



## EFFECTOS EN EL USO DE RECURSOS LÚDICOS SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL \*

EFFECTS ON THE USE OF LUDIC RESOURCES ON THE LEARNING OF ENVIRONMENTAL EDUCATION

MARYLUZ T. PEÑARANDA M. <sup>(1)</sup>

### RESUMEN

En el presente, las instituciones educativas responden a la preocupación de formar ciudadanos que asuman actitudes favorables hacia el cuidado del ambiente. Se plantea en este artículo un avance de una investigación con el objetivo de proponer actividades que permitan conocer los efectos del uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar del estado Barinas. Se situó como referente teórico la Teoría de Desarrollo Cognitivo, en la cual el conocimiento se logra mediante acciones realizadas para solventar una situación determinada. El estudio se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo, bajo la modalidad de proyecto factible; la población de objeto de estudio está conformada por 75 docentes pertenecientes a la institución. Se estima, los resultados a obtenerse se centren en la necesidad de emplear recursos lúdicos para facilitar contenidos relacionados con la educación ambiental.

**Palabras clave:** ecología, juegos, educación ambiental, recursos.

### ABSTRACT

At present, educational institutions respond to the concern to train citizens who assume favorable attitudes towards the care of the environment. This article presents an advance of a research with the objective to propose activities that allow to know the effects on the use of recreational resources on the learning of the environmental education addressed to the teachers of a primary school located in the municipality Bolivar state Barinas. The Theory of Cognitive Development was placed as a theoretical reference, in which knowledge is achieved through actions taken to solve a given situation. The study is based on a descriptive field research, under the feasible project modality; the study population is made up of 75 teachers belonging to the institution. It is estimated that the results to be obtained focus on the need to use recreational resources to facilitate content related to environmental education

**Key words:** ecology, games, environmental education, resources.

(\*) Recibido: 26-02-2017

Aceptado:15-03-2017

(1) Ministerio de Poder Popular para la Educación (MPPE). Venezuela.  
Email: maryluz\_ptm@hotmail.com

## INTRODUCCIÓN

En el ámbito mundial, la educación tiene la misión de permitir a todas las personas sin excepción, hacer desarrollar sus talentos y todas sus capacidades de creación. Esto significa que el educar para la vida, implica que el docente fomente ideales y valores bien definidos en los estudiantes, para que sean capaces de afrontar los retos del presente y del futuro. En este orden de ideas, es importante destacar que la educación debe orientarse hacia la consolidación de valores que permitan al ser humano sobrevivir armónicamente en el planeta, anticiparse, en términos de sus competencias, a los cambios sociales, naturales, físicos, tecnológicos y políticos.

Se evidencia entonces, que desde los primeros años escolares es necesario educar a los estudiantes acerca de la importancia del cuidado del ambiente; para aprovechar desde la institución escolar la capacidad del asombro y descubrimiento frente a la naturaleza que ellos poseen. Como se puede apreciar, la educación primaria es un factor de influencia en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes en las primeras experiencias escolares basado en un enfoque que conceda prioridad a la actividad práctica; al descubrimiento, a promover la interacción constantemente con conocimientos y saberes, formas de explicar al mundo a través de las prácticas en las que interviene; lo cual puede desarrollarse a través del juego, al mismo tiempo, el juego permite revalorizar lo lúdico, así como lo emotivo para lograr experiencias significativas de reconexión de los estudiantes con su ambiente convirtiéndose en un excelente recurso didáctico para la enseñanza de la educación ambiental.

Se destaca, la investigación realizada por Acuña (2013), relacionada con el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental, la cual enfatiza la importancia de los mismos, porque permite al estudiante poner en práctica acciones para la solución de problemas desde la perspectiva de la libre expresión y el juego. En este contexto, la investigación se sitúa dentro de la Teoría del Desarrollo Cognitivo, en la cual el conocimiento se logra mediante acciones realizadas para solventar

una situación determinada; es decir, uno de los principales propósitos de los recursos lúdicos es que los estudiantes a través del juego empiecen a tomar importancia por la naturaleza y así terminen poco a poco tomando conciencia sobre la importancia de la naturaleza y del medio ambiente en todos los sentidos.

