comprender el objeto de estudio, por lo que los sentidos son el medio por el cual entran en contacto con la realidad. Para adquirir aprendizajes los alumnos debe encontrar sentido a sus tareas, reconocer la situación, establecer relaciones significativas con sus saberes y tener claro cuál es la finalidad de la misma.

Formación

Es un esfuerzo sistemático y planificado por modificar o desarrollar el conocimiento, las técnicas y las actividades a través del aprendizaje, conseguir la actuación adecuada de una actividad o rango de actividades en el mundo es capacitar a un individuo para que pueda realizar convenientemente un trabajo o una tarea dada. **Gadamer (2001).**

Formación ambientalista

Jiménez, (2010: 731) señala que “la formación ambientalista es conocer el entorno para cuidarlo y que las próximas generaciones también puedan disfrutarlo”. De allí que al incluir juegos ecológicos, se estará fomentando la formación ambientalista donde cada estudiante en su totalidad valore su entorno y lo cuide. Por lo tanto es algo que todos nosotros debemos asumir, para evitar seguir dañando a nuestro planeta. Se trata de asumir de una buena vez por todas, que si no lo cuidamos

nosotros, nadie más lo hará. Pero debemos tener una cosa bien en claro, todos, de alguna forma u otra contaminamos el medio ambiente. Es una filosofía general y movimiento social en relación con la preocupación por la conservación del medio ambiente y la mejora del estado del medio ambiente. Es a menudo representada por el color verde.

Teorías del Aprendizaje

Alarcón, P. (2010), en su Libro titulado: **Piaget y Vygotski en el aula**, cita a **Piaget (1966)**, destacando que:

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Del mismo modo, la autora antes mencionada, destaca los aportes de **Vigotsky**, señalando que:

“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”.

Por otra parte, en el **2004**, **George Siemens** publicó un artículo en el que argumentaba que las tres grandes teorías de aprendizaje (conductismo, cognitivismo y constructivismo) fueron desarrolladas en una época en la que la tecnología no tenía un impacto tan notorio sobre muy diversos aspectos de nuestras vidas. Adicionalmente, indicaba que el contexto actual da un papel importante a la tecnología en el proceso de almacenamiento de información (e incluso de aprendizaje), así como al aprendizaje informal y a las organizaciones como entes que aprenden, aspectos que desde su perspectiva no son considerados por las teorías de aprendizaje clásicas.

Con esta antesala, **Siemens** presenta al conectivismo como una teoría alternativa que busca integrar los principios de varias teorías de otras áreas. De la teoría del caos, para empezar, se reconoce que el cambio rápido de un conjunto de condiciones de información iniciales y aparentemente no conectadas entre sí, puede alterar la validez de las conclusiones y decisiones que un individuo toma, lo cual hace crucial la habilidad de reconocer el significado existente en patrones de cambio y adaptarse a ellos.

Por otro lado, del área de la complejidad se resalta, como característica importante de los sistemas complejos adaptativos, que están compuestos por agentes que interactúan de manera no lineal entre sí, produciendo una evolución impredecible

e incontrolable pero que da paso a fenómenos emergentes de coordinación auto-organizada. Desde una perspectiva social, estos fenómenos pueden ser caracterizados en muchos casos como redes de relaciones estables (conexiones) entre personas, que interactúan entre sí según sus intereses individuales.

Fundamentación Filosófica

Por ser una investigación enmarcada en lo social y específicamente en lo educativo este estudio se ubica en la corriente humanista- sociológica, ya que es el hombre el centro de estudio, cada sistema pedagógico responde a una concepción antropológica, la cual varía de acuerdo a cada época y según los factores culturales que lo involucren.

La corriente humanista se basa en la concepción del hombre como un ser humano que se forma así misma a través de la organización de su propia ambiente vital. Dentro de esta perspectiva **Estocio y Cardillo (1993; p.18)**, plantea que la corriente humanista constituye una orientación permanente en el campo de la pedagogía, los autores se refieren a la formación integral de la personalidad. Cada hombre es un propulsor de su propio crecimiento, estilo de aprender; y de sus capacidades innatas en cual requiere de experiencias adaptadas a sus necesidades individuales que se deben respetar.

Rogers (1992) plantea que desde esta perspectiva se mira la gente capaces de estimular su propio desarrollo. Es por ello que las teorías humanistas enfatizan el potencial de la gente para el desarrollo positivo y saludable a través del ejercicio de las distintas capacidades humanas, lo que quiere decir, que el desarrollo integral del individuo se puede propiciar y de esta manera poder utilizar al máximo la creatividad y cualidades que poseen los individuos.

En lo concerniente a la corriente sociológica **Palstón (1994; p.24)**

“la fundamenta en proporciona al hombre una visión de sí mismo y de la sociedad en la cual se desenvuelven además se consideran al alumno

una persona importante dentro de la escuela en la que participa y actúa como protagonista en función de sus experiencias de aprendizajes”.

Por lo tanto el docente como parte del proceso enseñanza- aprendizaje debe brindarle la oportunidad a los alumnos para trabajar por la conservación de la naturaleza para asegurar no solo la existencia personal sino también la existencia de la realidad socio-natural, como unidad integral de manera global. Por, ello el objeto principal de la educación dentro de este enfoque humanista es el desarrollo de personal que ejerciten plenamente sus posibilidades, que sean seguras, sensibles, consientes de sí mismo y abierto a la experiencia.

Bases Legales

UNESCO-PNUMA (1987)

La educación ambiental es un proceso que ayuda a desarrollar las habilidades y actitudes necesarias para comprender las relaciones entre los seres humanos, sus culturas y su mundo biofísico, por lo que todo programa de educación ambiental debería incluir la adquisición de conocimientos y la comprensión y desarrollo de habilidades.

Los programas estimularán la curiosidad, el fomento de la toma de conciencia y la orientación hacia un interés informado que eventualmente pueda ser expresado en términos de una acción positiva, que conduzca a resolver algunos de los problemas originados por el mal uso de los recursos naturales.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

Artículo 107

La educación ambiental es obligatoria en los niveles y modalidades del sistema educativo, así como también en la educación ciudadana no formal. Es de obligatorio cumplimiento en las instituciones públicas y privadas, hasta el ciclo diversificado, la enseñanza de la lengua

castellana, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, la educación ambiental es obligatoria ya que formar parte del sistema educativo formal como del sistema educativo no formal tanto en las instituciones públicas como privadas. Para que así todos los involucrados en el sistema educativo desarrollen y fomenten una conciencia ambientalista en la escuela, en la familia y en la comunidad y sobre todo en el país.

Ley Orgánica de Educación

Artículo 3

La educación fomenta el desarrollo de una conciencia ciudadana para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente, calidad de vida y el uso racional de los recursos naturales y contribuirá a la formación y capacitación de los equipos humanos necesarios para el desarrollo del país y la promoción de los esfuerzos creadores del pueblo venezolano hacia el logro de su desarrollo integral, autónomo e independiente.

De acuerdo con lo planteado por la Ley Orgánica de Educación, surge la necesidad inmediata de formar ciudadanos con convivencia conservacionista para la defensa y mejoramiento del ambiente donde contribuyan a una calidad de vida y al buen uso de los recursos naturales y sean seres capacitados para el desarrollo del país.

Ley Orgánica del Ambiente

Artículo 34

La educación ambiental tiene por objeto promover, generar, desarrollar y consolidar en los ciudadanos y ciudadanas conocimientos, aptitudes y

actitudes para contribuir con la transformación de la sociedad, que se reflejará en alternativas de solución a los problemas socio ambientales, contribuyendo así al logro del bienestar social, integrándose en la gestión del ambiente a través de la participación activa y protagónica, bajo la premisa del desarrollo sustentable.

En cuanto a lo antes mencionado, la educación ambiental busca promover e incentivar a los seres humanos a desarrollar una conciencia ambientalista y transformadora para contribuir en la sociedad donde se puedan reflejar soluciones en cuanto a los problemas ambientales que hoy en día se observa en el país y a su vez mantener una participación activa.

