



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**ESTADO DEL ARTE SOBRE ESTRATEGIAS
LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA
EDUCACIÓN AMBIENTAL EN PRIMARIA EN
IBEROAMÉRICA**

2010 – 2019

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

LLASMIN VILCARROMERO TAFUR

ASESOR

MG. NÉSTOR FLORES RODRÍGUEZ

LIMA – PERÚ

2020

ASESOR
MG. NÉSTOR FLORES RODRIGUEZ

JURADO DE TESIS

DRA. ELISA SOCORRO ROBLES ROBLES

Presidente

DRA. GLORIA ERNESTINA DE LOS RÍOS ORELLANA

Secretario

LIC. MAGARI DEL ROSARIO QUIROZ NORIEGA

Vocal

DEDICATORIA

A Dios en primer lugar, por darme vida y sabiduría, guiar mis pasos y ser la fuente de mi inspiración.

A mí amado esposo Víctor Díaz por su comprensión, apoyo, consejos, detalles y amor único que complementa mi existir.

A mí querida madre Milena Tafur por su abnegada entrega, dedicación, amistad y todos sus consejos que han sido soporte e impulso para no rendirme y dar lo mejor de mí en las distintas áreas de mi vida.

A mis hermanas y hermanos por su apoyo, cariño y mejores deseos para mí vida. Sobre todo a mi hermana Elizabeth quien me ha enseñado e inculcado desde pequeña el hábito de estudiar.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por ser la luz de mi vida, el Padre y Amigo incondicional que siempre he tenido. Por guiarme y brindarme la oportunidad de estudiar esta hermosa carrera y guardar mis pasos en todo tiempo.

Agradezco a todos aquellos que han aportado lo mejor de sí para poder culminar este trabajo.

A mi asesor de bachillerato, Mg. Néstor Flores por su dedicación, paciencia y entrega en enseñarme y orientarme pasó a paso en todo el proceso de elaboración del trabajo de investigación.

A todos los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, por su apoyo, dedicación, conocimientos y experiencias brindadas a lo largo de toda la vida universitaria.

A toda mi familia quienes han estado en todo momento siendo el soporte y la inspiración para terminar esta etapa formativa de mi vida.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO	1
2	PREGUNTA Y OBJETIVOS.....	4
2.1	Preguntas de la investigación	4
2.2	Objetivos de la investigación	4
3	MARCO REFERENCIAL	6
3.1	Marco contextual.....	6
3.2	Antecedentes	7
3.3	Marco teórico conceptual.....	8
3.3.1	Pedagogía.....	8
3.3.2	Didáctica	9
3.3.3	Juego	11
3.3.4	Educación Ambiental.....	13
4	METODOLOGÍA.....	17
4.1	Tipo de investigación de acuerdo al enfoque o paradigma	17
4.2	Unidades de análisis documentales	17
4.3	Criterios de selección	19
4.4	Instrumentos para el recojo y análisis de información.....	19
4.5	Ejes de análisis	20
4.6	Ética.....	20
4.7	PLAN DE ANÁLISIS	21
5	RESULTADOS	22
5.1	Análisis del proceso de recolección de documentos	22
5.2	Análisis de las características de las unidades de estudio	23
5.3	Análisis de los ejes sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental.....	26
6	CONCLUSIONES.....	31
7	RECOMENDACIONES	32
8	REFERENCIAS	33
9	ANEXOS.....	38
9.1	Anexo 1: Fichas bibliográficas.....	38
9.2	Anexo 2: Ficha heurística.....	48
9.3	Anexo 3: Ficha hermenéutica.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Bases de datos de acceso libre de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.....	18
Figura 2: Otras bases de datos de acceso libre.....	18
Figura 3: Características de las unidades de estudio.....	19
Figura 4: Clasificación de los ejes de análisis	20
Figura 5: Proceso del plan de análisis.....	21
Figura 6: Proceso de recolección de documentos en las bases de datos.....	23

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	24
Tabla 2	24
Tabla 3	25
Tabla 4	25
Tabla 5	25
Tabla 6	26
Tabla 7	28
Tabla 8	29

RESUMEN

El presente informe de Estado del Arte tuvo como objetivo analizar la investigación desarrollada en Iberoamérica sobre las estrategias lúdicas utilizadas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario a partir de la revisión publicaciones científicas publicadas en bases de datos online de acceso libre como Scielo, Redalyc, Google Scholar y entre otros, en el periodo comprendido entre el 2010 al 2019. Se elaboró una ficha bibliográfica para recoger datos generales de la publicación, luego se sistematizó la información según los objetivos específicos planteados en una ficha heurística, para posteriormente analizarlos en una ficha hermenéutica según los ejes de análisis. Los resultados permitieron evidenciar que los tipos de juegos con mayor aplicación fue el juego de reglas; asimismo, que se hace mayor uso de material didáctico cognoscitivo y también se evidenció que la aplicación de los diferentes tipos de juegos generó comportamientos ambientalistas en los estudiantes. Se concluyó, que los tipos de juegos aplicados genero experiencias gratificantes y significativas, permitiendo al estudiante conocer, concientizarse y sensibilizarse sobre el cuidado del medio ambiente.

PALABRAS CLAVE

Estrategias lúdicas, Educación Ambiental, Estado del Arte, materiales didácticos, Educación Primaria.

1 INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO

En el marco de la Ley Universitaria del Perú, se precisa que es fundamental y obligatoria la investigación por parte de docentes y estudiantes de la universidad, ya que esto contribuye con preservar, incrementar y transferir la cultura científica, tecnológica y artística de la sociedad para su desarrollo sustentable (Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria [SUNEDU], 2019). Asimismo, la SUNEDU (2019) refiere que en base al Acuerdo 001-029-2019 de su Consejo Directivo SCD-029-201 aquellos estudiantes que han empezado sus estudios desde el año 2016 deben cumplir con ciertos requisitos para obtener los grados y títulos académicos tal como la elaboración de la Tesis para obtener el título profesional y del trabajo de investigación, para la obtención de Grado de Bachiller.

En esa misma línea, la Facultad de Educación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia ha establecido en base a ciertos lineamientos por la coyuntura actual del Covid-19 y en base a la Ley 30220, artículo 45 que para optar el Grado de Bachiller, los estudiantes deben presentar un trabajo de investigación sobre Estado del Arte de determinadas problemáticas o demandas educativas según la especialidad de Educación Inicial o Primaria (Universidad Peruana Cayetano Heredia, 2016). Gómez, Galeano y Jaramillo (2015) refieren que el estado del arte pretende recopilar información de manera reflexiva con el objetivo de comprender los datos relevantes de un fenómeno en base a un análisis bibliométrico y una producción documental, involucrando el uso de herramientas cualitativas y cuantitativas que contribuyen en el marco teórico.

Promover la Educación Ambiental en la educación básica es fundamental para construir una conciencia ambiental y sostenible en las nuevas generaciones. En relación con ello, el Ministerio del Ambiente (2013) da a conocer que dentro de las instituciones educativas se debe considerar los lineamientos propuestos en las Políticas Nacionales de Educación Ambiental como el de aplicar el enfoque ambiental a través de la gestión institucional y pedagógica, con el objetivo de fomentar una educación integral y una cultura ambiental preventiva. Asimismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (como se citó en Bautista, Murga y Novo, 2019) refiere que la Educación Ambiental debe ser un trabajo transversal e interdisciplinario en el currículo escolar, ya que considera que es un espacio estratégico para el estudio del medio ambiente.

Ruiz (como se citó en Acuña, Mauriello, Ocanto, González y Matos, 2011) plantea que los juegos ecológicos u orientados al cuidado del ambiente permiten a los estudiantes aprender por construcción o descubrimiento a tener una sensibilidad y un pensamiento integrador sobre el medioambiente, generando así una actuación activa en la toma de decisiones pertinente a las problemáticas personales y sociales. De tal manera que el juego es considerado como una forma de enseñanza estratégica que permite desarrollar una conciencia ambientalista dentro de la sociedad.

Durante las prácticas pre-profesionales de la carrera de educación primaria realizada en las diferentes instituciones educativas públicas de Lima, han surgido actuaciones diversas que han ido enriqueciendo el contexto pedagógico, de manera que han permitido consolidar un tema significativo a considerar para el trabajo de investigación para el bachillerato.

Una de las experiencias que han motivado este estudio fue observar la práctica de valores ambientales realizadas por parte de los estudiantes en los distintos colegios de Lima Metropolitana. Sin embargo, se apreció la diferencia del cambio de actitud por parte de una Institución Educativa Pública ubicada en un distrito de Lima Norte el cuál a través de los años ha ido implementando proyectos medioambientalistas que involucran a todos los actores educativos. Un ejemplo de ello fue el proyecto de reciclaje para contribuir en la preservación de las áreas verdes de la institución que fue ganador del “Concurso de Áreas verdes” contemplado en el Plan de Trabajo del colegio, y tuvo como objetivo desarrollar un proyecto de enfoque ambiental para mitigar la contaminación y promover la salubridad institucional. Con base en lo mencionado, se apreció notablemente la influencia positiva de las acciones medioambientalistas en la cultura ambiental de toda la comunidad educativa y en especial en los estudiantes.

En esa misma línea, el Ministerio del Ambiente en coordinación con el Ministerio de Educación vienen desarrollando una propuesta de Política Nacional de Educación Ambiental a nivel nacional con énfasis en la educación básica, para establecer estratégicamente la educación ambiental en las escuelas (Ministerio del Ambiente [MINAM], 2013). Desde ese punto de partida, surge la necesidad de conocer investigaciones que registren la práctica de estrategias lúdicas que involucren y fomenten en los estudiantes el amor y respeto por el cuidado del medio ambiente, con el objetivo dar un panorama sobre el tema abordado en los países Iberoamericanos y fortalecer el conocimiento de los diversos actores educativos.

A partir de ese panorama, en la presente investigación se pretende abordar sobre la producción existencial no sólo a nivel Perú sino extenderlo a nivel de Iberoamérica sobre el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental durante los últimos 10 años, a través una revisión documental y analítica de las investigaciones encontradas.

2 PREGUNTAS Y OBJETIVOS

2.1 Preguntas de la investigación

Pregunta principal

- ¿Cómo se ha desarrollado en Iberoamérica la investigación sobre las estrategias lúdicas utilizadas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario durante el período 2010-2019?

Preguntas secundarias

- ¿Qué tipos de estrategias lúdicas se han aplicado en la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica?
- ¿Qué tipos de recursos didácticos se han utilizado en la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica?
- ¿Qué tipos de resultados se han producido respecto a la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario en Iberoamérica según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica?

2.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

- Analizar la investigación desarrollada en Iberoamérica sobre las estrategias lúdicas utilizadas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario durante el período 2010-2019.

Objetivo específico

- Explorar los tipos de estrategias lúdicas se han aplicado en la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica.
- Explorar los tipos de recursos didácticos se han utilizado en la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica.

- Explorar los tipos de resultados se han producido respecto a la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario en Iberoamérica según las publicaciones del período 2010-2019 en Iberoamérica.