De tal manera, se registran investigaciones previas vinculadas a la propuesta presentada, entre las cuales se enfatiza la realizada por Meléndez (2012), titulada “Juegos ecológicos como estrategia para la praxeología del eje transversal ambiente”, con el objetivo de diseñar un plan de acción, bajo el método de Investigación Acción Participante de Elliot (1993) centrado en el propósito de optimizar la praxeología del eje transversal ambiente de los docentes que facilitan en la institución mencionada. El modelo consta de cuatro fases a saber: Fase I, Identificación de una preocupación temática y planteamiento del problema; Fase II, contempla el diseño del plan de acción; Fase III, desarrollo del plan de acción y recogida de datos sobre su puesta en práctica y una fase IV, representa la reflexión e interpretación de resultados.

En esta investigación se empleó la entrevista dialógica, el diario de campo y cámara fotográfica. Los informantes claves lo constituyen 08 docentes de aula, 03 especialistas, 01 director y 01 subdirector. Cabe destacar que fue muy valioso para la institución la elaboración del plan de acción Un Arco Iris llamado Ambiente, debido que de esta manera el eje transversal ambiente a través de los juegos ecológicos es utilizado en la planificación diaria de cada docente, dando como resultado un aprendizaje más efectivo y significativo, por otra parte aumentó el sentido de pertenencia hacia el medio ambiente.

Es importante destacar, la importancia desde el punto de vista para el acervo científico de la investigación radica en que los procesos de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental, se logra cuando los estudiantes se

conviertan en individuos capaces de transformar la realidad, pero esto solo es posible con una mejor comprensión de la misma, adquiriendo conocimientos, pero a la vez, analizando a fondo los fenómenos que suceden en la vida cotidiana tomando como referencia al juego.

En este sentido, en la institución objeto de estudio se observa los docentes cuando facilitan los contenidos curriculares sobre ambiente, generalmente no se formulan como si fueran problemáticas ambientales, se dan hechos; no se contextualicen las temáticas escogidas con la realidad cotidiana, vivencial, experiencias y de interés para estudiantes. Además, poco incorporan los recursos lúdicos en los proyectos de aprendizaje, esto trae como consecuencia, que los estudiantes no tengan un aprendizaje significativo vivencial que les ayude adquirir habilidades cognitivas y sociales, que le permitan expresarse libremente en su contexto sociocultural.

Ante este planteamiento surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuáles recursos lúdicos utilizan los docentes para la enseñanza de la educación ambiental?

¿Qué criterio establecen la factibilidad de actividades que permitan conocer el efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigidos a los docentes pertenecientes a la institución objeto de estudio?

¿Qué actividades se pueden diseñar para conocer el efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental en una escuela básica ubicada en el Municipio Bolívar estado Barinas?

De allí, los objetivos planteados fueron los siguientes:

#### **OBJETIVO GENERAL**

Proponer actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar, estado Barinas.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Diagnosticar los recursos lúdicos utiliza los docentes para la enseñanza de la educación ambiental

Determinas los criterios que establecen la factibilidad de actividades que permitan conocer el efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigidos a los docentes pertenecientes a la institución objeto de estudio

Diseñar las actividades para el conocimiento del efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental en una escuela básica ubicada en el municipio Bolívar, estado Barinas

Bajo estas consideraciones, es necesario proponer alternativas que solucionen o minimicen la problemática, razón por lo cual fueron propuestas actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar, estado Barinas, por cuanto se consideran una herramienta de trabajo en el proceso de observación y solución de problemas conservacionistas, que transmite valores de cooperación, respeto por la vida y por el medio ambiente; además, son un recurso didáctico propicio para formar ciudadanos críticos, activos y responsables, contribuyendo de esta manera a consolidar bases para la sensibilización ambiental de los estudiantes de educación primaria