TABLA DE ESPECIFICACIONES VARIABLES

Objetivo General	Variables	Definición Nominal	Dimensiones	Indicadores	Item's	Preguntas
Diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”	-Juego Ecológico	Pulido y colaboradores, (1997) Los juegos ecológicos son actividades recreativas y vivenciales, realizadas principalmente al aire libre, donde el principal protagonista son los participantes (Alumnos).	-Educativas	-Conocimiento	1	¿Conoces que son juegos ecológicos? Sí_ No_
	-Formación Ambientalista	- Jiménez, (2010: 731) la conciencia ambientalista es conocer el entorno para cuidarlo y que las próximas generaciones también puedan disfrutarlo.	Socioeducativas	-Participativo	2	¿Has participado en juegos ecológicos? Sí_ No_
				-Recreativo	3	¿Te ha enseñado tu maestra algún juego recreativo? Sí_ No_
				-Vivencial	4	¿Has realizado alguna actividad de reciclaje en tu escuela? Sí_ No_
				-Lúdico	5	¿Has realizado con tu maestra juegos didácticos? Sí_ No_
				-Conocimiento	6	¿Consideras que a través de los juegos ecológicos desarrollas tus conocimientos? Sí_ No_
				-Cuidado	7	¿Cuidas el medio ambiente? Sí_ No_
				-Disfrute	8	¿Al realizar actividades ecológicas en tu escuela lo disfrutas? Sí_ No_
				-Aprendizaje del entorno	9	¿Te gustaría que te enseñaran a realizar actividades ecológicas en tu escuela? Sí_ No_
				-Ambiente	10	¿Valoras el ambiente que se encuentra en tu escuela? Sí_ No_
				-Comunidad	11	¿Has realizado actividades de reciclaje con la comunidad? Sí_ No_
				-Escuela	12	¿Te sientes motivado para realizar juegos ecológicos en tu escuela? Sí_ No_

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que estudiamos, al respecto Tamayo y Tamayo (2003) define al marco metodológico como “Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados.(p.37)

A continuación se presenta la sistematización científica del abordaje del objeto de estudio en la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

Tipo de Investigación

El tipo de investigación del presente estudio fue descriptiva, porque se narraron los hechos referidos tal y como se producen para luego ser analizados y establecer la relación entre las variables. En este orden de ideas, se plantea que las investigaciones descriptivas están según Hernández, Fernández y Baptista (2005) orientadas a “describir situaciones o eventos; que sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y sus componentes, busca especificar las propiedades importantes de las personas”. Es por ello que las investigadoras observaron las distintas acciones de los estudiantes en cuanto a la conservación del medio ambiente para describir sus características y proponer el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista en la Escuela Básica Nacional “San Esteban” Sumado a lo anterior, esta investigación es considerada de campo, porque los datos fueron recogidos en forma directa de la realidad de los sujetos de la

muestra, en su propio contexto laboral, específicamente con los estudiantes de sexto grado sección "C" del turno de la mañana. El estudio de campo, según **Bavaresco (2001)** "se realiza en el propio sitio donde se encuentran los sujetos de estudio, ello permite el conocimiento a fondo del problema por parte del investigador y pueden manejarse los datos con más seguridad". Es por ello, que la investigación se considera de campo porque la información es recogida directamente de la realidad.

Del mismo modo este estudio estuvo bajo la modalidad de proyecto factible, la cual según el Manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2006) señala que:

El Proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe apoyarse en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (s/p)

Por lo tanto se realizó una propuesta, la cual fue mostrada por medio de un manual, en donde se especificó las estrategias que tenían que usar los docentes y estudiantes de primera etapa de Educación Primaria de la E.B.N. "San Esteban" para la formación sobre la conservación ambiental a través del juego ecológico.

Diseño de la Investigación

El diseño corresponde a la estructura de la investigación, según **Hurtado (2008)** la define como "la forma en que la investigación va a ser realizada, y la manera de como la indagación es concebida a fin de obtener respuestas a la interrogante". Al no ser presentada la existencia de ningún tipo de control, de las variables y de los sujetos de la investigación, este estudio presenta un diseño no experimental. Al respecto **Hernández, Fernández y Baptista (2005)** "este tipo de investigación consiste en observar los hechos tal y como se dan en el contexto natural

para después analizarlos”. Desde este punto de vista de la perspectiva temporal de la investigación es no experimental por cuanto las variables son objetos de estudio. Ya que el interés de la investigación es describir los eventos en un momento único y en un tiempo presente.

Población

La población o universo de estudio es un conjunto de elementos de la que se requiere conocer o investigar. En este sentido para efectos de la investigación la población estuvo definida por todo los estudiantes de sexto grado sección “C” del turno de la mañana, ya que fue un grado donde se observó la necesidad de fomentar el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista, los cuales estuvieron conformada por 19 varones y 13 hembras con un total de 32 estudiantes.

Según **Balestrini (2006)**, expone desde el punto de vista estadístico, “una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales pretendemos indagar y conocer sus características o una de ellas y para el cual serán validadas las conclusiones obtenidas en la investigación”. (p.122). Para el estudio, el universo fue de 32 estudiantes de la Escuela Básica Nacional ‘San Esteban’.

Muestra

Balestrini (1997), se define como: "una parte o subconjunto de la población" (p.130); ésta podrá representar o no en buena forma a la población y su tamaño dependerá del tipo de estudio que se desee realizar y de acuerdo a la profundidad del mismo, donde hay que considerar varios factores entre ellos el tipo de distribución y el nivel de significación estadística, para poder seleccionarla, lo cual forma parte de la estadística inferencia. Así pues, la muestra estuvo conformada por la totalidad de la población, dado que es muy pequeña, ya que según **Balestrini (2006)** “en caso de

universos pequeños es necesario seleccionar automáticamente cada uno de los miembros de la población para un mayor control y análisis.

Por su parte Hernández citado en Castro (2003), expresa que “si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra” (p.69). Lo señalado por este autor permite inferir, que si se toma el total de la población entonces no se aplicará ningún criterio muestral.

Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

La técnica utilizada para este estudio fue la encuesta, la cual permitirá obtener información, por lo tanto, **Arias (2004)** plantea que, “la encuesta pretende obtener información suministrada por un grupo de sujetos acerca de sí mismos, en relación con un tema en particular”. La aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser guardada en un medio material de manera que los datos puedan ser recuperados, procesados, analizados e interpretados. A dicho soporte se le denomina instrumento. Este es definido según **Arias (2004)** como “un dispositivo o formato, que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información”.

Desde esta perspectiva, el instrumento de recolección para la información que se utilizó para medir las variables en estudio, presenta un conjunto de preguntas cerradas, preparadas sobre los hechos y aspectos que interesan en la investigación, para ser contestados por la población a la que se extiende el estudio emprendido. Para la recolección de datos, se elaboró un cuestionario dirigido a los estudiantes, estructurado con 12 ítems y cada uno de estos fue extraído de los indicadores de las variables, con respuestas dicotómicas (sí o no), utilizando las respuestas ordenadas de la siguiente manera: sí (1) y no (2). Con la finalidad de indagar si los estudiantes de sexto grado de la sección “C” del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”, obtenían conocimientos sobre el juego ecológico.

Validez

Según **Hernández, Fernández y Baptista (1991)**, se refiere "al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir" (p.243). Por lo tanto, se refiere validar el instrumento con la finalidad de medir las variables de estudio. Se validó obteniendo diferentes tipos de evidencia, tales como; la relacionada con el contenido, la relacionada con el criterio y la evidencia relacionada con el constructo. Por lo tanto quienes validaron dicho instrumento fueron expertos en la materia.

Confiabilidad

Según **Hernández, Fernández y Baptista (2006)**, la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. En este sentido **Ruíz (2002)**, señala que para estimar la confiabilidad se puede utilizar el método de confiabilidad de consistencia interna (homogeneidad) este permite determinar el grado en que ítems de una prueba están correlacionados entre sí. Existen diferentes procedimientos para estimar la confiabilidad, en esta investigación se utilizó Kuder Richardson.

Se indicó la fórmula para realizar el cálculo de la confiabilidad del instrumento de recolección de datos a los resultados de la prueba piloto.

Técnica de kuder Richardson

La fórmula para calcular la confiabilidad de un instrumento de n ítems o KR_{20} será:

$$KR - 20 = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum p_q}{S_t^2} \right)$$

K= número de ítems del instrumento

p= personas que responden afirmativamente a cada ítems.

q= personas que responden negativamente a cada ítems.

St²= varianza total del instrumento

Xi= puntaje total de cada encuestado.

sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	totales
1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3
3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
4	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5
5	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	4
6	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	0	1	8
7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
TRC	0	3	3	4	4	5	4	5	5	5	0	5	
P	0,0	0,4	0,4	0,6	0,6	0,7	0,6	0,7	0,7	0,7	0,0	0,7	
Q	1,0	0,6	0,6	0,4	0,4	0,3	0,4	0,3	0,3	0,3	1,0	0,3	
P*Q	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
SP*Q	2												
VT	6,3												
KR-20	0,70												

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

$$KR - 20 = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right) = 0,70$$

Como se puede observar en la tabla anteriormente expuesta presenta los resultados obtenidos a través de la fórmula de kuder Richardson arrojando un 0,70 de confiabilidad es decir que el instrumento de la prueba piloto es altamente eficiente, por lo tanto es apto para su aplicación definitiva.

Análisis de los resultados

Hurtado (2000:181) “El propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permiten al investigador obtener el conocimiento que está buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos”. De allí, que los datos de los resultados que se obtuvieron de las encuestas aplicadas a los 32 estudiantes fueron tabuladas en correspondientes cuadros y gráficos de diagramas circulares, luego de esto, cada resultado fue analizado de acuerdo a su porcentaje de respuesta, además de ser aportadas algunas conclusiones generales, para el mejor entendimiento de las misma.

CAPÍTULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se darán a conocer los resultados y análisis más importantes de esta investigación. Permiten realizar fácilmente interpretaciones específicas de los datos recogidos, partiendo como eje primordial de las bases teóricas que guiaron el curso del estudio del problema investigado. Este análisis implica de ordenamiento y manipulación de los datos para resumirlos y poder obtener algunos resultados en función de las interrogantes de la investigación.

Resultados de la encuesta

Este trabajo fue realizado después de haber sido aplicados los instrumentos, los cuales arrojaron los insumos necesarios que permitieron la presentación del presente capítulo, es de esta manera como se ordenaron los 12 ítems, aplicado a los 32 estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban", estos eran de forma cerrada (si - no), donde se les hacía preguntas referidas a juegos ecológicos, juegos recreativos, reciclaje en la escuela, cuidado del ambiente, realizar actividades ecológicas en la escuela, valorar el medio ambiente y actividades de reciclaje con la comunidad atendiendo a las variables e indicadores de la investigación presentadas en el cuadro de especificaciones del capítulo anterior, dando lugar a doce (12) cuadros con sus respectivas gráficas y porcentajes, así como los análisis cuantitativos y cualitativos, esta información contiene señalamientos y puntos de vista de los involucrados en la investigación al responder el cuestionario.

Variable: Juego Ecológico

Dimensión: Educativa

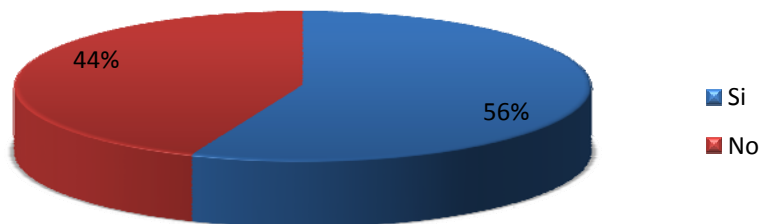
Ítem N° 1. ¿Conoces que son juegos ecológicos?

Cuadro N° 1 Resultados del Cuestionario Ítem N° 1

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	56%
No	14	44%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°1



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la primera pregunta, se puede observar que el 56% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban” afirman que conocen el significado de juegos ecológicos, mientras que el otro 44% señalan que no, lo cual indica que requieren de una enseñanza que los ayuden a obtener un mejor conocimiento acerca del significado de los juegos ecológicos que según **Pulido M., Batista, L. y Alvares, A. (1997)** “Los juegos ecológicos nos permiten lograr una mayor comprensión del concepto que involucra esta parte de la biología”, es decir, que a través de los juegos ecológicos, los menores pueden aprender lo que representa la naturaleza en la vida diaria.

Variable: Juego Ecológico

Dimensión: Educativa

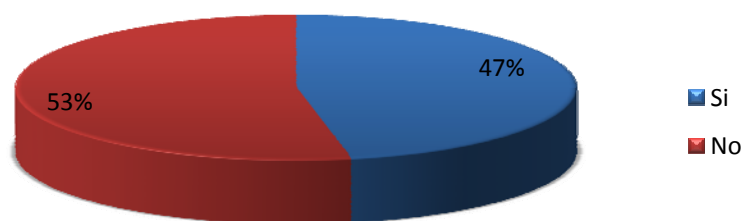
Ítem N° 2. ¿Has participado en juegos ecológicos?

Cuadro N° 2 Resultados del Cuestionario Ítem N° 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	47%
No	17	53%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°2



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la segunda pregunta, se puede observar que el 47% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que participan en juegos ecológicos, mientras que el otro 53% señalan que no, lo cual indica que los estudiantes presentan la necesidad de participar en juegos ecológicos. **Pulido y colaboradores, (1997)** señalan que "Los juegos ecológicos son actividades vivenciales donde el principal protagonista son los participantes". De allí que, se incentiva a los estudiantes a participar en estas actividades y así contribuir con el cuidado y valoración de la naturaleza.

Variable: Juego Ecológico

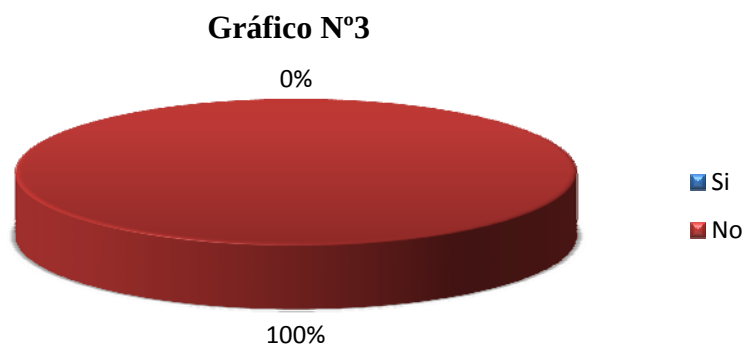
Dimensión: Educativa

Ítem N° 3. ¿Te ha enseñado tu maestra algún juego recreativo?

Cuadro N° 3 Resultados del Cuestionario Ítem N° 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	100%
No	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la tercera pregunta, se puede observar que el 100% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que la maestra no les ha enseñado juegos recreativos, lo cual indica que los estudiantes requieren de la enseñanza de juegos recreativos por parte de la docente. **Borges y Gutiérrez (1994)**; señala que "En su manual de juegos para docentes afirma que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades sobre todo le rinde la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea".

Variable: Juego Ecológico

Dimensión: Educativa

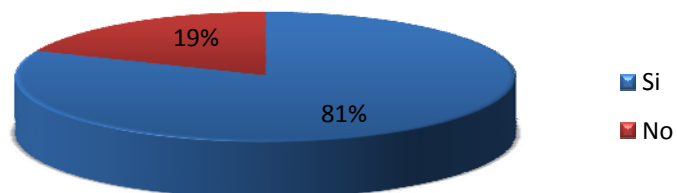
Ítem N° 4. ¿Has realizado alguna actividad de reciclaje en tu escuela?

Cuadro N° 4 Resultados del Cuestionario Ítem N° 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	19%
No	26	81%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°4



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la cuarta pregunta, se puede observar que el 19% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban” afirman que han realizado actividades de reciclaje en la escuela, mientras que el 81% señalan que no. Lo cual indica que la mayoría conoce los recursos que deben ser reutilizados, y a la hora de aplicar estrategias ya hay un grupo significativo que conoce estrategias y poder llegar a los que no, tomando en cuenta que según **Pulido y colaboradores, (1997)** destacan que “Los juegos ecológicos son actividades recreativas y vivenciales, realizadas principalmente al aire libre, donde el principal protagonista son los participantes (Alumnos)”, es por ello que al involucrarlos ellos serán los protagonistas y valorarán la importancia del medio ambiente.

Variable: Juego Ecológico

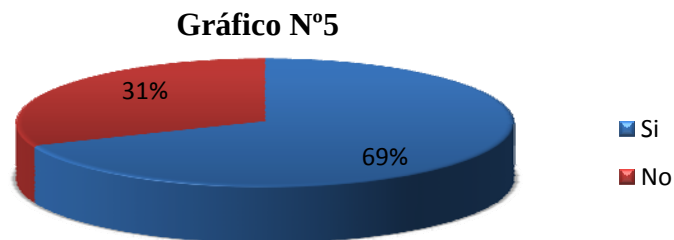
Dimensión: Educativa

Ítem N° 5. ¿Has realizado con tu maestra juegos didácticos?

Cuadro N° 5 Resultados del Cuestionario Ítem N° 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	69%
No	10	31%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la quinta pregunta, se puede observar que el 69% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que han realizado juegos didácticos con su maestra, mientras que el 31% señala que no. Lo cual indica que es importante que los docentes implementen los juegos didácticos en sus clases para un mejor desempeño académico, al respecto **Ortega (1990)** indica que "El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y auto determinación"; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas.

Variable: Formación Ambientalista

Dimensión: Socioeducativas

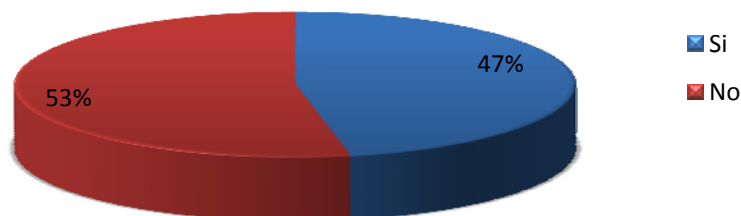
Ítem N° 6. ¿Consideras que a través de los juegos ecológicos desarrollas tus conocimientos?

Cuadro N° 6 Resultados del Cuestionario Ítem N° 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	47%
No	17	53%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°6



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la sexta pregunta, se puede observar que el 47% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que a través de los juegos ecológicos si desarrollan sus conocimientos, mientras que el 53% señalan que no. Lo cual indica el desconocimiento por parte de los estudiantes en cuanto a las ventajas de realizar juegos ecológicos. Al respecto **Pichón Riviere (2000)** señala que, "el juego ecológico es una forma de explorar el mundo, un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación y un entrenamiento para el cambio". De allí que es importante diseñar herramientas que ayuden a los estudiantes a visualizar de manera clara la importancia de incorporar los juegos ecológicos en las áreas de aprendizaje.

