

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA FORTALECER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS PREESCOLAR Y PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TOMÁS HERRERA CANTILLO, SEDE PUERTO ARTURO, MAGDALENA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX

CENTRO DE LIDERAZGO DE LA EXCELENCIA DE LA EDUCACIÓN RURAL

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO PARA FORTALECER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO PREESCOLAR-PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TOMÁS HERRERA CANTILLO SEDE PUERTO ARTURO MAGDALENA.

PAYARES NAVARRO YESICA PAOLA

POLO SANCHEZ YOARIS DEL CARMEN

BENAVIDES PEÑA ISAIAS

Docente Tutor

JHON JAIRO HERRERA AMARIS

Asesor:

INSTITUCION EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX

PROYECTO DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIO

2026

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO PARA FORTALECER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO PREESCOLAR-PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TOMÁS HERRERA CANTILLO SEDE PUERTO ARTURO MAGDALENA.

PALLARES NAVARRO YESICA PAOLA

POLO SANCHEZ YOARIS DEL CARMEN

BENAVIDES PEÑA ISAIAS

INSTITUCION EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX

PROYECTO DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIO

2026

ACTA DE SUSTENTACIÓN 2026

No. 005.

En Mompox, Bolívar, 11 de junio 2026, siendo las 7:00 a.m., con el fin de evaluar la investigación titulada: **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA FORTALECER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO PREESCOLAR Y PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TOMÁS HERRERA CANTILLO SEDE ESCUELA NUEVA PUERTO ARTURO MAGDALENA.** Presentada por los estudiantes: **Payares Navarro Yesica Pola; Polo Sánchez Yoaris del Carmen; Benavides Peña Isaías**, como requisito parcial para optar por el título de Normalista Superior de la IE Escuela Normal Superior de Mompox, se reunieron, en el Aula Múltiple "Miriam Caraballo Vanegas" de la Normal, Kevin del Villar Ribón, en calidad de Asesor de Investigación y como jurados calificadores Ps. Karola Torres, Mg. Gregorio Baños y Lic. Dimas Dau.

Luego del cumplimiento del proceso evaluativo que incluye: evaluación del documento escrito (80%), y la sustentación verbal del trabajo de investigación (20%), los evaluadores, previa discusión en espacio privado y conforme a lo dispuesto por los estatutos de la Escuela Normal de Mompox, dictaminó el trabajo de investigación como:

LAUREADO (4.8 – 5.0)	
MERITORIO (4.4 – 4.7)	
APROBADO CON OBSERVACIONES (3.8 – 4.3)	**X**
APROBADO (3.0 – 37)	
NO APROBADO (1.0 – 2.9)	

CON NOTA DE: 3.86

Ps. Karola Torres	Mg. Gregorio Baños	Lic. Dimas Dau

AGRADECIMIENTOS

Al culminar este proceso de investigación, quiero expresar mi gratitud a quienes hicieron parte de este gran camino, que estuvo lleno de aprendizajes, retos, desafíos, crecimiento personal y académico.

Ante todo, agradezco a Dios por ser parte del camino, por brindarme mucha fortaleza en los momentos más difíciles y por permitirme avanzar con determinación hacia la culminación de este gran logro.

De manera especial, expreso mis reconocimientos a los licenciados Sussy Florez Caez y Jhon Herrera Amaris por su acompañamiento académico, y su gran disposición por orientar este proceso, también por compartir sus conocimientos con paciencia y compromiso. Su apoyo fue esencial para darle forma y sentido a este trabajo. También quiero agradecer a la institución educativa, por abrir uno de sus espacios y por facilitar los recursos necesarios para el desarrollo de esta investigación, permitiendo que este proyecto pudiera llevarse a cabo de manera adecuada.

Finalmente, extiendo mi agradecimiento a mi familia y personas cercanas por su apoyo incondicional, su comprensión y por ser un respaldo emocional fundamental durante todo este proceso de investigación.

Este logro no es solo un resultado académico, sino también el reflejo de un camino recorrido con esfuerzo, amor y paciencia que compartimos cada uno de nosotros.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado, principalmente, a cada niño y niña que día a día llena los espacios educativos de sueños, curiosidad y esperanza. Ellos representan la razón más valiosa para seguir creyendo en una educación transformadora, capaz de formar seres humanos conscientes, creativos y comprometidos con el mejoramiento de una mejor sociedad.