#### **TEORÍAS QUE APOYAN LA INVESTIGACIÓN**

##### **RECURSOS LÚDICOS**

Estos son juegos educativos cuyos fines conducen a conocer, valorar y conservar la naturaleza, su práctica constante produce variaciones en las conductas, así como actitudes de los participantes para tomar conciencia sobre la importancia de la naturaleza y el medio ambiente en todos los sentidos. De igual manera, los juegos ecológicos ofrecen a los estudiantes la posibilidad de vivir experiencias directas que los conecte mediante los

sentidos, el intelecto, así como el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos, y hacerlo tomar real conciencia de los problemas que enfrenta. En este orden de ideas Pulido y Batista (2006) expresan:

Los recursos lúdicos como una herramienta didáctica están dirigidos a lograr que los educandos se identifiquen con los valores naturales y culturales de su entorno, reconozcan en sí mismos como elementos y agentes de cambio importantes en la dinámica ambiental, revalorizando la solidaridad y la participación mancomunada (pág.46).

#### **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL**

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Por ello, la idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva; la utilización del juego como actividad didáctica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

Al mismo tiempo, es importante destacar que el juego como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa. Además, como actividad didáctica es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Al respecto, Ortega (2006) señala que:

El juego como actividad didáctica es una acción, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elemen-

tos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (p. 75).

#### **RECURSOS DIDÁCTICOS**

Genéricamente se puede definir como cualquier medio o ayuda que facilite los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como al acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas, y estrategias, a la formación de actitudes y valores. Al respecto, Area (2006) señala que “un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno”.

Además, los recursos didácticos deben ser estructurados de manera tal que influyan favorablemente en la motivación, retención, comprensión la realidad ambiental, para que generen claridad, variedad e impacto en el alumno. Al respecto, Torres y Orestes (2006) señalan que:

Los recursos didácticos en la educación ambiental se deben utilizar fundamentalmente, para señalar los puntos clave, para destacar aquellos aspectos de mayor importancia y para facilitar que sean aprendidos por los participantes; que desemboquen en una acción tendente al cambio de actitudes, para conservar el medio natural y mejorarlo (p.45).

En función a lo expresado por los autores citados, es relevante referir que los recursos didácticos a utilizar en la enseñanza de la educación ambiental deben estar dirigidos a contribuir a dotar al estudiante con las habilidades necesarias para participar productivamente en la solución de problemas ambientales presentes y la prevención de problemas ambientales futuros.

#### **EDUCACIÓN AMBIENTAL**

En la actualidad, es importante señalar que las aplicaciones tecnológicas en la agricultura, la industria, los servicios médicos y muchos otros campos de actividad económica y social están sometidos a cambios rápidos; de allí, que al desarrollarse nuevos materiales con propiedades distintas de las que aquellos empleados tradicionalmente, se

generan nuevos riesgos para el medio interno y externo. Es decir, que en el transcurrir del tiempo se viene introduciendo nuevos procedimientos, se ensayan novedosas formas de organización, entre otros aspectos que pueden tener impactos distintos en las personas directamente relacionadas con los procesos, o sobre el ambiente.

#### **DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL**

Se asume que la didáctica es la parte de la pedagogía que se encarga de las técnicas y métodos de enseñanza, las cuales se adaptan según las necesidades del estudiante o las circunstancias. Además, se dice que es el arte que contribuye en el proceso enseñanza-aprendizaje aportando estrategias educativas que permiten facilitar el aprendizaje; en ella, se encuentra representada por el conjunto de técnicas a través de las cuales se realiza o se lleva a cabo la enseñanza.

Como lo expresa García es la “ciencia de la educación centrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Suele dividirse en didáctica general y didáctica especial, relativa a esta última a las diversas materias de aprendizaje”. De allí, que se considere la ciencia que se interesa por la producción, así como comunicación del conocimiento, y saber qué es lo que se está produciendo en una situación de enseñanza es el objetivo de la didáctica. La didáctica es la disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los estudiantes en su aprendizaje.