Variable: Formación Ambientalista

Dimensión: Socioeducativa

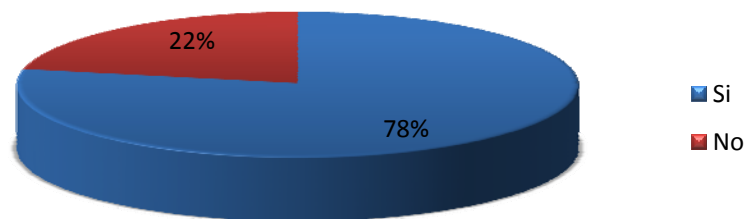
Ítem N° 7. ¿Cuidas el medio ambiente?

Cuadro N° 7 Resultados del Cuestionario Ítem N° 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	78%
No	7	22%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°7



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la séptima pregunta, se puede observar que el 78% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que cuidan el medio ambiente, mientras que el 22% señalan que no, por lo tanto se requiere de métodos que fortalezca en los estudiantes la formación por el cuidado del ambiente, destacando que **Jiménez, (2010: 731)** señala que "la formación ambientalista es conocer el entorno para cuidarlo y que las próximas generaciones también puedan disfrutarlo". De allí que al incluir juegos ecológicos, se estará fomentando la formación ambientalista donde cada estudiante en su totalidad valore su entorno y lo cuide.

Variable: Formación Ambientalista

Dimensión: Socioeducativa

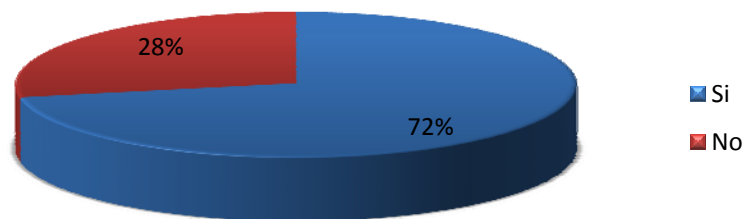
Ítem N° 8. ¿Al realizar actividades ecológicas en tu escuela lo disfrutas?

Cuadro N° 8 Resultados del Cuestionario Ítem N° 8

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	72%
No	9	28%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°8



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la octava pregunta, se puede observar que el 72% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que disfrutan realizar actividades ecológicas en la escuela, mientras que el 28% señalan que no. Lo cual indica que se deben de diseñar herramientas recreativas para involucrar a todos los estudiantes al disfrute de las actividades ecológicas que se realizan en las escuelas. **Pulido y colaboradores, (1997)** señala que "Los juegos ecológicos son actividades recreativas y vivenciales, realizadas principalmente al aire libre, donde el principal protagonista son los participantes (Alumnos)", es por ello que al ser actividades recreativas se formara un interés mayor y los estudiantes se motivaran por participar.

Variable: Formación Ambientalista

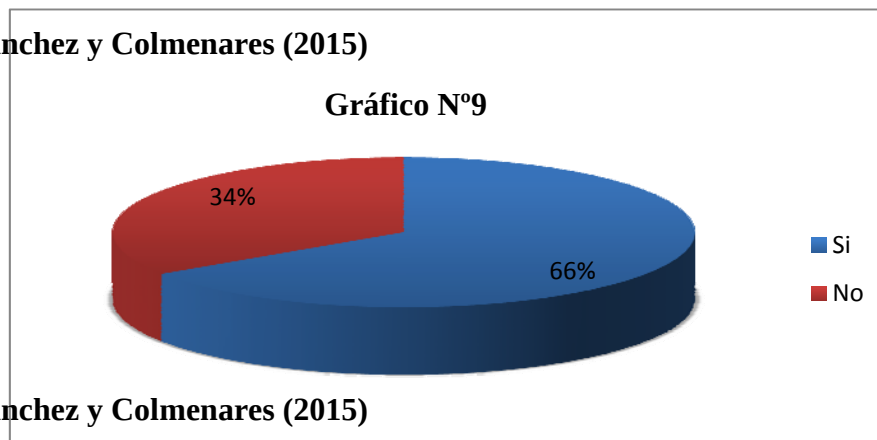
Dimensión: Socioeducativa

Ítem N° 9. ¿Te gustaría que te enseñaran a realizar actividades ecológicas en tu escuela?

Cuadro N° 9 Resultados del Cuestionario Ítem N° 9

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	66%
No	11	34%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la novena pregunta, se puede observar que el 66% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban” afirman que les gustaría que le enseñaran realizar actividades ecológicas en la escuela, mientras que el 34% señalan que no. Lo cual demuestra que al aplicar estrategias se integrarán a todos los estudiantes formando en ellos un aprendizaje ecológico, entendiendo por aprendizaje según **Negrete (2008: 3)** Es como “un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran al acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo”. Es decir, que cuando una persona puede entender lo que sucede en la realidad es capaz de integrarse a ella y transformarla.

Variable: Formación Ambientalista

Dimensión: Socioeducativa

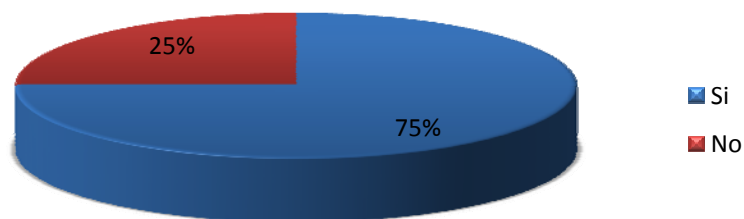
Ítem N° 10. ¿Valoras el ambiente que se encuentra en tu escuela?

Cuadro N° 10 Resultados del Cuestionario Ítem N° 10

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	75%
No	8	25%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Gráfico N°10



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la décima pregunta, se puede observar que el 75% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban” afirman que valoran el ambiente que se encuentra en su escuela, existiendo un bajo porcentaje que no, por lo cual es necesario la aplicación estrategias, destacando que el **Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (1997)** señala que “los estudiantes deben demostrar una actitud responsable en el manejo de los recursos ambientales”; es decir, que se debe tomar en cuenta que el ambiente debe ser apreciado en gran manera de igual forma conservado y es aquí donde entran los valores ambientales.

Variable: Formación Ambientalista

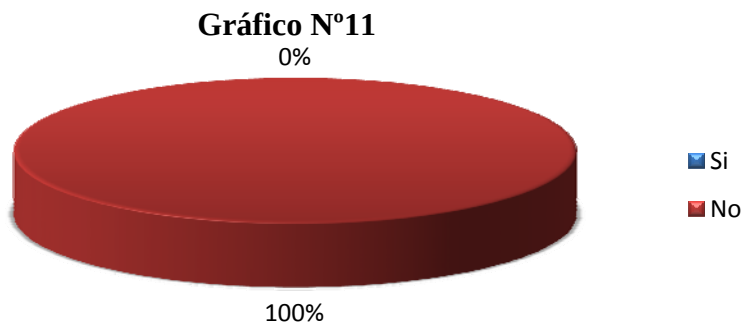
Dimensión: Socioeducativa

Ítem N° 11. ¿Has realizado actividades de reciclaje con la comunidad?

Cuadro N° 11 Resultados del Cuestionario Ítem N° 11

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	32	100%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la décima primera pregunta, se puede observar que el 100% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban” señalan que no han realizado actividades de reciclaje con la comunidad. Lo cual indica que los docentes no motivan a los estudiantes para que se involucre en los problemas ambientales relacionados con la comunidad para que de esa forma puedan sentir aprecio por el ambiente, en este sentido el **Ministerio de Educación Cultura y Deporte (1997)** señala que “a través de la motivación es que los niños responden al saber y el hacer del ambiente”.

Variable: Formación Ambientalista

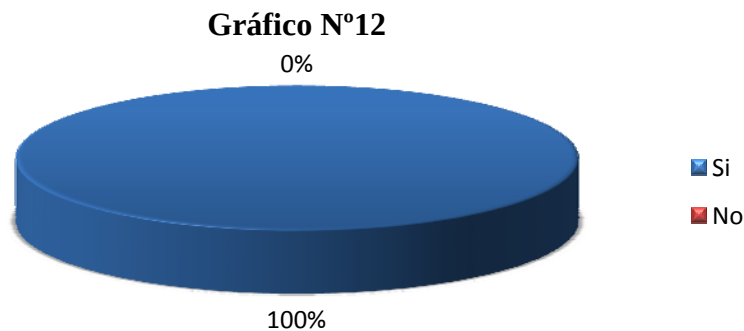
Dimensión: Socioeducativa

Ítem N° 12. ¿Te sientes motivado para realizar juegos ecológicos en tu escuela?