Asimismo, dedicamos este trabajo a Dios, por acompañarnos en cada etapa del proceso, brindándonos sabiduría, paciencia, fortaleza y perseverancia para superar cada reto presentado en el camino y permitirnos alcanzar esta meta tan significativa para nosotros. Por otro lado, queremos dedicar este logro a nuestras familias y seres queridos, que, con su apoyo incondicional, nos brindaron palabras de aliento y comprensión, que se convirtió en un pilar fundamental durante todo este recorrido académico y personal.

De igual manera, extendemos esta dedicatoria a nuestros docentes en especialmente, a los Licenciados Sussy Esther Florez Cáez y Jhon Herrera Amaris por guiarnos con mucha paciencia y sabiduría por compartir sus conocimientos y motivarnos a dar lo mejor de nosotros en cada paso de esta investigación.

Por último, este trabajo simboliza el esfuerzo, la dedicación y el compromiso depositado en cada experiencia vivida con los estudiantes de la Institución, durante este proceso, dejando en nosotros aprendizajes que perdurarán con el tiempo más allá de lo académico.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación titulado "El Aprendizaje Basado en Juegos para fortalecer la educación ambiental en los estudiantes de grado preescolar y primero de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo Magdalena", tiene como propósito fortalecer la conciencia y el cuidado ambiental mediante la implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). La investigación surge a partir de las problemáticas ambientales evidenciadas en el entorno escolar, tales como el inadecuado manejo de residuos sólidos, el deterioro de los espacios naturales y la escasa conciencia ecológica por parte de los estudiantes.

El estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo e interpretativo, permitiendo comprender las experiencias, actitudes y comportamientos de los niños frente al cuidado del medio ambiente a través de actividades lúdicas y participativas. Asimismo, se implementaron dinámicas relacionadas con el reciclaje, la reutilización de materiales y el fortalecimiento de hábitos sostenibles dentro del contexto escolar. Los resultados obtenidos evidencian que el Aprendizaje Basado en Juegos favorece significativamente la participación activa, el aprendizaje significativo y el desarrollo de valores ambientales en los estudiantes. De igual manera, las actividades pedagógicas permitieron fortalecer el sentido de pertenencia, la responsabilidad y el compromiso con el cuidado del entorno escolar y comunitario. Finalmente, el proyecto resalta la importancia de promover estrategias innovadoras desde la primera infancia para formar ciudadanos conscientes y comprometidos con la conservación del medio ambiente.

Palabras claves: Aprendizaje Basado en Juegos, educación ambiental, conciencia ambiental, estrategias pedagógicas, reciclaje, primera infancia.

ABSTRACT

This research project entitled “Game-Based Learning to Strengthen Environmental Education in Preschool and First-Grade Students at Tomás Herrera Cantillo Departmental Educational Institution, Puerto Arturo Campus, Magdalena” aims to strengthen environmental awareness and care through the implementation of pedagogical strategies based on Game-Based Learning (GBL). The research emerged from the environmental problems identified within the school environment, such as inadequate solid waste management, deterioration of natural spaces, and limited ecological awareness among students.

The study was developed under a qualitative and interpretative approach, allowing the understanding of children’s experiences, attitudes, and behaviors regarding environmental care through playful and participatory activities. Likewise, activities related to recycling, reuse of materials, and the promotion of sustainable habits within the school context were implemented.

The results showed that Game-Based Learning significantly encourages active participation, meaningful learning, and the development of environmental values in students. In addition, the pedagogical activities strengthened the sense of belonging, responsibility, and commitment toward the care of the school and community environment. Finally, the project highlights the importance of promoting innovative strategies from early childhood education in order to form conscious and environmentally responsible citizens.

Keywords: Game-Based Learning, environmental education, environmental awareness, pedagogical strategies, recycling, early childhood education.