3 MARCO REFERENCIAL

3.1 Marco contextual

La producción científica a nivel internacional es esencial debido a que permite tener un panorama general sobre los países con mayor productividad en investigación. Según Palucci (2011) “las instituciones de enseñanza superior (IES), las agencias de incentivo a la investigación y los investigadores están interesados en los indicadores y rankings internacionales de evaluación” (p. 1). Es decir, estas organizaciones están interesados en la actividad científica generadas por instituciones de enseñanza superior. De 42 países Iberoamericanos Palucci (2011) refiere que España y Brasil se sitúan entre los países con mayor investigación universitaria con un aproximado de 204 mil y 163 mil documentos científicos producidos respectivamente.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación y el Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (2020) hacen referencia sobre cómo la coyuntura actual ha generado el cierre temporal de las Instituciones Superiores con el propósito de contrarrestar la pandemia. Asimismo, da a conocer las prontas medidas optadas por los gobiernos e instituciones de enseñanza superior con el objetivo de garantizar la continuidad y el derecho a la educación, pero desde un contexto remoto y virtual. A razón de ello, la mayoría de las universidades han reelaborado sus sistemas de enseñanza y sus propuestas de trabajo con un enfoque virtual para brindar a los estudiantes la oportunidad de culminar sus estudios académicos. Eso también abarca la modalidad del trabajo de investigación a realizar para aquellos estudiantes que egresan de las universidades este año, ya que las investigaciones implican ser realizarlas en una modalidad virtual.

Así también, en base a los Ejes Estratégicos de la Gestión Ambiental, el Estado Peruano tiene el deber de asegurar a sus ciudadanos una calidad de vida, promoviendo de tal manera un ambiente sano y armónico con los recursos naturales para fomentar el desarrollo sostenible de la nación. A razón de ello, se implementó una Política Nacional de Educación Ambiental el cual consiste en Orientaciones para implementar dicha Política, como herramienta clave para el desarrollo de la educación y la cultura ambiental de manera estructurada, multisectorial e integral (MINAM, 2013).

Según los reportes estadísticos ambientales departamentales, en el año 2019 solo 10 provincias de Lima han generado 3.3 millones de toneladas de residuos sólidos, asimismo, el

65% de la población costera ha presentado un crecimiento desordenado, lo cual sumado al calentamiento global, está repercutiendo en la degradación de los ecosistemas y la disminución de la oferta hídrica tanto como en cantidad y calidad (MINAM, 2020).

A partir de lo mencionado, la presente investigación pretende abordar las publicaciones realizadas sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental, considerando la coyuntura del Covid-19, que ha generado a la sociedad el tomar medidas de distanciamiento social, para prevenir el contagio del virus. Ya que según las estadísticas emitidas por el Ministerio de Salud (2020) en el mes de noviembre el total de casos que presentan el virus del Covid-19 es de 963, 605 y el total de fallecidos es de 35, 966 solo a nivel nacional.

3.2 Antecedentes

Siachoque, Buitrago y Romero (2016) realizaron una investigación en Colombia, cuyo objetivo fue establecer el Estado del Arte de las herramientas didácticas dirigidas a la Educación Ambiental, desde los contextos pedagógicos, didácticos y ambientales, para considerar la construcción del aprendizaje significativo en la cultura crítica y ambiental. La investigación fue de tipo Estado del Arte, donde se utilizó el diseño hermenéutico. La muestra utilizada en esta investigación fueron las herramientas didácticas que utilizan en los procesos pedagógicos enfocados a la educación ambiental, ubicadas en los escenarios públicos de Bogotá. Asimismo, el instrumento empleado fue una matriz de recolección de datos. De dicho estudio se tuvo como resultado que ambos escenarios, como se detalla en cada una de las descripciones de sus herramientas didácticas, manejan dentro de sus rutas pedagógicas una amplia gama de conceptos y actividades lúdicas sobre diversas temáticas ambientales que contribuyen con el conocimiento ambiental. Como conclusión, se indicó que la totalidad de las herramientas para educación ambiental que se encuentran en estos escenarios, se enmarcan en modelos pedagógicos y didácticos con componentes ambientales claros, direccionados y enfocados a construir conocimiento.

Cárdenas (2018) realizó una investigación en Colombia, cuyo objetivo fue caracterizar las estrategias didácticas en la formación en educación ambiental en primera infancia. La investigación de tipo cualitativo, donde se utilizó la revisión documental sistemática. La muestra utilizada en esta investigación fueron los artículos académicos de bases como Directory of Open Access Journals (DOAJ), el buscador académico ProQuest, y repositorios

de Iberoamerican Science & Education Technology, de la Universidad Nacional de Colombia, Universidad de Antioquia, Universidad de Manizales, Universidad Pedagógica Nacional y de la Universidad de Caldas a partir del año 2010. Asimismo, el instrumento empleado fue matriz sistemática de análisis. De dicho estudio se tuvo como resultado que las estrategias con mayor fortaleza en educación ambiental en primera infancia es la dirigida al conocimiento del medio y la conservación materializada en talleres de reciclaje, consumo responsable y disminución de contaminación acústica, etc. Como conclusión, se indicó que en las estrategias didácticas se evidencia la necesidad de las transformaciones curriculares en la formación de docentes en educación ambiental, la formación en elaboración de Proyectos Ambientales Escolares y su proceso evaluativo.

Medina y Paramo (2014) realizaron una investigación en Colombia, cuyo objetivo fue describir y analizar el estado de la investigación en educación ambiental en América Latina. La investigación fue de tipo descriptiva, donde se utilizó el diseño revisión documental. La muestra utilizada en esta investigación fueron los artículos publicados en revistas de educación indexadas en Scielo y Redalyc en el periodo del 2000 al 2013 Asimismo, el instrumento empleado fue una base de datos. De dicho estudio se tuvo como resultado que a pesar del gran auge que ha tenido el desarrollo de programas y experiencias en educación ambiental en la región, son pocos los artículos que exploran de manera sistemática su efectividad en la formación de las personas. Como conclusión, se indicó que en términos de unidad de análisis, es importante desarrollar no solo los constructos psicológicos, sino también considerar la categoría conceptual de comportamientos ambientalmente relevantes, dada su importancia como indicador crucial de éxito de los programas.

Las tres investigaciones fueron realizadas en Colombia y tuvieron como objetivo dar a conocer lo investigado o desarrollado sobre la forma de enseñanza de la Educación Ambiental. Asimismo, han hecho uso de una matriz de análisis o base de datos para registrar los hallazgos y elaborar un posterior análisis.

3.3 Marco teórico conceptual

3.3.1 Pedagogía

Guanipa (como se citó en Rojano, 2008) refiere que el concepto etimológico de pedagogía viene del término griego “paidos” que significa niño y “gogia” que significa llevar

o conducir; asimismo, da a conocer a la pedagogía como un conjunto de conocimientos encargados de la educación y una ciencia que se ocupa de estudiar los estados psicológicos del educando dentro de la sociedad. Rojano (2008) también alude a que la pedagogía es una ciencia, pero guiada al conjunto de acciones basadas en procedimientos que permiten la organización de una problemática existente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde ese punto de vista se puede decir que existen diferentes perspectivas sobre el concepto de pedagogía, ya que algunos autores lo pueden ver más como una ciencia psicosocial y otros más como una ciencia metodología dentro del proceso investigativo de una realidad o problemática educativa existente. Rojano (2008) afirma que existen diferentes concepciones sobre pedagogía, ya que algunos lo consideran como un arte, el cual está ligado a un conjunto de reglas que orientan la acción educativa y otros como una ciencia que estudia teorías que contribuyen con el desarrollo social del individuo.

3.3.2 Didáctica

Pacios (como se citó en Rojano, 2008) refiere que etimológicamente viene del verbo “didajein” que significa enseñas, enseño o enseñanza, es decir la ciencia o el arte de enseñar. Desde esa perspectiva Rojano (2008) afirma que es necesario resaltar los elementos claves que esta disciplina necesita para llevar a cabo el proceso de enseñanza los cuales son el docente, los estudiantes, los recursos y el ambiente propicio para llevar a cabo esta acción.

Asimismo, el autor refiere que la didáctica dentro área pedagógica consiste en los procedimientos que el docente sigue para cumplir con el propósito plasmado en el proceso de enseñanza y estos a su vez se clasifican en tres tipos:

- ✓ La didáctica general, que puede ser aplicado a cualquier persona dentro del proceso de enseñanza con el objetivo de cumplir con los aprendizajes esperados.
- ✓ La didáctica diferencial, que considera el proceso evolutivo de la persona en relación al ritmo de su aprendizaje
- ✓ La didáctica especial, que estudia los métodos diferenciados que se usan en cada asignatura.

Rojano (2008) también expone que dentro de la didáctica existen algunos campos que rigen la forma de enseñar del docente:

- ✓ El modelo didáctico tradicional, en el cual el conocimiento es impartido por el docente y se aplica la memorización como estrategia de aprendizaje.
- ✓ El modelo didáctico activo, en el cual se busca que el estudiante explote sus potencialidades de creación y experimentación, convirtiéndose en el actor principal del aprendizaje
- ✓ El tercero es el modelo didáctico ecológico, el cual considera al quehacer pedagógico como una acción flexible para promover el proceso cognoscitivo del estudiante.

Según lo mencionado por los autores se puede considerar que la didáctica es una acción imprescindible para contribuir en el proceso de aprendizaje del estudiante y en base a la perspectiva que se tome en cuenta se puede lograr experiencias más significativas en relación a los objetivos esperados.

3.3.2.1 Tipos de materiales didácticos

Freré y Saltos (2013) consideran que al hablar de material se refiere a algo físico o corpóreo y la didáctica se refiere más a la forma de enseñanza que se imparte. Asimismo, los autores afirman que los materiales al ser usados de manera didáctica contribuyen con el desarrollo integral y el proceso madurativo de los estudiantes; es por ello que el docente debe elegir, preparar y aplicar los materiales didácticos de manera profesional y eficiente considerando siempre el nivel intelectual que presenta cada niño. En ese sentido clasifican los materiales didácticos en tres tipos según el desarrollo de los niños:

- ✓ El creativo-expresivo, el cual genera espacios comunicativos que calman las conductas agresivas y estresantes como los títeres, modelados, instrumentos musicales, entre otros.
- ✓ El cognoscitivo, que promueve el análisis y síntesis de las ideas, el desarrollo de la psicomotricidad fina, la apreciación visual y la capacidad de asociación, estos pueden ser a través de las rompecabezas, bloques, semilleros, juegos e construcción, loterías, etc.
- ✓ El motor, el cual desarrolla la psicomotricidad gruesa, la noción de espacio y tiempo, como los laberintos, salta sogas, colchonetas, etc.

De esa manera se puede decir que el uso de los diferentes tipos de materiales didácticos genera beneficios provechosos para el proceso de aprendizaje, ya que el maestro

puede adaptar los recursos para lograr con el propósito de su clase y generar aprendizajes más significativos.

3.3.3 Juego

Domínguez (2014) refiere que el juego es una necesidad en el niño, por el cual expresan su sentimiento, imaginación y desarrollan sus habilidades. Asimismo, considera que el juego es una actividad que suple las necesidades innatas en el niño y a su vez dirige la forma de educarse en la etapa escolar, ya que le permite interactuar y respetar los derechos de los demás, seguir reglas, empatizar, sensibilizarse y explorar el medio que les rodea.