Por otra parte, es importante señalar que en el caso de la educación ambiental, las técnicas y métodos de enseñanza deben estar acordes con los contenidos ambientales, así como con las necesidades reales de los estudiantes; que aproximen al educando a la naturaleza, incrementen la sensibilidad y creen un ambiente de solidaridad y cooperación entre el docente y los estudiantes. Además, deben ser estructurados de manera tal que influyan favorablemente en la motivación, retención, comprensión la realidad ambiental, para que generen claridad, variedad e impacto en el alumno. Al

respecto Torres y Orestes (2006) señalan:

Las técnicas y métodos de enseñanza en la educación ambiental se deben utilizar fundamentalmente, para señalar los puntos clave, para destacar aquellos aspectos de mayor importancia y para facilitar que sean aprendidos por los participantes; que desemboquen en una acción tendente al cambio de actitudes, para conservar el medio natural y mejorarlo (p.45).

En función a lo expresado, es relevante referir que las técnicas y métodos a utilizar en la enseñanza de la educación ambiental deben estar dirigidos a contribuir a dotar al estudiante con las habilidades necesarias para participar productivamente en la solución de problemas ambientales presentes y la prevención de problemas ambientales futuros.

#### **APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN AMBIENTAL**

La educación ambiental es un proceso de aprendizaje dirigido a aumentar el conocimiento y la conciencia del estudiante, así como de la comunidad escolar en general sobre el medio ambiente y los retos asociados, desarrolla las habilidades y los conocimientos necesarios para hacer frente a los desafíos; asimismo, fomenta las actitudes, motivaciones y compromisos para tomar decisiones informadas, al igual que acciones responsables.

Por ello, desde edades tempranas debe inculcarse al niño las primeras ideas sobre la conservación de la flora y de la fauna y los demás componentes del medio ambiente. El docente debe realizar su trabajo de manera que forme en los estudiantes, respeto, amor e interés por la conservación de todos los elementos que conforman el medio ambiente. En la escuela y en el hogar debe forjarse esta conciencia conservacionista del hombre del mañana.

Tomando en consideración los planteamientos teóricos subyacente en la investigación se establecen como variables en estudio los recursos lúdicos, así como la educación ambiental.

## MÉTODOS

### DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Según la naturaleza, características y objetivos que presenta esta investigación fue considerada de campo de carácter descriptivo bajo la modalidad de proyecto factible. De campo por cuanto permitirá la recolección de los datos claramente de la realidad, donde la investigadora podrá tomar en cuenta, que los datos no han sido manipulados en ningún momento, en este caso en la Escuela Básica ubicada en el municipio Bolívar del estado Barinas; donde acontecen los hechos en su ambiente natural.

Por otra parte, la investigación se enmarca en la modalidad de proyecto factible, debido a que estará orientado a proporcionar solución o respuesta a problemas planteados en una determinada realidad, en relación directa a lo expuesto, por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador cuando expresa 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 y grupos sociales”.

De acuerdo a este enunciado, esta propuesta presenta un modelo operativo que ofrece una solución viable al problema planteado; en este caso en específico se presenta un diseño de actividades para conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental en una escuela básica del municipio Bolívar del estado Barinas.

Diseño de la Propuesta: A partir de los resultados del diagnóstico se elaborará la propuesta de actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental en una escuela básica del municipio Bolívar del estado Barinas con la cual uno de los propósitos fue minimizar la situación problemática presentada.

### TÉCNICA DE ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva lo cual permitió elaboración de

tablas y gráficos donde se relacionen las respuestas dadas, por cada sujeto de la población, que en este caso fueron los docentes. Este procedimiento sirvió de base para soportar la propuesta objeto primordial de dicha investigación, el respecto Méndez (2004) expresa:

El análisis de los datos como proceso implica el manejo de los datos obtenidos y contenidos en cuadros, gráficos y tablas. Una vez dispuestos, se inicia su comprensión teniendo como único referente el marco teórico sobre el cual el analista construye conocimiento sobre el objeto investigador (p. 220).

Por tanto, los datos obtenidos fueron presentados en cuadros y gráficos que representan los indicadores agrupados de acuerdo a las dimensiones que conforman las dos variables, así como su respectivo análisis descriptivo.