Tabla de Contenido

Contenido

RESUMEN 6

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 12

1.1Introducción 12

1.2 Descripción del problema 13

1.3Formulación del problema 15

1.4Objetivos 15

1.4.1 Objetivo General. 15

1.4.2 Objetivos Específicos 15

1.5 Justificación 16

1.6 Descripción del contexto 19

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 22

2.1 Antecedentes 22

2.1.1 Internacionales 22

2.1.2 Nacional 24

2.1.3 Regional 27

2.1.4 Local 30

2.2 Marco teórico conceptual 32

2.2.1 Aprendizaje Basado en Juegos 32

2.2.2 Educación ambiental 33

2.2.3 Aprendizaje Significativo 34

2.2.4 aprendizaje social 34

2.2.5 juego simbólico ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.2.6 Cuidado del medio ambiente ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.3 Marco legal 35

2.3.1 Constitución Política de Colombia (1991) 35
2.3.2 Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación 36
2.3.3 Decreto 1743 de 1994 – Proyectos Ambientales Escolares (PRAE). 37
2.3.4 Ley 99 de 1993 – Ley Ambiental Colombiana 38
2.3.5 Política Nacional de Educación Ambiental (2002) 40
2.3.6 Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia 43
2.3.7 Referentes Internacionales en Educación Ambiental 44
CAPÍTULO III SENDERO METODOLÓGICO 44
3.1 Enfoque 44
3.2 Paradigma 46
3.3 Método 47
3.4 Nivel de investigación 48
3.4.1 Nivel exploratorio 48
3.4.2 Nivel descriptivo 50
3.4.3 Nivel explicativo 51
3.4.4 Nivel aplicativo 52
3.5 delimitación 53
3.6 técnica e instrumento de recolección de datos 55
3.6.1 Observación 55
3.6.2 Entrevista 56
3.6.3 Encuesta 56
3.6.4 Diario de campo 57
3.7 Criterios de Rigor Científico 58
3.7.1 Confiabilidad 58
3.7.2 Posibilidad de transferencia 59
3.7.3 Fiabilidad 59
3.7.4 Confirmabilidad 60
4.1 Datos obtenidos 61
4.1.1 encuesta a estudiantes 61
4.1.2 encuesta a padres de familia 63
4.1.3 Encuesta a maestro 65
4.2 Análisis e interpretación de datos 66
4.2.1 Qué patrones o tendencias se observan en los datos recolectados? 68

4.2.2 Qué relaciones o asociaciones significativas existen entre las variables estudiadas? 69
4.2.3 Cómo se interpretan los hallazgos en relación con la pregunta de investigación? 70
4.2.4 Qué implicaciones tienen los resultados para la teoría o práctica en el campo estudiado? 70
4.2.5 Cuáles son las limitaciones del estudio cómo podrían afectar los resultados? 71
4.2.6 Qué recomendaciones se pueden hacer basadas en la interpretación de datos? 71
4.2.7 Cómo se comparan los resultados con estudios previos o literaturas existentes? 72
CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA. 73
5.1 Presentación de la propuesta 73
5.2 Objetivos 75
5.2.1 Objetivo General 75
5.2.2 Objetivos Específicos 75
5.3 Descripción de la propuesta 75
5.4 Metodología 79
5.6 Fundamentación teórica 85
5.6.1 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) 85
5.6.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo 86
5.6.3 Teoría Sociocultural del Aprendizaje 87
5.6.4 Educación Ambiental en la Primera Infancia 88
5.6.5 Importancia del Juego en la Primera Infancia 89
5.6.6 Desarrollo de Valores y Habilidades Sociales 89
5.6.7 Impacto en el Desarrollo Integral 90
5.7 Beneficiarios de la propuesta 90
5.7.1 Estudiantes de Preescolar y Grado Primero (Beneficiarios principales) 91
5.7.2 Docentes (Agentes mediadores del aprendizaje) 92
5.7.3 Padres de Familia (Aliados en el proceso formativo) 94
5.8 Plan operativo 95
5.9 Descripción de las Actividades 98
5.9.1 Actividad 1: Conociendo el cuidado del medio ambiente 98
5.9.2 Actividad 2: Creando vida desde el reciclaje una aventura ecológica. 99
5.9.3 Actividad 3: La importancia de los árboles en nuestra vida. 100
5.9.4 Actividad 4: El planeta tierra y el medio ambiente. 101
5.9.5 Actividad 5 Cuidemos el agua 102
5.9.6 Actividad 6 Protejo la naturaleza: 103