Cuadro N° 12 Resultados del Cuestionario Ítem N° 12

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	100%
No	0	0%
Total	32	100%

Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)



Fuente: Sanchez y Colmenares (2015)

Interpretación: Por medio de los resultados arrojados en la décima segunda pregunta, se puede observar que el 100% de los estudiantes de 6to grado de la Escuela Básica Nacional "San Esteban" afirman que se sienten motivados para realizar juegos ecológicos en la escuela, destacando que **Piaget (1966)** señala que "El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo", por ende hay que aprovechar la motivación del estudiante e incentivarlo a que a través del juego cuide y valore el medio ambiente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente trabajo de investigación, se logra establecer las conclusiones y recomendaciones; después de analizar y examinar los resultados en cada uno de los cuestionarios aplicados a cada muestra que representa la población en estudio. Esto permitirá comprobar o rechazar la hipótesis planteada y a partir de esta situación proceder a formular las recomendaciones; considerando lo anterior es posible definir las siguientes conclusiones:

-Se identificó, que por parte del docente no se desarrollan actividades teóricas-prácticas, que permita al estudiante involucrarse en la formación ambiental o en la enseñanza de la educación ambiental.

-Mediante el diagnóstico realizado se pudo evidenciar, que el docente utiliza pocas actividades recreativas que ayuden al estudiante involucrarse al mejoramiento del entorno y la interacción social, cultural y económica dentro de la sociedad.

-Es importante señalar, que los estudiantes presentan un gran interés por conocer la temática ambiental y desarrollar actividades que vayan dirigidos a mejorar su entorno educativo y a su vez que les permita conservar el medio ambiente.

-Se percibió que el docente, desconoce la forma de abordar la educación ambiental desde su rol educativo que le permita orientar, educar hacia una conducta ambientalista e integrar a la comunidad en el desarrollo de actividades en interrelación con la institución.

-Así mismo, se pudo constatar que la institución en estudio se encuentra involucrada en la conservación del medio ambiente a través de la recolección de

material de provecho, pero el docente no incluye esta actividad ecológica en las planificaciones diarias que lo conlleve a un enfoque hacia la educación ambiental.

RECOMENDACIONES

Producto del resultado del estudio surgen las siguientes recomendaciones

-Dada la importancia que tiene el desarrollo de una formación ambientalista en el docente así como en el estudiante, se debe fomentar en ellos, los valores y principios de la educación ambiental, de manera que se sensibilicen y comprendan la realidad de su entorno y la problemática que afecta el medio ambiente.

-Promover en el docente la utilización de estrategias, que le permita articular la educación ambiental por medio de juegos ecológicos, de manera que puedan divulgar los conocimientos al estudiante, para que a su vez estos puedan contribuir con la institución y la comunidad, a resolver problemas ambientales.

-Desarrollar actividades que impulsen la participación de la comunidad e institución, las cuales vayan dirigidas al cambio de actitud y a despertar la formación ambientalista hacia el mejoramiento y preservación del medio ambiente.

-Incluir en las planificaciones diarias juegos ecológicos, que permitan involucrar al estudiante a la conservación del medio ambiente a través de estrategias creativas utilizando material de provecho.

-Motivar a los estudiantes a la realización de juegos ecológicos a través de material de provecho que se encuentra en la institución en estudio.

CAPITULO V

LA PROPUESTA

En la actualidad el deterioro ambiental es observable en todas partes del planeta tierra, ocasionando graves consecuencias para los habitantes, ha llegado a propagarse en cada comunidad, día a día es observable en los alrededores de donde se vive. Por lo tanto es una problemática que necesita ser solventada y uno de los caminos para solucionar dicho problema es a través de la educación, ya que ella incrementa el nivel de formación de la gente sobre la necesidad de conservar y proteger el ambiente.

La propuesta constituye una respuesta al problema detectado en la Escuela Básica Nacional "San Esteban" relacionado con la formación ambiental. En consecuencia es necesario utilizar como estrategia el juego ecológico por parte de los docentes para la formación de una actitud positiva en los educandos con respecto a la valoración del medio ambiente y el entorno escolar y a su vez fomentar en el docente el desarrollo de estrategias didácticas con base en el desarrollo sustentable que contribuyan a la formación ambiental desde el juego partiendo desde una perspectiva educativa e institucional. De igual forma, se considera, que el desarrollo sustentable no será posible de ser alcanzado sin un esfuerzo multidisciplinario que permita compartir conocimientos, metodologías y experiencias vinculadas con la realidad de los estudiantes.

Sin embargo es necesario reunir un conjunto de saberes y acciones para avanzar en la problemática ambiental. La experiencia en diversos países de América Latina, permite afirmar que muchos profesores de educación básica no están suficientemente preparados para tratar el tema de educación ambiental con sus

estudiantes. Por ello, se torna necesario desarrollar una estrategia de mediano y largo plazo para la implementación de la educación ambiental.

Estas estrategias implican la generación de materiales didácticos apropiados y oportunidades de diálogo necesarios para incorporar, con sólidos fundamentos, el tema de la educación ambiental. En tal sentido, y dada la necesidad de desarrollar las estrategias didácticas que contribuyan en la formación ambiental desde el juego, se presentan en esta investigación, una serie de estrategias que responden a las necesidades y requerimientos detectadas en los estudiantes de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”, con el propósito de guiar acciones dispuestas a optimizar su labor para así cumplir con la misión de formar ciudadanos con una cultura ambiental.

Objetivos General

Propiciar el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista en los niños y niñas de sexto grado.

Objetivos Específicos

Sensibilizar a los docentes a utilizar como estrategia el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista en los niños y niñas de sexto grado sección “C”

Fomentar a los estudiantes a una formación ambiental para el cuidado de las instalaciones de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

Beneficios de la Propuesta

La presente propuesta reafirma la necesidad de utilizar el juego ecológico como herramienta para la formación ambientalista en la Escuela Básica Nacional

“San Esteban”; lo cual se ajusta a los objetivos que se presentan debido al poco conocimiento relacionado con la educación ambiental, ya que los docentes deben implementar una formación ambientalista en los educando para una mejor calidad de vida y así solventar los distintos problemas ambientales que se presentan en la escuela como en la comunidad.

Análisis de factibilidad

La presente propuesta no genera gastos a la institución pues se adquiere por autogestión debido que cuenta con recipientes de reciclaje donde se obtendrán los materiales de provecho que se necesitan para realizar dicha actividad. A su vez la institución no requiere de equipo de tecnologías para implementar la propuesta ya que se trabajaría manualmente y no es necesario requerir de nuevo personal porque es una propuesta que se le presenta al docente de aula para que la realice en las áreas de aprendizaje de manera recreativa.

EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6TO GRADO

Autoras:
Colmenares Kathyuska
Sanchez Gilbelyth

Colmenares Kathyuska
Sanchez Gilbelyth

MANUAL DE ESTRATEGÍAS METODOLÓGICAS PARA LA INCLUSION DEL JUEGO ECOLÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6TO GRADO

Objetivo General

-Propiciar estrategias sobre la educación ambiental a través del juego ecológico que permitan al docente involucrarse en ellas con sus estudiantes.

Objetivos Específicos

-Ofrecer al docente como a los estudiantes las instrucciones a seguir para cada una de las estrategias y actividades que se presentan en el manual para que las desarrolle en el aula de clase como fuera de ella.

-Desarrollar la temática ambientalista acorde a las estrategias y actividades y a su vez la enseñanza- aprendizaje de la educación ambiental a través del juego ecológico en la Escuela Básica Nacional "San Esteban"

Justificación

Este manual sustenta lo que establece la **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en el artículo 107** donde señala que "La educación ambiental es obligatoria en los niveles y modalidades del sistema educativo, así como también en la educación ciudadana no formal" es por ello, que los docentes deben de estar informados y preparados en cuanto a la educación ambiental para que así planifiquen y presenten en el aula de clase diversas estrategias significativas que correspondan a la necesidad que el estudiante presenta.



ESTRATEGÍA #1

Título: Tarjeta de problemáticas ambientales

Dirigidos a: Estudiantes de 6to grado sección "C"

Objetivos:

- Estimular la capacidad creadora, para la solución de problemáticas ambientales.
- Enfocar la solución de manera interdisciplinaria e integral, para llegar a ella considerando los distintos aspectos del problema ambiental
- Tomar conciencia de los impactos ambientales, locales y globales.

Instrucciones

- 1.- Escribir sobre una cartulina el título de una problemática ambiental, y luego cortarla en partes, como si fuera un rompecabezas. Dividir al grupo en tantos equipos, como títulos hayamos propuesto.
- 2.- Se esparcirán las partes en el piso y los equipos trataran de armar el título. Cada título de la problemática presentada se realizará en un color de cartulina.
- 3.- Cuando cada grupo arma el título, se la entregará al coordinador del juego. Éste le entregará a la vez informes, bibliografía, fotografías, etc., con la descripción de la problemática ambiental que le tocó en ese título.
- 4.- Se estipula un tiempo para todos por igual, para elaborar una solución. Pero la consigna es que cada integrante de cada equipo tiene que adoptar un rol, como ser un médico, un obrero, un docente, un ingeniero, un biólogo, un sociólogo y así conformar un equipo interdisciplinario.
- 5.- Deberán proponer soluciones concretas desde cada rol, en formas generales o ambas. Cada grupo expone su solución a nivel local o global.