Además, según Domínguez (2015) el juego es una actividad relevante en el desarrollo cognitivo, socio afectivo y comunicacional del individuo, ya que permite potenciar sus funciones psíquicas. En la misma línea, García y Aucar (2011) refieren que el juego despierta el interés de los niños y fomenta la participación, la socialización, la resolución de conflictos, el desarrollo físico y sobre todo es un elemento educativo clave para el desarrollo psíquico del estudiante.

Piaget (como se citó en Damián y Tron, 2011) considera que el juego es una herramienta orientadora que contribuye al desarrollo social y personal del individuo. Asimismo, el autor refiere que los juegos presentan determinadas características:

- ✓ El primero es que el juego tiene un fin en sí mismo, resultando ser agradable a todo aquel que lo practica.
- ✓ El segundo es que el juego es espontáneo e innato.
- ✓ El tercero es que en el juego predomina más el placer que la utilidad que se pueda darle.
- ✓ El cuarto es que el juego presenta una estructura poco organizada que permite el desarrollo del pensamiento crítico.
- ✓ El quinto es que el juego es una actividad libertadora de situaciones conflictivas ya que estas pueden ser resueltas o tomadas con poca importancia.
- ✓ El sexto es que el juego es un ente motivador que permite mirar las actividades ordinarias como situaciones más interesantes.

3.3.3.1 El juego como estrategia lúdica

Desde una mirada del Currículo Nacional de la Educación Básica el logro de los aprendizajes de calidad se fomenta a través de la originalidad y uso de metodologías y

estrategias de enseñanza (Ministerio de Educación, 2016). En base a ello, se ve necesaria la implementación de la aplicación de las estrategias lúdicas para la enseñanza en la educación primaria.

Domínguez (2014) refiere que los juegos son de gran relevancia en la formación educativa, ya que fortalece los valores como el respeto, empatía y cuidado por la biodiversidad que nos rodea. El juego al ser parte de una estrategia de enseñanza potencia las habilidades de los estudiantes. Por ejemplo, Díaz y Hernández (citado en Guerrero, 2014) hacen referencia que el juego como parte de una estrategia lúdica, permite al docente adaptar contenidos académicos y potenciar las habilidades cognitivas y la resolución de problemas de manera práctica y dinámica. Desde ese punto de vista el juego tiene una diversidad de posibilidades que permite al niño potenciar sus capacidades psicológicas, sociales y cognitivas.

Holzapel (como se citó en Araujo, 2013) hace referencia a la lúdica como una actividad que permite potenciar las habilidades cognitivas y sociales de los niños el cuál se da a través juego. En la misma línea Fuentes y Arcia (2017) consideran a la lúdica como un área de desarrollo del hombre que le permite desenvolverse de manera integral considerando aspectos psicosociales e intelectuales, ya que esta actividad encierra una serie actividades que fomenta el placer, el disfrute, la creatividad y el desarrollo del conocimiento.

El juego cuando está orientado como una estrategia de trabajo genera resultados provechosos en la educación. En relación a ello Arteaga, Humanez, y Santana (2015) definen a la estrategia lúdica como un método de enseñanza que se desarrolla a través de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, el cual genera el involucramiento activo, creativo e integral de las competencias, capacidades y valores del ser humano. Según los autores mencionados la actividad lúdica es una fuente generadora de emociones y experiencias que favorecen y contribuyen con el desarrollo del potencial ser humano.

3.3.3.2 Tipos de juegos lúdicos

Piaget (como se citó en Damián y Tron, 2011) hace referencia de tres tipos de juegos que se clasifican según el principio del desarrollo de la inteligencia tales como sensoriomotor, representativo y reflexivo, a su vez está organizada con relación al comportamiento que se va considerando en la práctica del juego, ya que los ejercicios son progresivamente cambiadas por la acción simbólica y estos van siendo sustituidos por el juego de reglas.

En ese sentido Piaget los clasifica como:

- ✓ El juego de ejercicio o juego sensorio motor, donde los juegos suelen tener una satisfacción inmediata por el corto periodo que se lo practica, aunque a veces se extiende más al ser juegos más consolidados como los juegos de combate, de destrezas deportivas, entre otras. Asimismo, Piaget considera que el movimiento que genera la práctica de las actividades permite al individuo pasar de realizar ejercicios sin un objetivo en específico o simples a realizar progresivamente juegos más estructurados con un fin concreto, asimismo el considerar un objetivo al juego de ejercicios genera complejizarlo e integrar otras herramientas como los símbolos y estas a su vez pueden delimitarse bajo ciertas reglas convirtiéndose en juego de reglas.
- ✓ El juego simbólico o de ficción, en el cual el lenguaje del niño está más desarrollado y empieza a insertar elementos a los cuales van dando vida y un sentido propio, simulando acontecimientos imaginarios, añadiendo personajes ficticios o reales y múltiples roles, asimismo estos juegos evolucionan hasta acercarse a la realidad y realizando actos y movimientos cada vez más complejos.
- ✓ El juego de reglas, los cuales pueden ser al aire libre, juegos de mesa, juegos de estrategias, deportivos y entre otros; estos consideran las reglas no como una imposición sino como un acuerdo entre los jugadores para armonizar y organizar el desarrollo y la meta.

Damián y Tron (2011) añade que el juego de reglas permite a los niños desarrollar estrategias sociales, donde se aflora la empatía, respeto, democracia, compañerismo entre los jugadores, a su vez genera una autoconfianza propia en el jugador.

3.3.4 Educación Ambiental

Labrador y Valle (1995) consideran que la Educación Ambiental es un proceso continuo donde los seres humanos van formando sus principios, conocimientos y experiencias en relación al cuidado del ambiente, ya sea de manera individual o colectiva con el objetivo de contribuir a resolver con problemas medioambientales que afectan a nuestra tierra. En la misma línea, la Ley General del Ambiente, en su artículo 127.1° refiere que:

La Educación Ambiental se convierte en un proceso educativo integral, que se da en toda la vida del individuo, y que busca generar en éste los conocimientos, las actitudes, los valores y las prácticas, necesarios para desarrollar sus actividades en forma ambientalmente adecuada, con miras a contribuir al desarrollo sostenible del país (MINAM, 2013, p.32).

Jordão (2017) también hace referencia que para fomentar la Educación Ambiental se debe enseñar a amar y a interesarse por lo que nos rodea, es decir la naturaleza y los problemas que le afectan, con el objetivo de que puedan convivir y mantener un balance ecológico, asimismo desarrollar valores y una conciencia ambiental para el presente y para futuras generaciones. En relación con lo mencionado por los autores se puede considerar que la Educación Ambiental es un proceso que fomenta valores y el desarrollo de la conciencia ambiental en los individuos, para promover el cuidado sostenible del medio ambiente.

3.3.4.1 Principios de la Educación Ambiental

La pérdida de la biodiversidad, el calentamiento global y otros factores que han ido deteriorando el medio ambiente a través de los años, impulsan a los gobiernos e instancias interesadas en el tema a promover retos con enfoques ambientalistas.

En base a ello, MINAM (2013) refiere que dentro del proceso educativo con enfoque ambientalista se debe formar ciudadanos con valores ambientales basados en los siguientes principios:

- ✓ Principio de equidad biosférica, que consiste en respetar y preservar cualquier forma de vida; principio de responsabilidad, que consiste en asumir los impactos sociales y económicos ambientales.
- ✓ Principio de interculturalidad, que consiste en valorar los saberes ancestrales como un hecho de armonía entre el hombre y la naturaleza.
- ✓ Principio de la coexistencia, que consiste en respetar las diferencias etnológicas y culturales de las sociedades que conviven armónicamente con la naturaleza.
- ✓ Principio de solidaridad intergeneracional, que consiste en trabajar por el confort y sostenibilidad de los recursos que trascienden por generaciones.

Así también, Calderón, Chumpitaz, Sumarán y Campos (2011) refieren que la aplicación del enfoque ambiental dentro de las Instituciones Educativas tiene como base determinados componentes tales como la educación en gestión de riesgo, la educación en salud, la educación en ecoeficiencia, la gestión pedagógica y la gestión institucional. Todos estos componentes permiten responder de manera integral a las diferentes necesidades y problemáticas presentadas para la conservación y cuidado del medio ambiente, desde el sistema educativo.

3.3.4.2 Objetivos de la Educación Ambiental

La Educación Ambiental permite fomentar el cuidado y respeto del individuo, por el desarrollo sostenible del medio ambiente. MINAM (2012) refiere que en base a la Política Nacional de Educación Ambiental se ha establecido determinados objetivos con mira a promover una formación de cultura ambiental sostenible en cada ciudadano y ciudadana, por ejemplo:

- ✓ El primero está orientado a asegurar el enfoque ambiental en los proceso de enseñanza que se dan en las instituciones educativas.
- ✓ El segundo está enfocado a desarrollar una cultura ambiental reflejada en la ocupación diaria tanto para el sector público o privado.
- ✓ El tercero está orientado a fortalecer la interculturalidad e inclusión social dentro del proceso educativo ambiental.
- ✓ El cuarto está orientado a construir ciudadanos informados y comprometidos con el desarrollo sostenible del ambiente.
- ✓ El quinto está orientado a apoyar con la accesibilidad a la información e investigación de la Educación Ambiental.

Asimismo, Repuello (2018) da a conocer que estos objetivos se van especificando de acuerdo a las regiones que consideran estas políticas, por ejemplo en Huancavelica los objetivos de la Educación Ambiental están enfocados en cuatro palabras específicas como son la conciencia, el conocimiento, las aptitudes y actitudes que cada individuo debe desarrollar y promover a favor de cuidado ambiental. A partir de lo mencionado se puede decir que la Educación Ambiental, está considerado como un sistema complejo que debe ser abordado desde diferentes fundamentos para hacer buen uso de la mega diversidad natural y cultural que ofrece nuestro planeta.

3.3.4.3 Importancia de la Educación Ambiental

Domínguez (2014) refiere que, en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente Humano realizada en Estocolmo en 1972, se abordó la importancia de promover la Educación Ambiental en todos los niveles del ámbito educativo. Asimismo, afirma que si bien esta propuesta se ha ido abordando en las instituciones educativas como programas en áreas orientadas con los sistemas naturales, se debe seguir aprovechando al máximo las potencialidades que la Educación Ambiental ofrece.

Un ejemplo claro de la importancia de impartir la Educación Ambiental, es propiciar el manejo sostenible de los recursos naturales y el cuidado del medio ambiente representada en la diversidad ambiental que presenta cada país del mundo. El Banco Mundial (2007) refiere que el Perú es uno de los países que tiene mayor diversidad ecológica en todo el mundo, ya que cuenta con grandes y diversas extensiones naturales ricas en recursos minerales, flora, fauna, etc.; sin embargo, la poca educación y cultura ambiental ha generado efectos significativos en el ecosistema y en el bienestar de la humanidad.

A razón de lo expuesto, se considera relevante que se fomente la Educación Ambiental en la sociedad en general y sobre todo a las nuevas generaciones, con el objetivo de que administren adecuada y sosteniblemente los recursos naturales que otorga el medioambiente.