5.9.7 Actividad 7 Reciclo y reutilizo: 104
5.9.8 Actividad 8 Las estaciones del año: 104
CAPÍTULO VI RESULTADOS 106
6.1 Resultados 106
6.2 Conclusiones 107
6.3 Recomendaciones 109
BIBLIOGRAFÍA 111
ANEXOS 121

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1Introducción

En la actualidad, la crisis ambiental a nivel global pide una gran transformación en los modelos educativos, especialmente en las etapas iniciales de desarrollo del ser humano. La educación ambiental en los grados de Preescolar y Primero no debe limitarse a solo la transmisión de conceptos, sino que debe ser una experiencia significativa que le permitan al niño poder comprender su entorno natural como un espacio que está vivo y que necesita cuidado y respeto.

En este contexto, el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) se presenta como una estrategia pedagógica que es esencial para la Institución Educativa Departamental Tomas Herrera Cantillo, Sede Puerto Arturo, ya que permite que los estudiantes exploren, experimenten y asuman roles de protección ambiental desde su instinto natural que es el juego. De esta manera, se busca que la lúdica trascienda el aula y se convierta en el motor para fortalecer la conciencia ecológica y el sentido de pertenencia en la comunidad educativa."

"Al llevar esta visión al contexto local de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, Sede Puerto Arturo, se identifican desafíos ambientales críticos que afectan la calidad del entorno escolar. Durante el proceso de observación y las prácticas educativas, se evidenció la presencia de áreas en deterioro y espacios físicos subutilizados, los cuales reflejan una ausencia muy marcada de conciencia ecológica y de hábitos sostenibles entre diversos actores de la comunidad. Esta desconexión con el entorno natural no solo empobrece el paisaje escolar, sino que limita las oportunidades de aprendizaje vivencial. Por lo tanto, surge la necesidad apremiante de cambiar estos escenarios en laboratorios de aprendizaje donde, a través

de la lúdica, se logre mitigar el desinterés y se fomente una cultura de cuidado y preservación ambiental desde los primeros grados de escolaridad."

1.2 Descripción del problema

Aunque los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (1998), establecen que la educación ambiental debe ser un eje transversal y vivencial desde la primera infancia, en la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo – Sede Puerto Arturo, se puede evidencia una brecha significativa entre estos ideales pedagógicos y la realidad cotidiana del entorno escolar.

Durante el proceso de observación en los grados de Preescolar y Primero, se ha detectado que la falta de estrategias pedagógicas dinámicas que ha llevado en un desaprovechamiento de los espacios físicos y en un deterioro progresivo de las áreas naturales de la sede. Esta situación se refleja en poca conciencia ecológica por parte de los estudiantes, quienes, al no contar con herramientas lúdicas que fomenten el sentido de pertenencia, perciben el entorno escolar como un espacio ajeno, esto impide que el niño comprenda el cuidado del entorno como una práctica de vida integral, limitando su capacidad de relacionar los conceptos académicos con su realidad, limitando así el desarrollo de hábitos sostenibles y el cuidado de los recursos que los rodean.

La problemática ambiental en la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo – Sede Puerto Arturo, se ve reflejada de manera crítica por medio de evidencias físicas y de comportamiento que afectan la calidad del entorno escolar. En diferentes zonas de la

institución, especialmente en los alrededores de las aulas de clase, los patios de recreo y las áreas comunes, se nota la acumulación constante de desechos sólidos, tales como envases plásticos, papel, envoltorios y diversos artículos desechables. El uso inadecuado de los residuos no solo genera contaminación visual y olores desagradables, sino que cambia el clima en la institución educativa, esto crea un ambiente poco adecuado para desarrollar las actividades pedagógicas y el bienestar de los estudiantes de Preescolar y Primero.

Esta situación se ve empeorada por una infraestructura deficiente en términos de gestión ambiental, la sede no cuenta con suficientes recipientes para el manejo de la basura ni con una señalización que sea adecuada para orientar a los estudiantes y docentes sobre la clasificación de los residuos. La falta de estos elementos logísticos impide que los alumnos internalicen hábitos de reciclaje y disposición final, complicando cualquier intento de organización colectiva. Sin embargo, el problema trasciende lo físico; existe una desconexión cognitiva en los estudiantes, quienes aún no logran ver lo vital e importante que es cuidar su entorno natural, ni la necesidad de mantener la armonía en los espacios que habitan cotidianamente.