Evaluación: Se llevará al grupo a que discutan las distintas soluciones, siempre tratando de mejorar las propuestas del título



presentado. También se podrá arribar a la conclusión final de lo que está sucediendo con estos impactos o problemáticas ambientales a nivel global.

Materiales: cartulinas de colores con los títulos respectivos, informes, libros.

De carácter: Pasivo/Reflexivo

Cuando y donde jugarlo: de día. Juego de interior o al aire libre.

Límites de edad: de 12 en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: impactos ambientales, estrategias, metodologías, formación ambientalista.

ESTRATEGÍA #2

Título: El juicio

Dirigidos a: Estudiantes de 6to grado sección "C"

Objetivo:

- Fomentar la importancia de la participación como ciudadano de una comunidad, para preservar y mejorar el medio ambiente.

Instrucciones

Se divide al grupo en tres:

- a) Escuela
- b) Comunidad
- c) Naturaleza

Una vez que cada grupo tiene asignado por sorteo el rol que le corresponde y debe asumir, tendrán que elaborar una propuesta, para poder quedarse o permanecer con un determinado sector verde, por lo cual cada grupo tendrá que defender su propuesta. Primero expondrá cada grupo, para luego entrar en un debate, coordinado por un docente. Luego saldrán de los roles adoptados para elaborar una propuesta en común.



Evaluación: el grupo tratará de observar, que participando en forma independiente, de una u otra forma no se llega a una buena estrategia, pero participando en forma interdisciplinaria se puede llegar a una buena planificación en el equilibrio del medio ambiente natural y cultural.

Materiales: Periódicos

De carácter: pasivo/observador/reflexivo.

Cuando y donde jugarlo: de día. Juego de interior o al aire libre.

Límite de edad: 10 años en adelante.

Concepto ecológico a trabajar: Educación ambiental tales como: formación ambientalista, participación, estrategia, metodología, planificación.

ESTRATEGÍA #3

Título: Entrevistando a la naturaleza

Dirigidos a: Estudiantes de 6to grado sección "C"

Objetivos:

- Aprender a ver las cosas desde diferentes puntos de vista.
- Tratar de ver al mundo desde una perspectiva ambiental.
- Crear sentido de pertenencia con el mundo natural. Elaborar el concepto de protección y conservación.

Instrucciones

1. Indicarles a los estudiantes que antes de iniciar la actividad deberán de diseñar una máscara con material de provecho sobre



aquella parte de la naturaleza que quieren representar pero solo un grupo.

2. Se dividirá a los participantes en pequeños grupos. La idea del juego es que cada grupo entreviste a un grupo que pertenezca a la naturaleza acerca de su relación con el hombre y los conflictos que éste le genera. Los participantes de cada grupo deberán decidir a qué parte de la naturaleza entrevistarán, buscar información de referencia sobre esa la parte de la naturaleza que eligieron y elaborar las preguntas de la entrevista.

3. Luego se reunirán todos los grupos y cada uno realizará la entrevista a la naturaleza. Para la entrevista se buscará a una persona del grupo que responderá como si fuera la naturaleza. En un principio contestará las preguntas elaboradas con sus compañeros, pero luego tendrá que contestar las preguntas que se les ocurra a los otros grupos. Al finalizar la entrevista, el grupo hará un cierre donde los participantes deberán contar lo que sintieron al ponerse en el lugar del ambiente y elaborar un mensaje para el resto de los grupos.

4. Al finalizar todas las presentaciones, cada grupo puede redactar un artículo acerca de la naturaleza que entrevistaron.

Evaluación: Hacer hincapié en lo que sintieron en los distintos roles que adoptaron (la naturaleza y el hombre). Se podría llegar a una conclusión de cómo debería ser la relación del hombre con la naturaleza en general. Qué papel tiene el hombre en la conservación del mundo natural. Por qué es importante protegerlo.

Materiales: hojas, lápices, material de consulta (libros, periódicos), cartón, pintura, colores.

De carácter: pasivo / observador / reflexivo / creativo.

Cuando y donde jugarlo: de día, afuera o adentro del aula de clase.



Límite de edad: de 12 años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: protección, conservación.

ESTRATEGÍA #4

Título: El dado ecológico

Dirigido a: Estudiantes de 6to grado sección "C"

Objetivo:

-Reflexionar acerca del problema de la contaminación y de sus posibles soluciones.

Instrucciones

1. Indicarle a los alumnos que antes de iniciar la actividad tienen que construir un cubo forrando la caja de cartón con papel y pegando o dibujando figuras que representen seres humanos en dos de sus caras y basura o contaminación en otras dos. Las dos caras restantes se dejan vacías.
2. Al momento de jugar se divide al grupo de alumnos en dos equipos. Uno de los equipos representará la basura y el otro grupo a los humanos. Los equipos se colocan en fila uno frente al otro dejando una separación de aproximadamente 50 centímetros entre las dos filas. Se marca una línea de aproximadamente 5 metros de cada fila.
3. Para comenzar se lanza el dado entre las dos filas. Si cae "basura" (la basura está contaminando la zona), los de ese equipo persiguen a los "humanos".
4. Todo "humano" tocado antes de llegar a la línea detrás de su fila es convertido en basura y pasa al otro equipo. Si al lanzar el dado cae en "humanos" (las personas están descontaminando la zona), éstos



persiguen a la “basura”. Si son tocados antes de llegar a la línea de su fila se convierten en “humanos”.

5. Si el cubo cae en una cara vacía el ambiente está limpio por lo que no es necesario hacer nada.

6. Repita el juego varias veces (unas veces habrá más “basura” y otras más “humanos”). Al final del juego se cuenta el número de alumnos que quedaron en cada equipo a fin de discutir y reflexionar acerca de quiénes son los responsables de la basura y que soluciones podemos aportar a este problema.

Evaluación: los estudiantes observaran que se debe combatir la basura para así no contaminar el planeta tierra para vivir en un ambiente sano y a su vez el hombre poner de su parte para evitar tanta contaminación.

Materiales: se requiere una caja cuadrada de aproximadamente 30 centímetros por lado. Papel para forrar la caja o pintar la caja. Recortes o dibujos que muestren basura y personas.

De carácter: Pasivo/Reflexivo

Cuando y donde jugarlo: de día. Juego de interior o al aire libre.

Límites de edad: de 12 años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: contaminación, residuos sólidos e impacto humano.

ESTRATEGÍA #5

Título: Aprender a reciclar

Dirigido a: Estudiantes de 6to grado sección “C”

Objetivo:



-Aprender a reciclar con los distintos materiales de provecho que se encuentran en el hogar y en la escuela.

Instrucciones

A) Dibuja con los niños los cuatro tipos de contenedores que hay según el material reciclado: papel y cartón (**azul**), vidrio (**verde**), plástico y latas (**amarillo**) y residuos orgánicos (**naranja**). Los contenedores se pueden recortar y pegar en la pared del aula. Alrededor de cada uno de ellos, los niños pueden pegar los objetos que previamente han dibujado y recortado y que pertenecen a cada contenedor: un periódico viejo en el azul, una botella de cristal en el verde, un cartón de leche en el amarillo o la raspa de un pescado en el naranja.

B) Los **calcetines viejos** son geniales para **hacer caballos y serpientes**. Hay que rellenarlos de telas inservibles (ropa rota que no se puede donar) o de papel de periódico. La cara se les hace con un rotulador, o recortando los ojos y la boca en cartulina y pegándolos después.

C) Con **cajas de cartón** que hayan venido del supermercado o de comprar zapatos se pueden construir **circuitos laberínticos o pequeñas casitas**. Pintar, recortar figuras y pegarlas... las posibilidades son infinitas cuando un niño le pone imaginación.

D) Con **botellas de plástico** podemos fabricar un **juego de bolos**. Necesitaremos varias del mismo tamaño. La bola se construye con el papel de plata de envolver los bocadillos.

E) Podemos fabricar un **palo de lluvia** con una **botella de plástico rellena de piedrecitas**. Podemos pintarla después para que no se vea el interior.

F) Dos **envases de yogur rellenos de piedrecitas** con otros dos encima pegados se pueden convertir en unas **maracas**.

Evaluación: Que los estudiantes aprendan a utilizar los materiales de provecho que se encuentran en su hogar y en la escuela de una manera creativa y así aprender el cuidado y valor que merece tener nuestro planeta tierra.



Materiales: se requiere una caja cuadrada de aproximadamente 30 centímetros por lado. Papel para forrar la caja o pintar la caja. Recortes o dibujos que muestren basura y personas.