El Currículo Nacional también toma en consideración la importancia de trabajar el tema ambiental desde el enfoque ambiental. El Ministerio de Educación (2016) refiere que a partir del enfoque ambiental el proceso educativo de los individuos se encamina hacia el desarrollo de una conciencia más comunitaria y crítica en relación a las problemáticas medioambientales y desigualdades sociales. Asimismo, el Ministerio de Educación afirma que el desarrollo de estas prácticas educativas genera el progreso sustentable tanto del país como del mundo, es decir “ponen énfasis en satisfacer las necesidades de hoy, sin poner en riesgo el poder cubrir las necesidades de las próximas generaciones, donde las dimensiones social, económica, cultural y ambiental del desarrollo sostenible interactúan y toman valor de forma inseparable” (p. 24).

4 METODOLOGÍA

4.1 Tipo de investigación de acuerdo al enfoque o paradigma

La presente investigación de Estado del Arte corresponde a un estudio de fuente secundaria y de enfoque cualitativo debido a que pretende describir el estado actual de las “Estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en Primaria” en base a la recopilación de documentos con 10 años de antigüedad en los países de Iberoamérica. El estado de arte recupera información con el objetivo de dar a conocer los hallazgos de los registros bibliográficos sobre el tema de interés, en donde en base a una lectura detallada se procesa dicha información en una lista bibliográfica sistematizada y explicada (Gómez, Galeano y Jaramillo, 2015).

4.2 Unidades de análisis documentales

Las unidades de análisis fueron las publicaciones científicas online durante el periodo 2010 al 2019 sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental.

Para la presente investigación se realizó la búsqueda en la base de datos de acceso libre de la Universidad Peruana Cayetano Heredia como: Cosechador PRIMO, el repositorio institucional de la UPCH, Scielo, Lilac, Springer Open, PubMed y Science Direct. Así también, se buscó en la base de datos de Google Scholar, Dialnet, Redalyc, Jstor, ERIC, ALICIA y RENATI SUNEDU, donde se halló investigaciones como tesis de pre y postgrado, capítulos de libros y artículos indexados sobre el tema de investigación de “Estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en Primaria en Iberoamérica”.

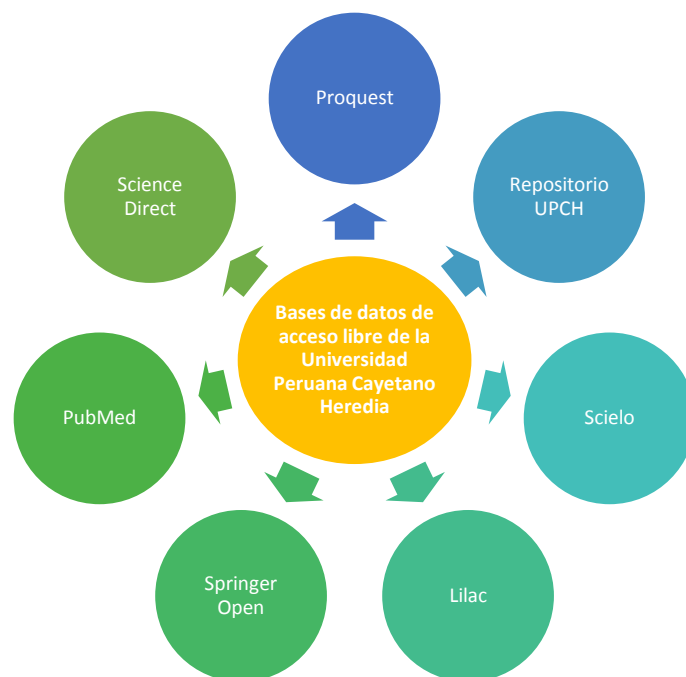


Figura 1: Bases de datos de acceso libre de la Universidad Peruana Cayetano Heredia

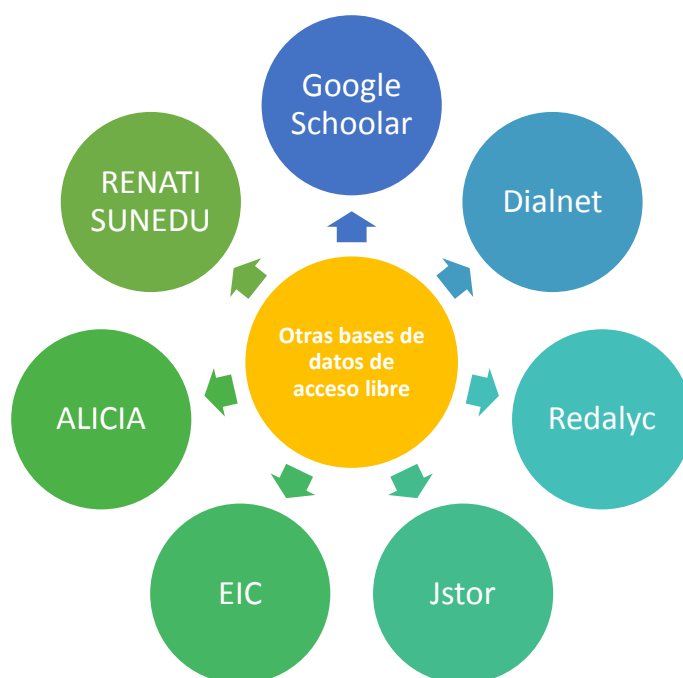


Figura 2: Otras bases de datos de acceso libre

Asimismo, se especificó las características de las unidades de estudio, en donde se consideró el país de publicación, el alcance geográfico, el año, el idioma y el tipo de publicación de los documentos hallados.



Figura 3: Características de las unidades de estudio

4.3 Criterios de selección

- ✓ Publicaciones que pertenezcan al nivel primario de 1ero a 6to grado.
- ✓ Publicaciones de año 2010 al 2019.
- ✓ Publicaciones que pertenezcan a países de Iberoamérica.
- ✓ Publicaciones online de acceso libre.
- ✓ Publicaciones que sean tesis de pre y post grado, capítulo de libro y artículos.

4.4 Instrumentos para el recojo y análisis de información

Los instrumentos para el recojo y análisis de información, fueron los siguientes:

- ✓ Ficha bibliográfica, donde se registró y acopio la información bibliográfica de las fuentes secundarias recolectadas (anexo 01).
- ✓ Ficha heurística, donde se colocó los datos relevantes de cada investigación y de manera descriptiva en base a los objetivos propuestos (anexo 02).
- ✓ Ficha hermenéutica, donde se colocó los datos procesados y analizados según los ejes de análisis (anexo 03).

4.5 Ejes de análisis

Los ejes de análisis que se consideraron en el presente estudio se dividieron en dos ejes con el propósito de responder a los objetivos planteados en la investigación.



Figura 4: Clasificación de los ejes de análisis

4.6 Ética

Respeto a los derechos de autor:

El presente trabajo fue un estudio de fuentes secundarias. En relación con el tema elegido la investigación respeta las normas éticas establecidas por la casa de estudio, la Universidad Peruana Cayetano Heredia y la Oficina de Regulación y Valoración Ética de la Investigación (DUICT). Se respetó la autoría de las fuentes a usar en el desarrollo de la investigación, manteniendo el anonimato de los participantes, haciendo uso del estilo de referencia del American Psychological Association (APA) 6ta Edición y usados solo para fines educativos.

Beneficio para el conocimiento:

El presente informe de estado del arte tiene la finalidad de indagar a profundidad sobre el tema de “Estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en Primaria”, de tal manera que contribuirá con brindar más información sobre el tema indicado. Posteriormente será alcanzado a la facultad de Educación para que guie las investigaciones futuras de las promociones que lleguen a continuación. Tiene un beneficio propio porque por medio del trabajo de investigación se logrará contar con más información sobre el tema, y tendrá un beneficio para la institución porque servirá de base a otros estudiantes para futuras

investigaciones. Asimismo, cabe mencionar que los datos recogidos solo serán de uso para fines de la investigación.

5 PLAN DE ANÁLISIS

El plan de análisis consistió en primer lugar en la búsqueda de investigaciones que estén relacionadas al tema de interés, para ello se hizo uso de palabras claves como: Juego en la educación ambiental, estrategias lúdicas en educación ambiental, el juego en la enseñanza de la educación ambiental, niños y la educación ambiental. También se hizo uso de buscadores booleanos como: Juego AND educación ambiental AND primaria, juego AND educación ambiental y con la palabra traducida al inglés: game AND environmental education. Luego, se procedió a sistematizar los documentos seleccionados en fichas bibliográficas.

Posteriormente, se revisó la literatura seleccionada de acuerdo con los objetivos para sistematizar la información relevante en una ficha heurística. Después, se procedió a analizar cada investigación en una ficha hermenéutica de acuerdo a los ejes de análisis. Finalmente, se analizaron los resultados en base a las características de las unidades de estudio y en base a los ejes de análisis sobre el tema de interés.

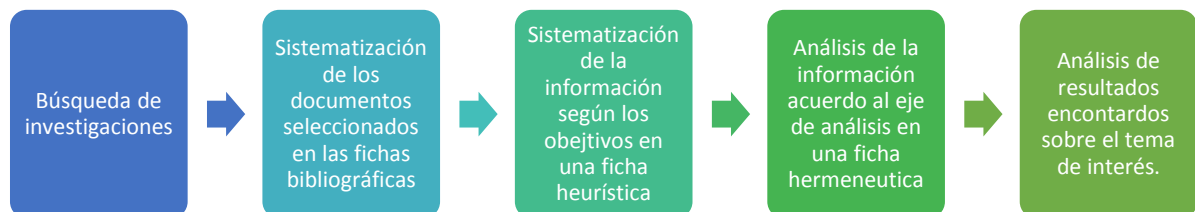


Figura 5: Proceso del plan de análisis

6 RESULTADOS

Los resultados se clasificaron en tres partes, el primero es sobre el análisis del proceso de recolección de documentos, el segundo es sobre el análisis de las características de las unidades de estudio y el tercero es sobre el análisis de los ejes sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental.

6.1 Análisis del proceso de recolección de documentos

Se realizó una revisión de investigaciones en relación al uso de estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario, durante los 10 últimos años. Para ello, se utilizó las bases de datos de acceso libre como: Cosechador PRIMO, el repositorio institucional de la UPCH, Scielo, Lilac, Springer Open, PubMed y Science Direct, Google Scholar, Dialnet, Redalyc, Jstor, ERIC, ALICIA y RENATI SUNEDU, donde se aplicó palabras claves como: Juego en la educación ambiental, estrategias lúdicas en educación ambiental, el juego en la enseñanza de la educación ambiental, niños y la educación ambiental; también se usó buscadores boléanos como: Juego AND educación ambiental AND primaria, juego AND educación ambiental y con la palabra traducida al inglés: game AND environmental education, con el objetivo de focalizar el tema de interés en las investigaciones encontradas.

En base a ello, se obtuvo una cantidad general de resultados, los cuales al revisarlos y pasarlos por filtros específicos del tema, se redujeron drásticamente.