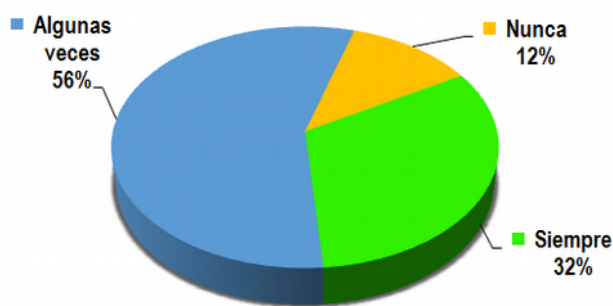
### RESULTADOS Y CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación se presentan los resultados arrojados del instrumento aplicado a los docentes objeto de estudio de la investigación entre ellos las interrogantes más resaltantes. Se han basado dichos resultados desde un punto de vista institucional, del personal docente y la expectativa del docente para con el estudiante.

**Cuadro 1. En la institución se promueve el uso de recursos lúdicos como herramienta fortalecedora del proceso de enseñanza y aprendizaje.**

Alternativa	Frecuencia (f)	(%)
Siempre	08	32
Algunas Veces	14	56
Nunca	03	12
Total	25	100

Fuente: Peñaranda, M. (2016)



**Figura 1. En la institución se promueve el uso de recursos lúdicos como herramienta fortalecedora del proceso de enseñanza y aprendizaje.**

#### ANÁLISIS

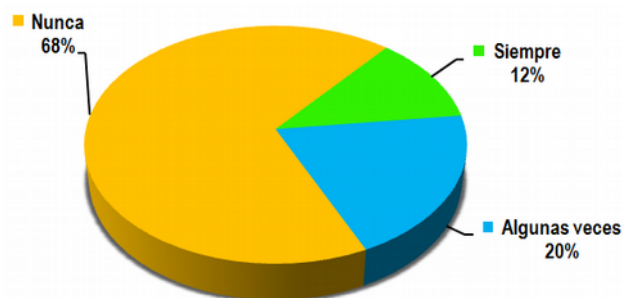
Un elevado porcentaje de los docentes encuestados (56 %) manifestó que algunas veces se promueve el uso de recursos lúdicos como herramienta fortalecedora del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la Escuela objeto de estudio, por otra parte, un 32 % de señaló que siempre se realiza esta actividad educativa mientras que el porcentaje restante (12 %) indicó que nunca se llevan a cabo estas acciones académicas. Los resultados permiten afirmar que la existencia de dudas respecto al uso de los recursos lúdicos por parte del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tal como lo señala Acuña (2013), “los recursos lúdicos se convierten en el elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, porque se aleja de la visión reduccionista tradicional de las teorías conductistas-positivistas que se limitan a considerarlo dentro de lo meramente didáctico”; sino que es observable y mensurable, permitiendo entonces entender la lúdica como un comportamiento o una actitud.

**Cuadro 2. Utiliza actualmente recursos lúdicos en la enseñanza de la educación ambiental.**

Alternativa	Frecuencia (f)	%
Siempre	03	12
Algunas Veces	05	20
Nunca	17	68
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Peñaranda, M. (2016)



**Figura 2. Utiliza actualmente recursos lúdicos en la enseñanza de la educación ambiental.**

#### ANÁLISIS

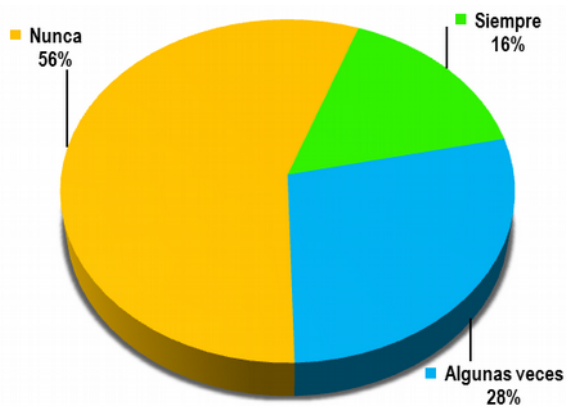
Un alto porcentaje de los docentes encuestados (68 %) manifestó que nunca utilizan recursos lúdicos en la enseñanza de la educación ambiental, un (20 %) señaló que casi siempre se realizan estas actividades educativas mientras que el porcentaje restante (17 %) indicó que siempre se llevan a cabo estas acciones académicas. Los resultados permiten afirmar que en la Escuela objeto de estudio los docentes no utilizan recursos lúdicos en la enseñanza de la educación ambiental.