De carácter: Pasivo/Reflexivo

Cuando y donde jugarlo: de día. Juego de interior o al aire libre.

Límites de edad: de 12 años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: contaminación, materiales de provecho, creatividad.



ANEXO

Estrategia # 1

**AGUA
CONTAMINADA**

**BASURA EN
LAS CALLES**

**TALA DE
ÁRBOLES**

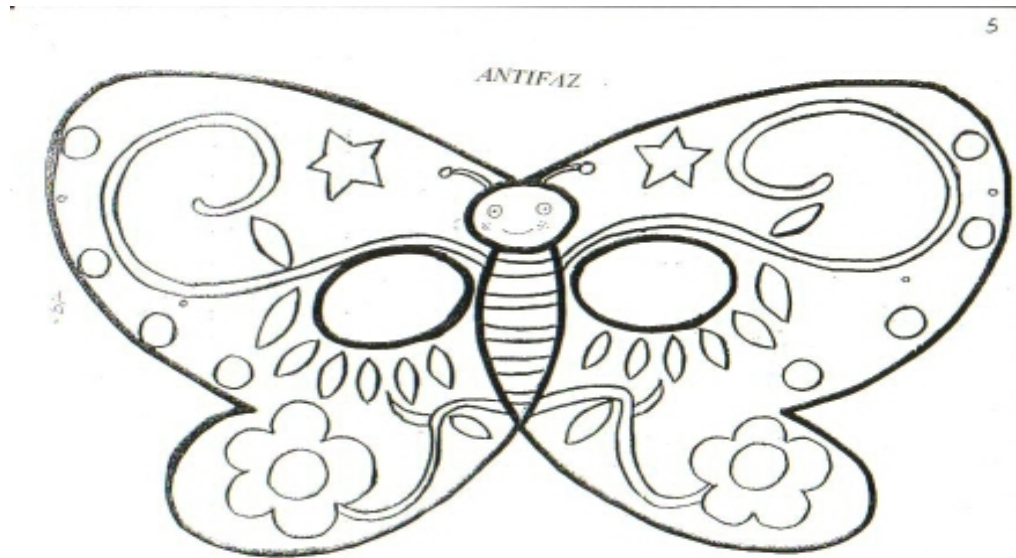
Estrategia # 2

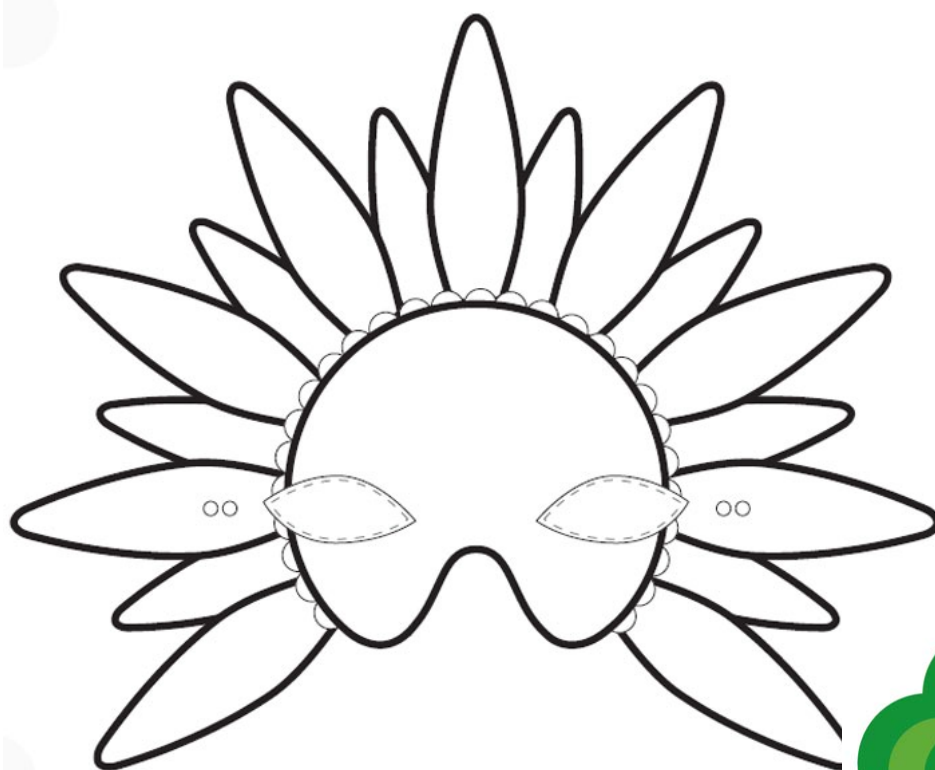
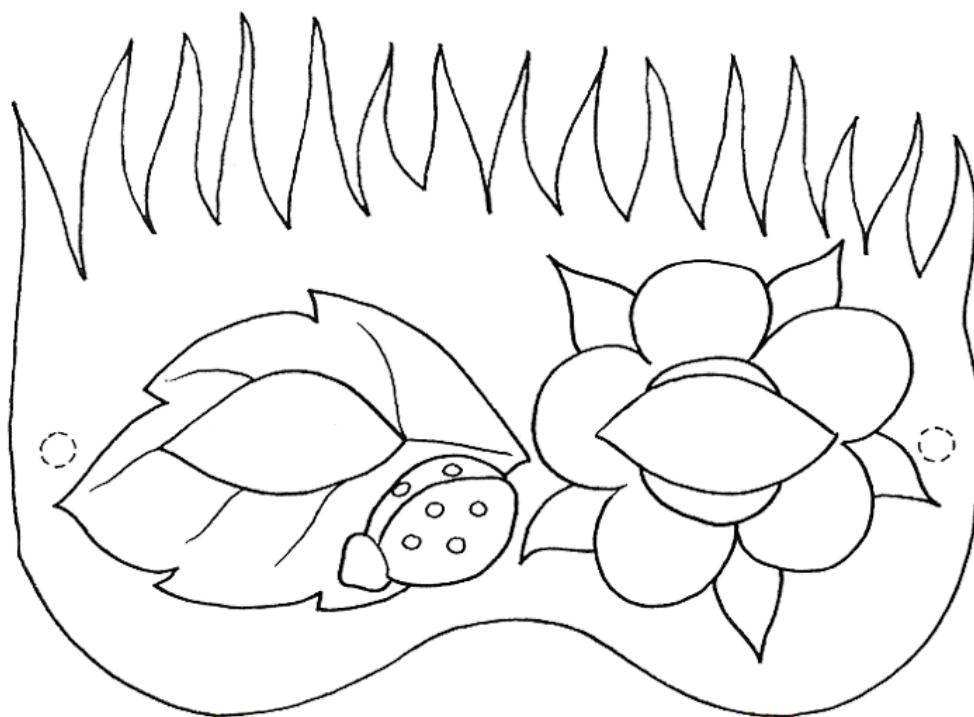
Carteles sobre:



Estrategia # 3

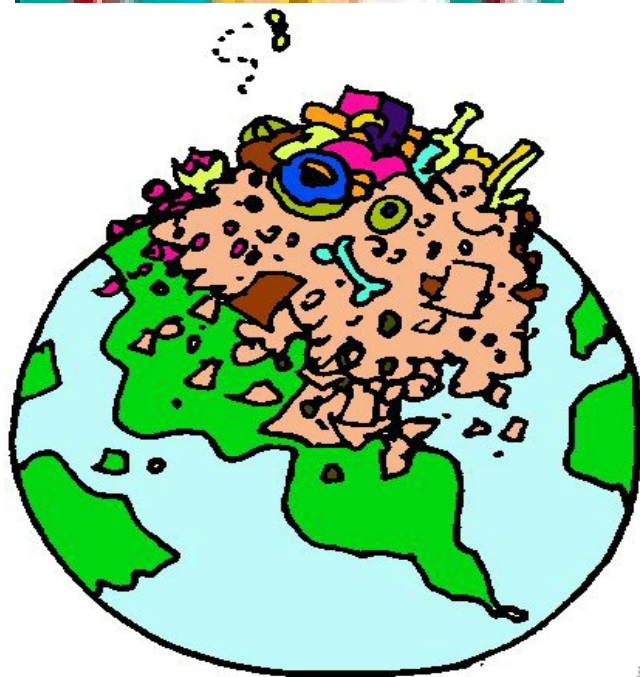
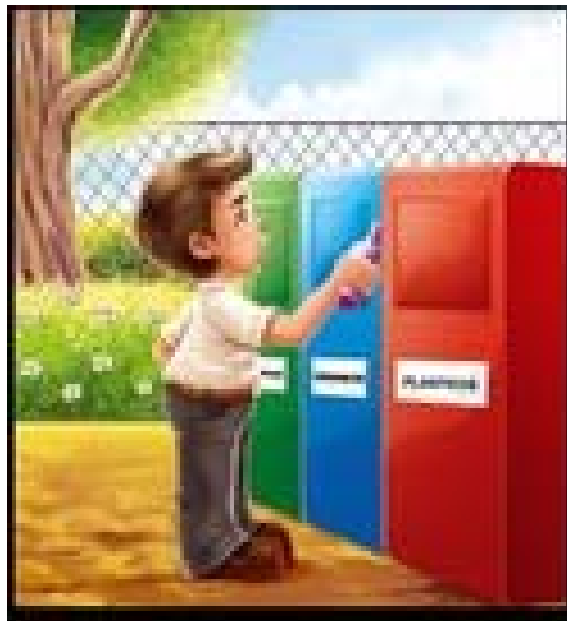
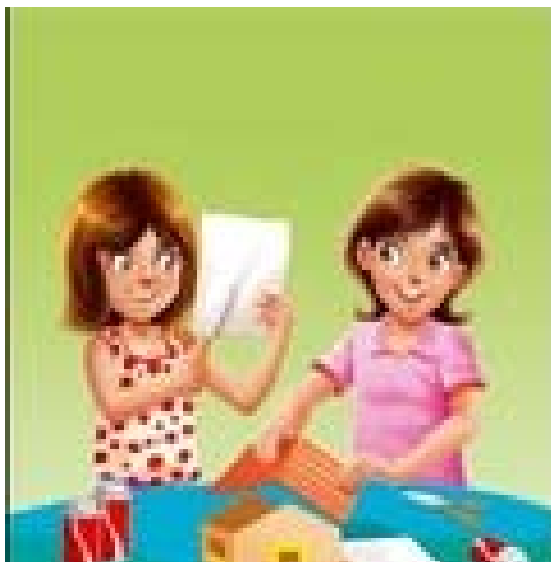
Mascaras