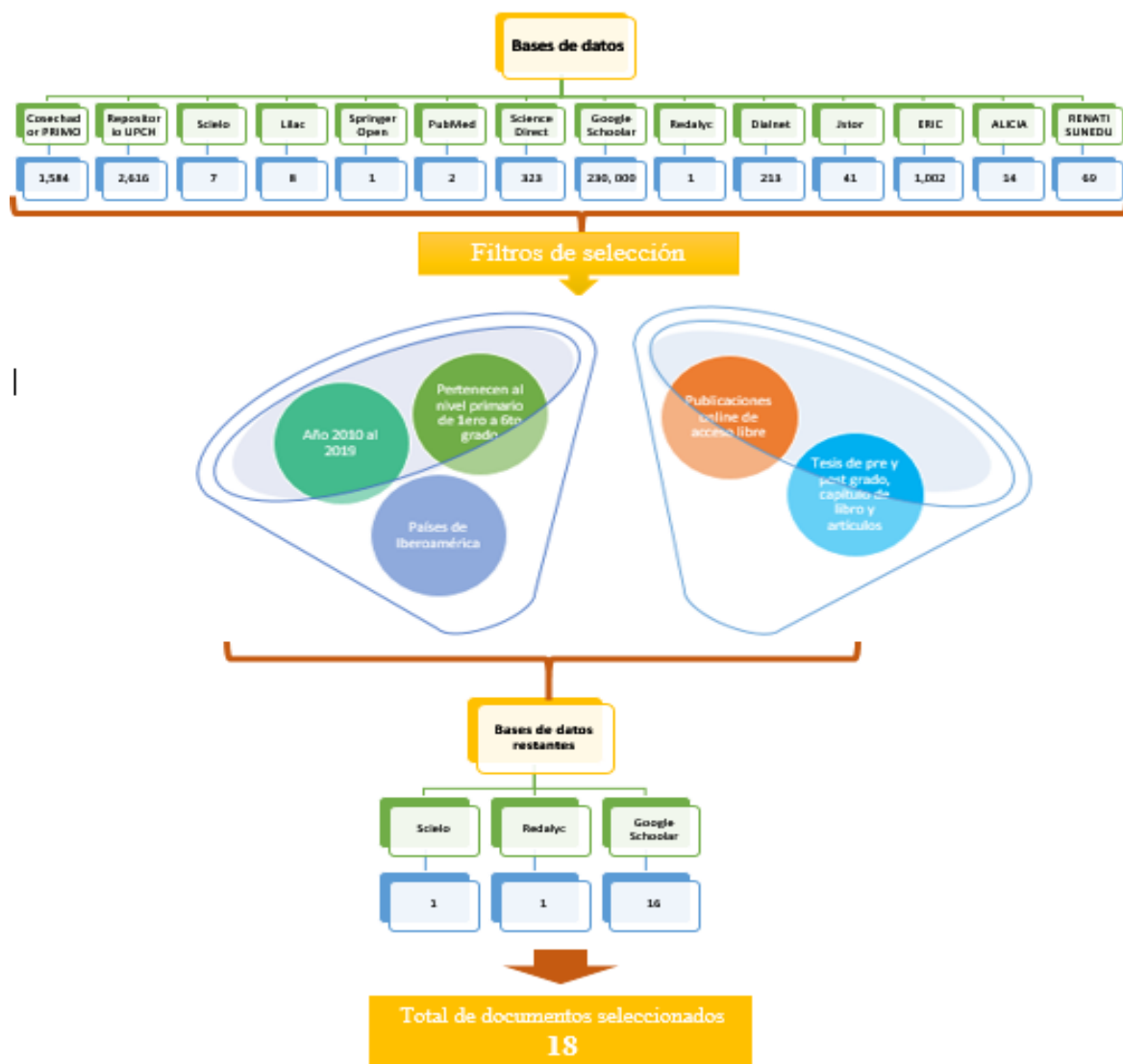


Figura 6: Proceso de recolección de documentos en las bases de datos

A partir de los filtros o criterios de selección, la cantidad inicial de los resultados hallados en las 14 bases de datos disminuyó, llegando a obtener en solo 3 bases de datos un total de 18 documentos que cumplieran con los estándares requeridos. Es así como a partir del total de documentos seleccionados se procedió a procesar los resultados.

6.2 Análisis de las características de las unidades de estudio

El total de documentos seleccionados en base a los criterios de selección fueron 18. Los cuales se analizaron en relación a las características generales que presentan las unidades de estudio como el país de publicación, el alcance geográfico, el año de publicación, el idioma y el tipo de publicación.

Tabla 1

Número de documentos de acuerdo al país de publicación

País de publicación	N° de investigaciones publicadas	% de investigaciones publicadas
Colombia	7	39%
Perú	4	22%
España	2	11%
Argentina	2	11%
Cuba	1	5.6%
Ecuador	1	5.6%
Venezuela	1	5.6%

En relación a los documentos seleccionados se consideró aquellos que han sido publicados en países de Iberoamérica. Entre ellos, se encontraron investigaciones en los siguientes países: Colombia, Perú, Cuba, España, Argentina, Ecuador y Venezuela. De los cuales es Colombia el país que presenta mayor número de investigaciones publicadas sobre el tema de interés.

Tabla 2

Número de documentos de acuerdo al alcance geográfico

Alcance geográfico	N° de investigaciones publicadas	% de investigaciones publicadas
Internacional	14	78%
Nacional	4	22%

En base a número de investigaciones seleccionadas, se pudo observar que existen mayor número de publicaciones a nivel internacional, ya que de las 18 investigaciones 14 pertenecen al alcance geográfico internacional y es restante pertenece al alcance geográfico nacional.

Tabla 3

Número de documentos de acuerdo al año de publicación

Año	N° de investigaciones publicadas	% de investigaciones publicadas
2011	4	22%
2012	1	6%
2013	1	6%
2015	1	6%
2016	2	11%
2017	4	22%
2018	3	17%
2019	2	11%

En relación a los documentos seleccionados se consideró aquellos que han sido publicados dentro del periodo del 2010 al 2019. Entre ellos, hay mayor presencia de investigaciones en los años 2011 y 2017, con 4 publicaciones cada una y los años en los cuales solo hay una publicación fueron en el 2014 y 2015.

Tabla 3

Número de documentos de acuerdo al idioma

Idioma	N° de investigaciones publicadas	% de investigaciones publicadas
Español	18	100%

En relación a los documentos seleccionados se consideró aquellos que han sido publicados en idioma tanto español como en inglés. Sin embargo, el 100% de las publicaciones fueron en idioma español.

Tabla 4

Número de documentos de acuerdo al tipo de publicación

Tipo de publicación	N° de investigaciones publicadas	% de investigaciones publicadas
Tesis de pregrado	8	44%
Artículo de revista	7	39%
Tesis de postgrado	2	11%
Capítulo de libro	1	6%

En relación a los documentos seleccionados se consideró aquellos según el tipo de publicación de los cuales fueron tesis de pre y post grado, artículos de revista y capítulos de libros. Entre ellos, se encontraron mayor número de investigaciones es tesis de pregrado y artículos de revista con 8 y 7 investigaciones respectivamente.

6.3 Análisis de los ejes sobre estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental

En base a la sistematización de los resultados de interés obtenidos en las investigaciones se clasificó y analizo en relación a los ejes de análisis con el objetivo de especificar cuáles son los tipos de estrategias lúdicas aplicadas, los tipos de materiales didácticos y el comportamiento ambiental resultante de la aplicación del juego, estas se detallaron en las siguientes tablas según los ejes de análisis mencionados.

Eje 1: Tipos de estrategias lúdicas

Tabla 6

Tipos de estrategias lúdicas

Tipo de juegos	N° de investigaciones
Juego de reglas	11
Juego simbólico o de ficción	8
Juego de ejercicio o sensorio motor	6
Total	25

En base al análisis de las fuentes secundarias sobre el tema abordado, se clasifíco los juegos en tres tipos tal como hace referencia Piaget (como se citó en Damián y Tron, 2011), quien lo clasificó según el principio de desarrollo de la inteligencia. Así también, de las 18 investigaciones que se consideraron, se obtuvo como resultado total en el primer eje de análisis 25 investigaciones que hacen uso de estos tipos de juegos; esto debido a que 6 investigaciones aplicaron 2 tipos de juegos en su propuesta y 1 investigación aplicó los 3 tipos de juego.

Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca, 2011; Morales y Morales, 2011; Melo y Cuesta, 2013; Artunduaga, 2015; Parra y Herrera, 2016; Sánchez, 2017; Fernández y Morganti, 2017; Begazo, Betancur y Taya, 2017; Salas, 2018; Salas, Dueñas y Sánchez, 2018 y Sanz, 2019

consideraron dentro de su propuesta el juego de reglas, el cual mediante los acuerdos emitidos por los jugadores o las reglas propias del juego, permiten a los niños aprender de manera práctica y significativa sobre algunos conceptos y reflexiones en relación al cuidado del medio que les rodea. En esa misma línea, Artunduaga (2015) y Sánchez (2017) refieren que el juego de mesa no solo sirve para entretener, sino que enseña de manera estratégica a los niños sobre el cuidado medioambiental y la relación que existe entre el hombre y la naturaleza valorando así las diferentes formas de vida.

Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca, 2011; Pérez-Peigrín y Serrano-Hernández, 2011; Morales y Morales, 2011; Canales y Ortega, 2012; Ríos-Serna y Sánchez-Palma, 2016; Chaves, 2017; Repuello, 2018 y Montoto, Gelado-Caballero y Collado-Sánchez, 2019 consideraron dentro su propuesta el juego simbólico, el cual mediante la simulación de hechos o en este caso la personificación de elementos del medio ambiente, genera e influye en el desarrollo de una conciencia y valores hacia la conservación del medio ambiente por parte de los niños.

García y Aucar, 2011; Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca, 2011; Pérez-Peigrín y Serrano-Hernández, 2011; Melo y Cuesta, 2013; Botero-Botero, Guzmán-Valencia, Bernal, Gómez-Zuluaga, Ríos-Serna y Sánchez-Palma, 2016; Chaves, 2017 consideraron dentro de su propuesta el juego de ejercicio, el cual mediante el movimiento permite al sujeto ejercitarse y en la constancia y organización este va orientándose a lograr un propósito cada vez más específico. En relación a ello, se puede afirmar que este tipo de juego de ejercicio ha sido considerado por los autores debido a que el ser humano siempre está en movimiento y a través de ello los niños aprenden interactivamente, ya que miran la actividad como un juego, más que como una acción o forma de enseñanza aburrida.

A razón de la problemática presentada sobre el desconocimiento o la poca practica de los niños sobre el cuidado del ecosistema y los problemas que surgen a partir del daño generado al mismo, los autores tuvieron el interés plantear juegos que permitan contribuir con formar ciudadanos ambientalmente responsables. Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca (2011) y Chaves (2017) refieren que la práctica de actividades lúdicas compone un medio oportuno para generar conciencia, valores y prácticas para contribuir con el cuidado del medio ambiente y mejorar la calidad de vida. Cabe añadir que Salas, Dueñas y Sánchez (2018) afirman que los juegos tienen un enorme potencial al ser considerados como herramienta para la enseñanza de

la educación ambiental. Es por ello, que se considera que se debe trabajar más las estrategias lúdicas para la Educación Ambiental con los niños que están en proceso de formación de valores y conocimientos.