En este sentido Dávila (2008) señala “los docentes enseñan la educación ambiental bajo un enfoque tradicional basado en la repetición de contenidos, la memorización de información, el dictado, entre otros que conducen a crear desinterés y desagrado en los estudiantes por los temas ambientales”, por esta razón es necesario implementar actividades novedosas.

**Cuadro 3. Desde la perspectiva del estudiante se adquiere conciencia en parte al cuidado y preservación del ambiente según su apreciación del docente en la escuela.**

Alternativa	Frecuencia (f)	(%)
Siempre	04	16
Algunas Veces	07	28
Nunca	14	56
Total	25	100

Fuente: Peñaranda, M. (2016)



**Figura 3. Desde la perspectiva del estudiante se adquiere conciencia en parte al cuidado y preservación del ambiente según su apreciación del docente en la escuela.**

#### ANÁLISIS

Un alto porcentaje de los docentes encuestados (56 %) manifestó que no se observa la conciencia ambientalista por parte de los estudiantes en la institución objeto de estudio, un (28%) señaló que algunas veces se observan este tipo de conductas educativas en los estudiantes mientras que el porcentaje restante (16%) indicó que siempre se llevan a cabo estas acciones. Los resultados permiten afirmar que en la Escuela objeto de estudio los docentes no observan la conciencia ambientalista por parte de los estudiantes.

En este sentido, Hernández (2009), sostiene que “los estudiantes muestran poca preocupación por el desarrollo de los temas ambientales”, y más aún por la preservación y el cuidado del mismo bien sea por desmotivación o desconocimiento del tema.

Después de haberse realizado el diagnóstico, se procedió al desarrollo del estudio de factibilidad de la propuesta, considerando aspectos técnicos, financieros, legales y sociales, los cuales fueron analizados para demostrar la viabilidad del mismo. Sobre la factibilidad, Gómez (2006), señala que está orientada hacia “la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, estudio de mercado, beneficiarios, entre otros” (p. 24); es decir, que tuvo que ser tomada en cuenta para la propuesta de actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar estado Barinas.

En virtud de estos resultados, la propuesta que se presenta a continuación, surge del desarrollo investigativo en los capítulos precedentes, la cual se orienta hacia el diseño de las actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar estado Barinas. De esta manera, se intenta promover un criterio amplio para la elaboración de materiales educativos que dan respuesta a las necesidades que demanda la educación actual.

De allí, las actividades propuestas constaron de 4 momentos con 12 sesiones, los cuales están estructurados de la siguiente manera en un primer momento se busca sensibilizar los equipos de trabajo sobre la importancia del uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental.

En el momento II: Concienciar al personal directivo y docente sobre la importancia de fomentar una educación ambiental en los educandos.

En el momento III: Utilizar los recursos lúdicos en la planificación integral y en los proyectos de aprendizaje en los diferentes grados. Y por último en el momento IV: Valorar los saberes adquiridos a través del plan de acción, dirigido a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación ambiental.

### CONCLUSIONES

La realización de la investigación orientada hacia la propuesta de actividades que permitan conocer los efectos en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigida a los docentes de una escuela primaria ubicada en el municipio Bolívar estado Barinas, permitió el establecimiento de las siguientes conclusiones:

En relación al objetivo específico conducente a diagnosticar los recursos lúdicos utiliza los docentes para la enseñanza de la educación ambiental, se pudo establecer los docentes poseen dudas respecto al uso de los recursos lúdicos por parte del docente en el proceso de aprendizaje del estudiante, posiblemente ello se deba una enseñanza rutinaria, tediosa, la cual no satisface las necesidades educativas de los estudiantes. En este sentido, la autora de la investigación estima conveniente destacar, la necesidad de incorporar recursos lúdicos en el aula de clases, además incluirlos en la planificación de contenidos que contribuyan a fortalecer la educación ambiental en los estudiantes.