De acuerdo con López y Ramírez (2021), cuando las instituciones educativas no promueven prácticas ambientales sostenibles ni integran la ecología de manera transversal en el currículo, los estudiantes tienden a replicar hábitos inadecuados que deterioran tanto el entorno natural como el social. En la Sede Puerto Arturo, la ausencia de programas de educación ambiental sostenidos y la falta de proyectos institucionales lúdicos han dejado un vacío pedagógico. Al no existir una estrategia que conecte el conocimiento con la acción, los niños de los grados iniciales normalizan el descuido del entorno, lo que resalta la urgencia de implementar metodologías innovadoras, como el Aprendizaje Basado en Juego, para revertir esta tendencia y formar verdaderos ciudadanos ambientalmente responsables**.**

1.3Formulación del problema

¿Cómo el aprendizaje basado en juego contribuye al fortalecimiento de la educación ambiental en los estudiantes de grado preescolar y primero de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo?

1.4Objetivos

1.4.1 Objetivo General.

Fortalecer la conciencia y el cuidado ambiental en los estudiantes de los grados preescolar y primero de la Institución Educativa Departamental Tomas Herrera Cantillo (Sede Puerto Arturo), mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el ABJ.

1.4.2 Objetivos Específicos

OE1. Identificar las principales problemáticas ambientales presentes en el entorno escolar y comunitario de la institución, mediante la observación y el diálogo con los estudiantes y docentes.

OE2. Diseñar e implementar actividades pedagógicas, lúdicas y creativas que integren la educación ambiental en el aula, fomentando la reflexión sobre el cuidado del medio ambiente y la reutilización de materiales reciclables promoviendo la participación activa de los estudiantes.

OE3. Evaluar por medio de la observación y el análisis el impacto de las actividades pedagógicas desarrolladas, por medio de cambios de las actitudes, comportamientos y conocimientos de los estudiantes frente a la conservación del entorno.

1.5 Justificación

El presente proyecto se encuentra en la línea de investigación didáctica específica y construcción de conocimiento, porque el proyecto está enfocado en fortalecer la educación ambiental mediante estrategias pedagógicas y actividades lúdicas basadas en el ABJ, dentro de

esta línea de investigación las áreas más relacionadas serian ciencias naturales y educación artística ya que en este proyecto se trabajó el cuidado del medio ambiente, reconocerlo, cuidarlo y como usar de manera creativa elementos desechables y darles otro uso por medio de manualidades.

La presente propuesta se justifica en la necesidad de transformar la relación afectiva que los estudiantes de grado preescolar y primero mantienen con su entorno natural, ya que la primera infancia es la edad donde se crean valores y hábitos, el uso del juego como estrategia central permite que el estudiante deje de percibir su entorno escolar como un lugar ajeno y empiece a verlo como un lugar vivo que merece cuidado.

En estas edades, los niños y niñas aprenden principalmente por medio de la experiencia, la exploración y la interacción directa con lo que los rodea, no es solo transmitir la información; por eso es necesario generar experiencias que sean significativas y que despierten el interés, la curiosidad y la sensibilidad por cuidar el medio ambiente. En este sentido, el juego se convierte en un recurso clave dentro del proceso educativo, porque más allá de ser una actividad recreativa, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje de los estudiantes de una manera natural, dinámica y significativa.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) permite que los estudiantes sean participantes activos en su proceso de aprendizaje, ya que dejan de ser receptores pasivos para convertirse en los protagonistas, por medio de las dinámicas lúdicas, los estudiantes no solo adquieren el conocimiento, sino que también desarrollan habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la toma de decisiones, el juego también favorece el desarrollo de competencias socioemocionales, como la empatía, el respeto y la responsabilidad, esto es importante para la formación integral de cada uno de los estudiantes.

En relación con la educación ambiental, el uso del juego se vuelve esencial, ya que, frecuentemente los estudiantes ven su entorno escolar como un espacio ajeno a ellos, poco significativo o un espacio que solo está limitado a lo académico, pero cuando se incorporan actividades lúdicas que los invitan a interactuar con la naturaleza como juegos de exploración, cuidado de las plantas, separación de los residuos o actividades que vallan relacionadas con el uso responsable del agua, se transforma su manera de ver ese entorno y asi poco a poco, la escuela deja de ser solo un lugar de estudio y se convierte en un espacio vivo, cercano y que se debe cuidar.