Eje 2: Tipos de materiales didácticos

Tabla 5

Tipos de materiales didácticos

Tipo de material didáctico	N° de investigaciones
Cognoscitivo	7
Creativo-expresivo	4
Motor	3
Total	14

Los tipos de material didáctico fueron clasificados en base a aporte de Freré y Saltos (2013), quienes lo organizan en base al desarrollo cognitivo de los niños. Asimismo, en relación al tipo de material didáctico utilizado en la aplicación de los juegos para enseñar la Educación Ambiental, de las 18 investigaciones consideradas, 6 de ellas no mencionaron el tipo de material empleado y 3 investigaciones consideraron 2 tipos de material didáctico dentro de su aplicación, por lo cual el resultado sobre este eje sumó 14.

Artunduaga, 2015; Parra, L. y Herrera, 2016; Sánchez, 2017; Fernández, L. y Morganti, 2017; Begazo, N., Betancur, F. y Taya, 2017; Salas, 2018; Montoto, T., Gelado-Caballero, M. y Collado-Sánchez, 2019 y Sanz, 2019 consideraron dentro de su propuesta el tipo de material didáctico cognoscitivo, el cual permite a los niños pensar y reflexionar sobre cierto contenido entre tanto que interactúan con el material didáctico como son los juegos de mesa, juego de cartas de pruebas, entre otros. Artunduaga (2015) y Sánchez (2017) refieren que el juego de mesa atrae visualmente a los niños, logrando llamar su atención entre tanto que aprenden y se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente.

Pérez-Pelegrín y Serrano-Hernández, 2011; Morales y Morales, 2011; Ríos-Serna y Sánchez-Palma, 2016 y Fernández y Morganti, 2017 consideraron dentro de su propuesta el tipo de material didáctico creativo-expresivo, el cual permite que los niños puedan interactuar mediante el modelado o la creación de objetos para la recreación. Fernández y Morganti

(2017) refieren por ejemplo que la creación de juegos y juguetes en base de material reciclado permitió a los niños concientizarse sobre los beneficios que genera al medio ambiente la práctica del reciclaje.

Pérez-Pelegrín y Serrano-Hernández, 2011; Ríos-Serna y Sánchez-Palma, 2016 y Chaves, 2017 consideraron dentro de su propuesta el tipo de material didáctico motor el cual abarca materiales como colchonetas, conos, laberintos, entre otros que contribuyen con la psicomotricidad gruesa. En esa misma línea, Pérez-Pelegrín, y Serrano-Hernández (2011) y Chaves (2017) considera que el sistema de juegos consiste en una serie de actividades que contribuye a despertar el interés en conocer, sensibilizar y generar practicas ambientalmente responsables por los niños.

En base al problema sobre el cuidado del medio ambiente que abarcaron los autores en sus investigaciones, consideraron hacer uso de estos tipos de materiales didácticos ya que permite a los niños interactuar con un material concreto y simbólico, familiarizándose así más con los contenidos medioambientalistas. En esa misma línea. Fréré y Saltos (2013) afirman que el manejo de los diferentes tipos de materiales didácticos por más sencillo que sea, logra construir en los estudiantes nuevos saberes, ya que aprenden de manera flexible y activa. Es por ello, que es necesario que el docente como facilitador del aprendizaje lo considere dentro del proceso de formación y respetando las particularidades propias de cada niño.

Eje 3: Comportamiento ambiental resultante de la aplicación del juego

Tabla 6

Comportamiento ambiental resultante de la aplicación del juego

Comportamiento ambiental resultante de la aplicación del juego	N° de investigaciones
Desarrollan una conciencia ambiental	5
Conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente	4
Se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente	4
Total	13

De las 18 investigaciones solo 13 dan a conocer el resultado que generó la aplicación de las estrategias lúdicas para enseñanza de la Educación Ambiental y 5 no mencionan sus resultados.

De los 13 autores cada uno tuvo un resultado distinto en la aplicación de la estrategia lúdica para la enseñanza de la Educación Ambiental, desligándose así en 3 bloques como se describe en lo siguiente. El primero es que 5 investigaciones tienen como resultado que los niños desarrollan una conciencia ambiental, lo cual hace referencia a los cambios de actitud y acciones posteriores que realizan los estudiantes en relación al cuidado del medio ambiente. El segundo es que 4 investigaciones tienen como resultado que los niños conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, lo cual hace referencia al conocimiento adquirido sobre el medio ambiente mediante la práctica de la estrategia lúdica. Finalmente, el tercero es que 4 investigaciones tienen como resultado si los niños se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente, lo cual se refiere a las emociones y sentimientos surgidos hacia el medio que los rodea a través de la estrategia lúdica aplicada.

En relación a ello, los autores consideran que la aplicación de estrategias lúdicas para enseñar a los niños sobre temas medioambientales genera resultados positivos, pero cada juego genera un impacto particular en el individuo.

7 CONCLUSIONES

En base a las investigaciones revisadas en el periodo del 2010 al 2019 sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación Ambiental en educación primaria se concluye lo siguiente:

- En relación al primer objetivo se concluye que los tipos de estrategias lúdicas aplicadas en la enseñanza de la Educación Ambiental en el nivel primario, se han dividido en tres partes el juego de ejercicio o sensoriomotor, el juego simbólico o de ficción y el juego de reglas, las cuales corresponden a la clasificación realizada por Piaget en base al desarrollo de la inteligencia del ser humano. Estas, dentro de las experiencias han resultado muy gratificantes y significativas porque permitió a los estudiantes conocer y concientizarse sobre temas medioambientales que afectan al ecosistema y realizar algunas acciones de cambio; lo cual evidencia la necesidad de implementar más juegos para la enseñanza de la Educación Ambiental.
- En relación al segundo objetivo se concluye que la incorporación de diferentes materiales didácticos en las estrategias lúdicas aplicadas para la enseñanza de la Educación Ambiental, son diversas y se han clasificado en tres áreas según el desarrollo intelectual de los estudiantes: creativo-expresivo, cognoscitivo y motor como refieren Freré y Saltos. Los materiales didácticos de tipo cognoscitivo, creativo-expresivo y motor, que fueron usadas en las experiencias han tenido buen impacto en el aprendizaje y la sensibilización hacia el cuidado del medio ambiente por parte de los estudiantes, ya que han podido interactuar y explorar los materiales de manera concreta.
- En relación al tercer objetivo se concluye que los resultados producidos respecto a la aplicación de los juegos para la enseñanza de la Educación Ambiental, fueron positivos ya que generó cambios de comportamiento en los estudiantes hacia el cuidado del medio ambiente. Estos se clasificaron en tres perspectivas, conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, desarrollan una conciencia ambiental y se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente.

8 RECOMENDACIONES

En base a la experiencia emitida en la elaboración del presente informe de estado del arte, se propone las siguientes recomendaciones con el objetivo de seguir mejorando en la búsqueda de información del tema de interés:

- Profundizar y generalizar los resultados de la investigación, con el objetivo de fomentar el uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Educación ambiental en el nivel Primario.
- Los autores deben detallar más la aplicación de estrategias utilizadas con el objetivo de que la investigación pueda ser replicada en otros contextos.
- Los autores deben hacer un apartado donde consideren de manera explícita los recursos didácticos usados para las estrategias lúdicas propuestas, ya que algunas veces solo hacen referencia del juego más no dan a conocer que materiales que han considerado para el desarrollo de dicha actividad.
- Se recomienda hacer uso de los tipos de materiales didácticos para concientizar y sensibilizar a los niños sobre temas que favorezcan y contribuyan con la enseñanza de la Educación Ambiental.
- Se debe abordar más la temática del juego lúdico para enseñar y fomentar la educación ambiental y cuidado del medio ambiente en estudiantes del nivel primario, ya que una investigación se dio a conocer que hay mayor receptividad sobre los temas medioambientales, la sensibilización y puesta en práctica del cuidado del medio ambiente en estudiantes de Educación básica, que en universitarios y docentes; por lo cual recomienda que se siga trabajando estos temas y realizando investigaciones con este tipo de población.
- Se debe realizar más investigaciones sobre las estrategias lúdicas aplicadas a la enseñanza de la educación ambiental en el Perú, con el objetivo de crear una cultura de valores en la población, ya que nuestro país es uno que cuenta con la mayor gama de flora y fauna a nivel mundial.

9 REFERENCIAS

- Acuña, M., Mauriello, A., Ocanto, J. González, H. y Matos, R. (2011). Potencial didáctico de los juegos ecológicos para la Educación Ambiental. *Revista de Investigación*, 35(73), 25-46. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3897752.pdf>
- Araujo, M., Gómez, M., Fonseca, M. y Molano, M. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Revista Infancias Imágenes*, 12 (1), 89-98. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227>
- Arteaga, A., Humanez, M. y Santana, N. (2015). *Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa Inem Lorenzo María Lleras del municipio de Montería Córdoba* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Banco Mundial. (2007). *Análisis Ambiental del Perú: Análisis Ambiental del Perú: Análisis Ambiental del Perú: Retos para un desarrollo sostenible Retos para un desarrollo sostenible*. Recuperado de <https://sinia.minam.gob.pe/modsinia/public/docs/3426.pdf>
- Bautista, M., Murga, A. y Novo, M. (2019). La Educación Ambiental en el S. XXI. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 1(1), 1103. Recuperado de <https://revistas.uca.es/index.php/REAyS/article/download/4979/5412/>
- Calderón, R., Chumpitaz, J., Sumarán, R. y Campos, J. (2011). *Educación Ambiental: Aplicando el enfoque ambiental hacia una educación para el desarrollo sostenible*. Huánuco, Perú: Gráfica Kike. Recuperado de <https://es.slideshare.net/EdwinMamaniVilcapaza/educacin-ambiental-aplicando-el-enfoque-ambiental-hacia-una-educacin-para-el-desarrollo-sostenible>
- Cárdenas, L. (2018). *Estrategias didácticas en Educación Ambiental en Primera Infancia* (tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Tolima, Colombia.

Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7448/TPED_CardenasGualterosLindaCristal_2018.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Damián, M. y Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala* 14(4), 191-212. Recuperado de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art11.pdf>

Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Colección Reportes Técnicos de Investigación*. Recuperado de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

Domínguez, J. (2014). *Variantes de juegos para desarrollar la Educación Ambiental en estudiantes de enseñanza primaria* (tesis de pregrado). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, Holguín, Cuba. Recuperado de <https://repositorio.uho.edu.cu/jspui/handle/uho/4082>

Fréré, F. y Saltos, M. (2013). Clasificación de los materiales didácticos. *Revista Ciencia UNEMI* (10), 25-34. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>

Fuentes, R., Arcia, M. (2017). *Estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de Cuarto grado de la Institución Educativa la Unión* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/1007/PROYECTO%20ODE%20LUDICA%20FINAL%20IE%20UNION%20%20dic%205.%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, L. y Aucar, M. (2011). Sistema de juegos para contribuir a la Educación Ambiental en las clases de Educación Física Sistema de juegos para contribuir a la Educación Ambiental en las clases de Educación Física. *Revista Digital* (161). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4189910.pdf>

Gómez, M., Galeano, C. y Jaramillo, D. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(2), 423-442.

Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/53bc/32aa0b71bf442e79a10e850df9d9cbeed869.pdf>

Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, (18), 30-43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844395>

Jordão, C. (2017). *La preparación del profesor para la educación ambiental en la enseñanza primaria del municipio Benguela, República de Angola*. Cuba: Editorial Universitaria. Recuperado de <https://bibvirtual.upch.edu.pe:2089/lib/bibliotecacentralupchsp/reader.action?docID=5214246&ppg=20>

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación y el Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe. (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después*. Recuperado de <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/COVID-19-ES-130520.pdf>

Labrador, M. y Valle, Á. (1995). La Educación Medioambiental en los documentos internacionales. *Revista Complutense de Educación*, 6 (2), 76-96. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=150176>

Medina, I. y Paramo, P. (2014). La investigación en educación ambiental en América Latina: un análisis bibliométrico. *Revista Colombiana de Educación*, (66), 55-72. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4136/413635257003.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Salud. (2020). *Sala Situacional COVID-19 Perú*. Recuperado de https://covid19.minsa.gob.pe/sala_situacional.asp

Ministerio del Ambiente. (2012). Política Nacional de Educación Ambiental. Recuperado de <http://www.minam.gob.pe/wp->

[content/uploads/2013/10/politica_nacional_educacion_ambiental_folleto_castellano11.pdf](http://www.minam.gob.pe/wp-content/uploads/2013/10/politica_nacional_educacion_ambiental_folleto_castellano11.pdf)

Ministerio del Ambiente. (2013). Ley General del Ambiente. Recuperado de <http://www.minam.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Ley-N%C2%B0-28611.pdf>

Ministerio del Ambiente. (2013). Orientaciones para implementar la Política Nacional de Educación Ambiental a nivel multisectorial y descentralizado. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/educacion-ambiental/pdf/orientaciones.pdf>

Ministerio del Ambiente. (2020). *Reporte: Lima: estadísticas ambientales, Junio 2020*. <https://sinia.minam.gob.pe/documentos/lima-estadisticas-ambientales-junio-2020>

Palucci, M. (2011). Indicadores de la producción científica Iberoamericana. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*, 19(4), pp. 1 – 2. Recuperado de https://www.scielo.br/pdf/rlae/v19n4/es_01.pdf

Repuello, H. (2018). *Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una Institución Educativa de Huancavelica* (tesis de magister). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1638>

Rojano, J. (2008). Conceptos básicos en pedagogía. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social* (4), 36-47. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2717946>

Siachoque, C., Buitrago, L. y Romero, G. (2016). *Estado del arte de las herramientas didácticas enfocadas a la educación ambiental implementadas en escenarios pedagógicos de la ciudad de Bogotá D.C.* (tesis de maestría). Universidad Distrital Francisco José De Caldas, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/3834/1/SiachoqueMonta%C3%B1ezEddyConstanza%2CBuitragoSandovalLitta%2CRomeroArteagaGabrielAntonio.pdf>

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria. (2019). Sobre el trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller y la tesis para el título profesional. Recuperado de <https://www.sunedu.gob.pe/sobre-trabajo-investigacion-para-obtener-grado-bachiller-tesis-para-titulo-profesional/>

Universidad Peruana Cayetano Heredia. (2016). *Orientaciones y disposiciones para el trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en Educación: estado del arte y narrativas*. Facultad de Educación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1jKnwYvHeBwzpELGvmoUc6T2kjTxkQA51/view>

Valera, M. (2007). *Los juegos ecológicos como estrategias de enseñanza-aprendizaje para prevenir la contaminación ambiental en el 8vo grado de Educación Primaria* (tesis de pregrado). Universidad de los Andes Núcleo Universitario “Rafael Rangel”. Recuperado de http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_arquivos/35/TDE-2010-05-28T05:18:55Z-1199/Publico/valeramaria.pdf

10 ANEXOS

10.1 Anexo 1: Fichas bibliográficas

N° 01

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Dialnet	García, L. y Aucar, M.	2011	Articulo	Sistema de juegos para contribuir a la Educación Ambiental en las clases de Educación Física Sistema de juegos para contribuir a la Educación Ambiental en las clases de Educación Física (2° de primaria)	Argentina	Revista Digital
Enlace	https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4189910.pdf					

N° 02

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P. y Cueca, O.	11	Artículo	Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. (8 a 15 años)	Colombia	Revista Med
Enlace	https://www.redalyc.org/pdf/910/91022534003.pdf					

N° 03

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Pérez-Pelegrín, J. y Serrano-Hernández, L.	11	Artículo	Los juegos recreativos ecológicos para potenciar la Educación ambiental (9 a 11 años)	Cuba	Revista cultura física y deportes de Guantánamo
Enlace	https://core.ac.uk/download/pdf/229100601.pdf					

N° 04

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo de documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Morales, M. y Morales, J.	2011	Tesis de pregrado	El juego ecológico como estrategia para la sensibilización en la preservación del medio ambiente local. (4to grado)	Venezuela	Universidad de los Andes
Enlace	http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/42504.pdf					

N° 05

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo de documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Canales, L. y Ortega, M.	2012	Tesis de pregrado	El uso de la técnica del juego de roles para el desarrollo del nivel de conciencia ambiental en alumnos del 4° grado de la I.E. N° 36390 Pueblo Libre – Huancavelica (4to grado)	Perú	Universidad Nacional de Huancavelica
Enlace	http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/649/TP%20-%20UNH%20PRIM.%200002.pdf?sequence=1&isAllowed=y					

N° 06

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Melo, L. y Cuesta, P.	2013	Tesis de pregrado	El juego como herramienta de apoyo en la mediación de problemas ambientales del C.E. F. I. M. Con estudiantes entre los 6 a los 11 años de edad de los grados 2° A 5° DE E. B. P. (2 a 5 to grado)	Colombia	Universidad Libre de Colombia
Enlace	https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8609/EL%20JUEGO%20COMO%20HERRAMIENTA%20DE%20APOYO%20EN%20LA%20MEDIACI%20c3%293N%20DE%20PROBLEMAS%20AMBIENTALES%20DEL%20C.E.%20F.%20I.%20M.%20CON.pdf?sequence=1&isAllowed=y					

N° 07

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Artundua ga, M.	15	Tesis de pregrado	Diseño de juego didáctico para educar e informar sobre el cuidado ambiental a estudiantes de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas. (6 a 8 años)	Ecuador	Universidad Católica Santiago de Guayaquil
Enlace	http://192.188.52.94:8080/handle/3317/4688					

N° 08

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Ríos-Serna y Sánchez-Palma	2016	Artículo	La lúdica y el juego en la conservación del Pato de Torrente (Merganetta armata, Gould, 1842): una experiencia en el Departamento del Quindío, Colombia (6 a 11 años)	Colombia	Biocenosis Vol. 30 (1-2)
Enlace	https://revistas.uned.ac.cr/index.php/biocenosis/article/view/1424/1492					

N° 09

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo de documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Parra, L. y Herrera, A.	2016	Tesis de pregrado	Educación ambiental para el manejo de los residuos sólidos a través de estrategias lúdicas (4to grado)	Colombia	Universidad del Tolima
Enlace	http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2209/1/APROBADO%20LEYDI%20YOHANA%20PARRA%20FELICIANO.pdf					

N° 10

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Sánchez, L.	2017	Tesis de postgrado	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del aprendizaje basado en juegos para la Educación ambiental en estudiantes del grado 5 de primaria (5to grado)	Colombia	Repositorio de Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales
Enlace	https://repository.udca.edu.co/handle/11158/890					

N° 11

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Chaves, N.	2017	Tesis de pregrado	Los juegos ecológicos para mejorar la práctica de los valores ambientales en los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución educativa “Pedro Sánchez Gavidia“, Huánuco, 2015 (2do grado)	Perú	Universidad de Huánuco
Enlace	http://200.37.135.58/handle/123456789/618					

N° 12

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Fernández, L. y Morganti, G.	2017	Capítulo de libro	Encuentro Iberoamericano de colectivos y redes de maestros y maestras, educadores y educadoras que hacen investigación e innovación desde la escuela y comunidad México 2017: Recreando juguetes y juegos para la vida (5 a 8 años)	Argentina	Morelia, Michoacán / México 2017 MEMORIA
Enlace	https://retemac.org.mx/docs/MEMORIA-EJE-2.pdf#page=17					

N° 13

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Begazo, N., Betancur, F. y Taya, K.	2017	Tesis de pregrado	Elaboración de ECO-PLAY juego de mesa para aprender sobre el cuidado del medio ambiente Arequipa, 2017. (5 a 14 años)	Perú	Universidad Tecnológica del Perú
Enlace	http://146.20.92.109/handle/UTP/1233					

N° 14

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo de documento	Título	País	Editorial
Scielo	Salas, G.	2018	Artículo	Un juego como estrategia de educación ambiental sobre la biodiversidad de Colombia. (4 to grado a 3ero secundaria)	Colombia	Rev. Fac. Cienc. Tecnol. no.44 Bogotá
Enlace	http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-38142018000200167&lang=es					

N° 15

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo de documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Salas, G., Dueñas, F. y Sánchez, L.	2018	Artículo	Un juego serio sobre la vida de los escorpiones como herramienta de educación ambiental para el cambio de actitudes frente a los artrópodos. (estudiantes de una maestría, estudiantes universitarios, estudiantes de 5to grado)	Colombia	Revista Tecné, Episteme y Didaxis
Enlace	https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/8912/6692					

N° 16

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Repuello, H.	18	Tesis de postgrado	Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una Institución Educativa de Huancavelica. (5to grado)	ú	Universidad Nacional de Huancavelica
Enlace	http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1638					

N° 17

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Montoto, T., Gelado-Caballero, M. y Collado-Sánchez, C.	19	Artículo	Juego de pruebas para educar sobre los impactos ambientales de las actividades ecoturísticas y recreativas en espacios naturales. (9 a 11 años)	Es	VI Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
Enlace	https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/58053					

Nº 18

Nombre de la fuente	Autor	Año	Tipo documento	Título	País	Editorial
Google scholar	Sanz, S.	2019	Tesis de pregrado	Diseño y producción de un juego para la sensibilización y concienciación medioambiental de niños/as entre 8 y 12 años: "Escuadrón Planeta".	España	Universidad Politécnica de Valencia
Enlace	https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/126697/Sanz%20-%20Dise%c3%bl%20y%20producci%c3%b3n%20de%20un%20juego%20para%20la%20sensibilizaci%c3%b3n%20y%20concienciaci%c3%b3n%20medioambiental%20de...pdf?sequence=1&isAllowed=y					