Por otra parte, al determinar los criterios que establecen la factibilidad de actividades que permitan conocer el efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental dirigidos a los docentes pertenecientes a la institución objeto de estudio, las mismas se consideran viables por cuanto los estudiantes pueden adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas empleando para ello el juego.

En función de ello, se desarrolló el objetivo direccionado a diseñar las actividades para el conocimiento del efecto en el uso de recursos lúdicos sobre el aprendizaje de la educación ambiental en

una escuela básica ubicada en el municipio Bolívar, estado Barinas, partiendo de los resultados obtenidos; considerando, estos medios constituyen la forma más sencilla de gestionar el flujo de información entre los docentes y estudiantes en educación ambiental.

En consecuencia, los resultados de la investigación se constituyen en referentes teóricos al momento de plantear una discusión de algún tema que les competa en común. De allí, es que esta propuesta genera una actitud favorable hacia porque va a contribuir con el desarrollo intelectual y crecimiento personal tanto de los docentes como de los estudiantes de la institución

### REFERENCIAS

- Acuña, M. (2013). Estrategia lúdica virtual para la enseñanza de la educación ambiental en niños en edad preescolar. Consulta: julio 22 de 2017. [http://rlcu.org.ar/recursos/ponencias\\_IX\\_encuentro/Acuna\\_Agudelo.pdf](http://rlcu.org.ar/recursos/ponencias_IX_encuentro/Acuna_Agudelo.pdf)
- Area, M. (2006) Los medios, los profesores y el curriculum. Barcelona: Sendai
- Aparici, R.; García, A. (1988). El material didáctico de la UNED. Madrid: ICE-UNED.
- Balestrini, M (2010) Cómo se elabora un proyecto de investigación (7° ed.) Caracas: BL. Consultores Asociados.
- Caduto, M. (2007) Guía de enseñanza de valores ambientales. Programa internacional de educación primaria ambiental UNESCO-PNUMA.
- Candales, J. (2006) Educación Ambiental: realidades y experiencias en el aula. España. Ariel.
- Caride, J. y Meira, P. (2007) Educación Ambiental y desarrollo humano. Barcelona: Ariel.
- Chávez, N. (2007) Introducción a la investigación educativa (4° ed.) Maracaibo: ARS GARPHIC.
- Dávila, M. (2008) enseñanza de la educación ambiental a través de los juegos ecológicos. Trabajo de grado no publicado, Universidad Valle Del Momboy. Valera.

- Fernández, B. (2010) desempeño docente en la promoción de la sensibilización ambiental en educación primaria. Trabajo de grado no publicado, Universidad Valle Del Momboy. Valera.
- García, J. (2007) Diccionario Europeo de la educación. Madrid. Dykinson.
- García, J. y Nando, J. (2007) estrategias didácticas en educación ambiental. España: aljibe.
- Giordan, A. y Souchon, C. (2006) la educación ambiental: guía práctica, Sevilla: Diada.
- Gómez, C. (2006), Planificación, formulación y evaluación de proyectos factibles. Trabajo de Ascenso no publicado. Universidad de Carabobo. Valencia
- Hernández, R. (2009). Contribuciones al análisis estadístico. Mérida. Universidad de los Andes.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2009). Metodología de la investigación. (4° ed.). México, DF: McGraw-Hill. Interamericana.
- Meléndez, N. (2012). Juegos ecológicos como estrategia para la praxeología del eje transversal ambiente. Trabajo de grado no publicado, Universidad de Carabobo. Valencia
- Méndez, C. (2004) Metodología: diseño y desarrollo de investigación. Colombia: McGraw-Hill. Interamericana.
- Ortega, R. (2006). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.
- Pabón, E. (2008). Acciones motivadoras para la conservación ambiental con base al método asociativo. Trabajo de grado no publicado. Universidad del Zulia.
- Pulido, M. y Batista, A. (2006). Juegos ecológicos en el aula. Manual de actividades. Bogotá: Norma
- Torres, E. y Orestes, V. (2006). "Como lograr la Educación Ambiental de tus alumnos". La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

---

(\*) Recibido: 10-05-2017

Aceptado:16-06-2017

(1) Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), Barinas. Venezuela  
Email: patty230777@gmail.com