Por medio de estas experiencias, se busca fortalecer el vínculo emocional entre los estudiantes y su entorno escolar, entendiendo que el afecto es un elemento importante para generar compromiso, ya que un niño que aprecia su escuela, sus espacios naturales y los recursos que lo rodean, estará más dispuesto a cuidarlos y protegerlos, de esta manera, no solo se promueve el aprendizaje de prácticas sostenibles, sino también la interiorización de valores como el respeto, el sentido de pertenencia y la responsabilidad.

Otro aspecto importante de esta propuesta es su capacidad de trascender el aula, el aprendizaje no se queda únicamente en el espacio escolar, sino que se proyecta hacia el entorno familiar y comunitario, cuando un niño adopta hábitos como el adecuado manejo de residuos, el ahorro de agua o el cuidado de las plantas, es común que estos comportamientos se trasladen al hogar, y así, el estudiante se convierte en un agente de cambio dentro de su familia y comunidad, influyendo de manera positiva en su entorno cercano.

Este efecto multiplicador es muy valioso, ya que permite tener un impacto más allá de la institución educativa, los niños, desde su espontaneidad y capacidad de influencia, pueden motivar a sus familiares a reflexionar sobre sus prácticas cotidianas y a incorporar acciones que

sean más responsables con el medio ambiente, de esta manera la escuela cumple no solo una función formativa, sino también un papel social, contribuyendo a la construcción de una cultura ambiental más consciente.

Asimismo, este proyecto se articula con las tendencias actuales de la educación, que promueven metodologías activas, participativas y centradas en el estudiante y el ABJ responde a estos enfoques ya reconoce que cada niño aprende de una manera diferente, respetando su ritmo de aprendizaje y favoreciendo la inclusión. Además, permite abordar la educación ambiental de forma transversal, integrando diferentes áreas del conocimiento de manera coherente y significativa.

En un contexto global donde los problemas ambientales son cada vez más evidentes, resulta fundamental formar ciudadanos conscientes, críticos y comprometidos con el cuidado del planeta. Iniciar este proceso desde la primera infancia es una apuesta necesaria, ya que permite sembrar desde temprano valores y hábitos que perdurarán en el tiempo. Los niños de hoy serán los adultos del mañana, y su formación debe orientarse hacia la construcción de un futuro más sostenible.

1.6 Descripción del contexto

La Institución Educativa Técnica Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo Magdalena, se encuentra ubicada en el sector de Peñoncito, en el departamento del Magdalena en una zona cercana al río Magdalena. Esta ubicación le brinda a la institución un entorno tranquilo y natural, adecuado para el desarrollo de las actividades escolares.

La comunidad que rodea la institución es cercana y colaboradora lo que contribuye un ambiente escolar armónico y propicio para el aprendizaje de los estudiantes. La sede cuenta con tres salones de clase, los cuales ofrecen un espacio cómodo y adecuado para el desarrollo de las actividades pedagógicas, a pesar de ser limitados en cantidad.

En cuanto a la infraestructura, la institución se encuentra en buen estado general, permitiendo un ambiente adecuado para la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, presenta algunas dificultades en los servicios básicos, ya que cuenta con cinco baterías sanitarias, de las cuales dos se encuentran en mal estado y actualmente no están en funcionamiento lo que afecta las condiciones óptimas de higiene dentro de la sede.

A pesar de estas limitaciones el ambiente escolar es cálido y familiar. Los docentes mantienen una relación cercana y comprometida con los estudiantes y sus familias promoviendo, no solo el aprendizaje académico, sino también la formación integral de los niños.

Es importante resaltar que, debido a las condiciones socioeconómicas de algunas familias, se evidencian ciertas carencias materiales, sin embargo, esto no limita el interés de los estudiantes por aprender ni su participación en las actividades escolares. Por el contrario, se observa una actitud positiva y disposición para superar las dificultades.