10.2 Anexo 2: Ficha heurística

N° de publicación	Estrategias lúdicas aplicadas	Materiales didácticos aplicados	Resultados
01	Nombre del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Corre, observa y decide. • Corre, salta y distribuye. 	-	No menciona
02	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos (Gusarin Gusarán y Aprender Pescando) • Títeres. • Globoflexia • Dibujos • Cuenteria • Carnaval • Frutivegecarnavalito/Factor S. 	-	<ul style="list-style-type: none"> • La educación lúdica ambiental optimiza el aprendizaje y permite identificar aspectos relativos a la prevención y al control de la salud. • Las actividades lúdicas se constituyen en un medio útil para que la gente haga conciencia de los problemas que afectan su calidad de vida y para plantear posibles soluciones. • Actividades lúdicas como los juegos también han sido utilizados para la prevención y el control del parasitismo intestinal y de otros problemas de salud pública como el dengue. • La lúdica permite trascender la concepción de educación que la asimila frecuentemente con la información y que suele

			pretender que las personas eviten casi inmediatamente conductas nocivas para su salud.
03	<ul style="list-style-type: none"> • Mi ecosistema • Encuentro “mi Árbol en la comunidad” • Conejos y zanahorias. • Talando árboles • En mi comunidad yo • Cadena para mantener la práctica del ejercicio físico • Entrevistando a un lagarto 	<ul style="list-style-type: none"> • Ovillo de hilo • Vendas • Banderines o conitos • Tarjetas, pelotitas o palitos • Hojas, lápices o lapiceras, material de consulta (libros, tarjetas) 	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema de juegos recreativos ecológicos contribuye a despertar los sentimientos ambientalistas en los niños.
04	<ul style="list-style-type: none"> • Maqueta interactiva “como se contamina nuestro río” • Rompecabezas de problemáticas ambientales. • “Sabías qué” 	<ul style="list-style-type: none"> • Maqueta interactiva • Láminas • Carteles • Áreas verdes • Lápiz • Crayones • Marcadores • Papel 	<ul style="list-style-type: none"> • Al realizar la demostración de la maqueta interactiva los niños se mostraron receptivos y activos para integrarse, expresar sus opiniones, dibujos y reflexiones de la problemática del medio ambiente y en especial del cuidado del río Mocoties. • La actividad de “dramatización” sirvió para la activación y desarrollo de la creatividad y para generar mayor seguridad y confianza en sí mismos. • Los niños reflexionaban sobre cada una de las interrogantes y contestaban individualmente de manera oral lo que pensaban sobre las afirmaciones que estas contemplaban, dando rienda

			suelta a su imaginación y sentimiento ambientalista.
05	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización 	-	<ul style="list-style-type: none"> • El uso adecuado de la técnica del juego de roles permite desarrollar el nivel de conciencia ambiental de los alumnos.
06	<ul style="list-style-type: none"> • Minigolf • Canasta Ecológica • Circuito a soplidos • Encholar • La Coca • Pista de Tapas • La Torre • El Cucunubá • Carrera de Hojas de Papel • El Traga Bolas • Bandeja Squash • El Lanza Embudos • Cubeta Puntos • El Rompecabezas Ecológico • Cuadrilo • Carrera de Obstáculos • Caminando en Zancos • Lanza y Enchola • La Tapa Bailarina • Recorrido de Croquet Ecológico • El Saltador • El Bate Ecológico • Tiro al Blanco 	-	No menciona

	<ul style="list-style-type: none"> • Espadachines • Es Tuya o es Mía • Equilibrios con Botella • Suelto una Cojo Otra • Frase-Botella • Tapones Numerados • Caminito • Raqueta Ecológica • El Recorrido de Palos • Lucha • A Que No la Metes 		
07	Juego de mesa “Guardianes de la tierra”	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Fichas • Cartas • Dados 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego sí funciona como herramienta educativa grupal para que los niños entiendan sobre el cuidado ambiental, se relacionen con sus compañeros y su entorno. • El juego de mesa cumple con los objetivos necesarios para atraer visualmente al niño; entretenerlo y enseñarle acerca del cuidado ambiental.
08	<ul style="list-style-type: none"> • Vamos a pintarnos como el pato, la sardina de cola roja y la invasora trucha. • El pato, la trucha y la sardina de cola roja compiten por su alimento ¿Cuál se extingue primero? • Vamos a colorear el pato 	<ul style="list-style-type: none"> • Pintura corporal • Foto • Bolas e ping pong • Video corto • Colores • Cuento (Deyci y Lukas armata) 	No menciona

<p>09</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Armario didáctico capitán recycle man <ul style="list-style-type: none"> - sistemas del cuerpo humano - ecosistemas - estados de la materia - la energía 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón • Tapas • Fichas (sopa de letras, crucigramas, buscando diferencias) • Botellas • Imágenes 	<p>“Educación ambiental para el manejo de los residuos sólidos a través de la lúdica” tiene un impacto social debido que se les está brindando a los estudiantes la información y las ayudas para cuidar el ambiente, aprender a reutilizar los residuos sólidos que genera la humanidad construyendo juegos para un aprendizaje dinámico.</p>
<p>10</p>	<p>Juego “Xcorpion”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Cartas • Fichas • Dados 	<ul style="list-style-type: none"> • Los resultados de esta investigación demuestran que el aprendizaje basado en juegos contribuye a desarrollar habilidades de pensamiento crítico como los son: argumentación, análisis, solución de problemas y toma de decisiones en estudiantes del grado quinto. • El juego Xcorpion permitió que los estudiantes se sensibilizaran frente a la relación hombre – naturaleza su relación con la cultura y la sociedad, logrando sentirse parte del ecosistema y en este sentido tomar decisiones con respecto al mismo, valorando las diferentes formas de vida.

<p>11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ecosistema • Descubro mi Árbol • La Fotografía • Mancha Tóxica • Salvemos a las Ballenas • Tala de Árboles • Conejos y Zanahorias • Sobrevivir • Pumas y zorros • Cadena alimentaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Ovillo de hilo • Vendas • Foto • Banderines o conitos • Tubos de papel higiénico, pelotitas, conitos, bollitos de tela • Cartulinas o papeles afiches • Marcadores de distintos colores • 1 o 2 pelotas livianas. • Tarjetas • Cintas 	<ul style="list-style-type: none"> • La práctica de los valores ambientales mejora con la aplicación de los juegos ecológicos en los alumnos del 2° grado. • A través de la propuesta de juegos, los niños han mostrado interés en conocer sobre el ambiente, el contexto en el cual se desenvuelven, logrando valorarla, respetarla y protegerla a partir de acciones y prácticas de cuidado del medio ambiente en el aula y la escuela.
<p>12</p>	<p>Juegos y juguetes didácticos de material reciclado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de desechos (“sachet “de leche, jugos, cajas, estuches, envases, metales o plásticos, tapas a rosca de botellas varias, trozos de telgopor de cajas desechables, tubos interiores y exteriores de lapiceras a bolilla o bolígrafos ya vacíos, bombillas plásticas de refrescos usadas, los palitos de chupetines, y todos los envases y vasitos plásticos, entre otros. • Tijeras, agujas gruesas, pinzas y alicates, trozos de alambres, pegamentos tipo cola adhesiva o de caucho, trincheras o cuchillos pequeños, algún papel de lija o grano pequeño, cuentas de collares, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se logró concientizar sobre lo que es el reciclaje y en qué nos ayuda en el medio ambiente para ser responsables. Sentido crítico y reflexivo sobre lo producido. • Se logra que nuestra escuela sea un espacio agradable, sensibilizando a la comunidad educativa hacia el cuidado y protección de los elementos que la forman por medio de actos vivenciales (recreando juguetes, juegos).
<p>13</p>	<p>Juego de mesa ECO-PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero, piezas de soporte del tablero, fichas, tarjetas, dados y el manual de instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • No menciona

14	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de cartas 	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum de fotografías • Cartas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se encontró que el juego produjo un efecto positivo sobre el conocimiento, pero no sobre el afecto por los animales nativos. A este respecto, vale la pena tener en cuenta que la intervención comprendió un juego que solo utiliza información visual, sin la interacción con especímenes <i>in vivo</i>, lo cual hace que su efecto sobre el componente afectivo sea muy escaso o inexistente. • En cuanto al juego y su papel como herramienta para dinamizar conocimientos, quizás lo más importante sea la motivación y el interés que esta metodología despierta en la población infantil. • El juego generara un aumento en el conocimiento de los animales nativos, incluso sin la presencia de un tutor que potenciara o reforzara el papel del juego.
15	<ul style="list-style-type: none"> • Juego Xcorpion 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Por medio del juego pueden generarse cambios de actitud positivos respecto a los artrópodos, no solo en un grupo de docentes de diferentes áreas de primaria y secundaria (Grupo A), sino también en un grupo de niños (Grupo C) y en estudiantes universitarios (Grupo B), lo cual deja ver el enorme potencial que tienen

			los juegos como herramienta de educación ambiental.
16	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de rol 	-	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de la técnica del juego de rol influye significativamente en el cambio de actitudes hacia la conservación ambiental en el componente cognitivo de los estudiantes del 5° grado
17	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: Soporte visual y tarjetas de prueba • palabras prohibidas, palabra intrusa, mímica y dibuja) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra, espacio y cuadernillo complementario. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de pruebas para la educación ambiental presentado en este trabajo es un recurso apto para la educación en valores ambientales, haciendo hincapié en la conciencia sobre los impactos ambientales derivados del uso de los espacios naturales como espacio de turismo y recreación y la educación para el desarrollo sostenible. • La experiencia resultó positiva y adecuada, destacando la capacidad de adaptación de la misma a contextos de mayor duración (jornadas en colegios, trabajo en el aula) así como para niveles cognitivos superiores

18	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de mesa “Escuadrón planeta” 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas y dados • Mochila • Tarjetas • Folleto de instrucciones 	<ul style="list-style-type: none"> • No menciona
-----------	---	---	---

10.3 Anexo 3: Ficha hermenéutica

N° de publicación	Tipos de estrategias lúdicas	Tipos de materiales didácticos	Comportamiento ambiental resultante de la aplicación de la estrategia lúdica
01	juego de ejercicio	no menciona	no menciona
02	juego de ejercicio- juego simbólico - juego de reglas	no menciona	Desarrollan una conciencia ambiental
03	juego de ejercicio- juego simbólico	motor - creativo-expresivo	Se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente
04	juego simbólico - juego de reglas	creativo-expresivo	Se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente

05	juego simbólico	no menciona	Desarrollan una conciencia ambiental
06	juego de ejercicio – juego de reglas	no menciona	no menciona
07	juego de reglas	cognoscitivo	Conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente
08	juego de ejercicio - juego simbólico	creativo-expresivo – motor	no menciona
09	juego de reglas	cognoscitivo	Conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente
10	juego de reglas	cognoscitivo	Se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente
11	juego de ejercicio - juego simbólico	motor	Conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente
12	juego de reglas	creativo-expresivo - cognoscitivo	Se sensibilizan sobre el cuidado del medio ambiente
13	juego de reglas	cognoscitivo	no menciona

14	juego de reglas	cognoscitivo	Conocen y comprenden sobre la importancia del cuidado del medio ambiente.
15	juego de reglas	no menciona	Desarrollan una conciencia ambiental
16	juego simbólico	no menciona	Desarrollan una conciencia ambiental
17	juego simbólico	cognoscitivo	Desarrollan una conciencia ambiental
18	juego de reglas	cognoscitivo	no menciona