Estrategia # 4

Imágenes para el dado ecológico:



EI

Estrategia # 5

Contenedores de reciclaje



Calcetines viejos



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alejandro (2005) *juego ecológico* [Documento en línea, disponible en: <http://www.ambiente-ecologico.com/revist65/AlejandroMalpartida065.htm>]

Alejandro (2006), *Ambiente Ecológico* [Documento en línea, disponible en: <http://www.ambiente-ecologico.com/revist65/AlejandroMalpartida065.htm>]

Colmenarez, Y. (2006), “Guía de juegos ecológicos como estrategia pedagógica para fortalecer el área de aprendizaje relación con el ambiente en niños y niñas de 5 a 6 años de los centros de educación inicial de la Unidad Territorial noroeste B de la Parroquia Juan de Villegas Municipio Iribarren Estado Lara”

Hernández (2001) *Importancia del juego* [Documento en línea, disponible en: <http://ciclocomplementario042.blogspot.com/2011/04/que-importancia-tiene-el-juego-y-la.html>]

León, L. (2007), “Guía de estrategias didácticas para la enseñanza de la educación ambiental a los niños y niñas del nivel preescolar dirigido a docentes del sector centro plaza, Municipio Agua Blanca, Estado Portuguesa”.

Martínez (2011) “Juegos ecológicos en los proyectos investigativos de aprendizaje en la II etapa de educación básica”

Ortega (2012), *Confiabilidad* [Documento en línea, disponible en: <http://wikimetria.wikispaces.com/Confiabilidad>]

Parra, (2005) “Juegos ecológicos como estrategia de aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Zonia Medina”.

Pérez (2009), Formación Ambiental [Documento en línea, disponible en: <http://www.ecologiahoy.com/conciencia-ambiental>]

Piaget (1971) *concepciones sobre el juego* [Documento en línea, disponible en: <http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos>]

Ruiz (1993) *Conocimiento* [Documento en línea, disponible en: <http://www.ecured.cu/index.php/Conocimiento>]

Ruiz (2002), *Los juegos ecológicos* [Documento en línea, disponible en: <http://www.guardabosques.grupos.usb.ve/blog/?p=1406>]

Salcedo, M. (2007), “Manual de Juegos Ecológicos como Estrategia Mediadora de Aprendizaje para la Conservación del Ambiente en el nivel de Educación Inicial de dependencias estatales de la Parroquia Catedral del Estado Lara”.

UNESCO-PNUMA, (1987) *Educación ambiental*, [Documento en línea, disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0007/000750075072sb.pdf>]

Vygotsky (1966) *Concepciones sobre el juego* [Documento en línea, disponible en: <http://www.slideshare.net/DamarisJB11c/ensayo-de-la-teora-de-lev-vigotsky-12509992>]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



CAMPUS BÁRBULA, ENERO 2015

Estimado Experto:

Nos dirigimos a usted para solicitar su valiosa colaboración en la revisión de los dos (2) instrumentos que se anexan, con el fin de determinar la validez de contenido, lo cual es necesario para la investigación para optar al Título de Licenciadas en Educación Mención Integral en la Universidad de Carabobo. Los instrumentos los utilizarán las investigadoras para determinar el uso de un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista en los niños y niñas de sexto grado sección "C" en el turno de la mañana en la Escuela Básica Nacional "San Esteban" del Municipio Puerto Cabello del estado Carabobo.

Agradeciendo su valiosa colaboración.

Atentamente.

Br. Colmenares Kathyuska
Br. Sanchez Gilbelyth



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
BÁRBULA, EDO. CARABOBO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO JUEGO ECOLÓGICO
COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN AMBIENTALISTA

Autoras:
Br. Colmenares Kathyuska
Br. Sanchez Gilbelyth
Tutor (a).
Profesora. Dulce Ceballos

CAMPUS BÁRBULA FEBRERO 2015



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TÍTULO: Juegos Ecológicos como Herramientas para la Formación Ambiental

AUTORA: Sandra Córdova y Dolores Córdova

Forma de Aprobación de Examen

Examen	PUESTOS		CARTAS		COMPRUEBA		NOTAS		
	Alumno	Refuerzo	Alumno	Refuerzo	Alumno	Refuerzo	Expi	Refuerzo	Expi
1	/		/		/		/		
2	/		/		/		/		
3	/		/		/		/		
4	/		/		/		/		
5	/		/		/		/		
6	/		/		/		/		
7	/		/		/		/		
8	/		/		/		/		
9	/		/		/		/		
10	/		/		/		/		
11	/		/		/		/		

Examen:

Examen: Sandra Córdova
 C.I. 5492572 Asignatura: E. E.
 No. exámenes: 2 Fecha: 12/12/17 Firma: Sandra Córdova



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



TÍTULO: Juegos Ecológicos como Herramientas para la Formación Ambientalista.

AUTORAS: Sanchez Gilbalyth y Colmenares Kathyuska.

Formato de Validación de Experto

Criterio	PERTINENCIA (Oportunidad Convencional)		CLARIDAD (Redacción)		COHERENCIA (Correspondencia)		DECISIÓN		
	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Dejar	Modificar	Quitar
1	/		/		/		/		
2	/		/		/		/		
3	/		/		/		/		
4	/		/		/		/		
5	/		/		/		/		
6	/		/		/		/		
7	/		/		/		/		
8	/		/		/		/		
9	/		/		/		/		
10	/		/		/		/		
11	/		/		/		/		

Evaluación:

Experto:

C.I:

Nivel Académico:

Fecha:

Aplicación: Si ☒ No ☐

Firma:

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO.

Nombre y Apellido: _____

C.I: _____

Instituto donde trabaja: _____

Título de Pregrado: _____

Título de Postgrado: _____

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

JUEGO ECOLÓGICO COMO HERRAMIENTA PARA LA FORMACIÓN AMBIENTALISTA.

BJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Diagnosticar la necesidad del diseño de un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de primer gr de sexto grado sección “C” del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

-Establecer la factibilidad del diseño de un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección “C” del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

-Diseñar un Juego Ecológico como Herramienta para la Formación Ambientalista de los niños y niñas de sexto grado sección “C” del turno de la mañana de la Escuela Básica Nacional “San Esteban”

VARIABLES QUE SE PRETENDEN MEDIR

VARIABLE 1. Juegos Ecológicos

Conocimiento, Participativo, Recreativo, Vivencial y Lúdico.

VARIABLE 2. Formación Ambientalista

Conocimiento, Cuidado, Disfrute, Aprendizaje del entorno, Ambiente, Comunidad y Escuela.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, _____

Licenciado (a) en: _____ Titular de la Cedula de Identidad
N° _____ hago constar que el instrumento de recolección de datos
necesario para el desarrollo del trabajo de grado titulado: Juego Ecológico como
Herramienta para la Formación Ambientalista en los niños y niñas de sexto grado
sección "C" del turno de la mañana en la Escuela Básica Nacional "San Esteban" del
Municipio Puerto Cabello del estado Carabobo, presentado por las bachilleres
Sanchez Gilbelyth y Colmenares Kathyuska, para optar al título de Licenciada en
Educación, mención Integral, se considera válido desde el punto de vista del
contenido y criterio, por lo tanto puede ser aplicado.

Lic. _____

C.I: _____