Desde esta realidad, se hace necesario fortalecer no solo el ámbito académico, sino también el ámbito educativo donde los estudiantes aprendan a través del juego a cómo cuidar el medio ambiente.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

En primer lugar, tenemos a Rodríguez-Miranda et al. (2022) quienes desarrollaron en Costa Rica una investigación titulada “Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental”, la cual se orientó a fortalecer procesos de educación ambiental mediante metodologías lúdicas y participativas en contextos escolares rurales; esta investigación tuvo como propósito analizar de qué manera las estrategias de juego podían favorecer la comprensión de problemáticas ambientales y la apropiación de prácticas responsables por parte de niños, niñas y sus familias, tema que se presentó de manera importante, ya que estudio evidenció que el uso de dinámicas lúdicas facilitó la sensibilización frente al cuidado del entorno, promoviendo la participación activa, el aprendizaje significativo y la reflexión sobre problemáticas ambientales cercanas a la vida cotidiana.

Su principal aporte, este antecedente demuestra que el juego constituye un medio pedagógico pertinente para trabajar poder trabajar en la educación ambiental en edades tempranas, ya que permite transformar contenidos teóricos en experiencias claras y comprensibles para los estudiantes, también ofrece una base metodológica relevante para la presente investigación, debido a que respalda la idea de que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de actitudes, valores y comportamientos positivos hacia el medio ambiente.

Por otro lado, también tenemos a Sánchez, Flores y Paredes (2024) quienes realizaron en Ecuador el estudio titulado “Juegos serios para la enseñanza-aprendizaje en educación ambiental en estudiantes de bachillerato”, con el objetivo de examinar el impacto de los juegos serios como

estrategia pedagógica para fortalecer conocimientos, actitudes y comportamientos sostenibles en torno al medio ambiente, tema que fue muy importante ya que la investigación evidenció que la implementación de recursos lúdicos digitales favoreció una mejora significativa en la comprensión de contenidos ambientales y en la disposición de los estudiantes para asumir prácticas responsables con el entorno, este antecedente es importante para nuestra propuesta, porque confirma que el aprendizaje por medio del juego no solo dinamiza el proceso educativo, sino que también potencia la reflexión crítica y el compromiso con el cuidado ambiental.

En tercer lugar tenemos Acuña, et al (2011), en Venezuela, desarrollaron el artículo titulado "Potencial didáctico de los juegos ecológicos para la Educación Ambiental, con el propósito de construir una base teórica sobre el valor pedagógico de los juegos ecológicos como estrategia para la educación ambiental", esta investigación se orientó a caracterizar los juegos ecológicos como recurso didáctico, establecer los tipos de aprendizaje que generan, determinar las competencias del mediador lúdico y formular principios didácticos para su implementación.

Metodológicamente, el estudio se apoyó en el Método Comparativo Continuo y en el enfoque de Teoría Fundamentada, a partir del análisis de metacogniciones producidas por estudiantes de formación docente, por otro lado, los resultados permitieron identificar que los juegos ecológicos favorecen aprendizajes vivenciales, significativos, participativos y afectivos, además de fortalecer dimensiones conceptuales, procedimentales, actitudinales e interactivas del aprendizaje ambiental. Así mismo se resalta que esta estrategia requiere escenarios al aire libre, mediadores capacitados y una mediación pedagógica que articule creatividad, cooperación y sensibilidad hacia el ambiente, este antecedente aporta a nuestra investigación, la confirmación de que el juego se constituye como una vía didáctica apropiada para promover la educación

ambiental desde las experiencias activas y contextualizadas, fortaleciendo la conciencia ecológica, el trabajo colaborativo y la formación integral de los estudiantes.

2.1.2 Nacional

En primer lugar tenemos García y Obando (2024) quienes desarrollaron la investigación titulada “Juegos dirigidos a fomentar la conciencia ambiental, realizada en el corregimiento de El Ejido, municipio de Policarpa”, departamento de Nariño, Colombia, específicamente en la Institución Educativa Agropecuaria El Ejido, con estudiantes de grado segundo, dicha investigación tuvo como propósito promover el uso de material reciclable para la creación de juegos orientados al fortalecimiento de la conciencia ambiental en los estudiantes, mediante la implementación de actividades lúdico-pedagógicas centradas en el reciclaje y el cuidado del medio ambiente, resaltando que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando el método de Investigación Acción Educativa y asimismo, el estudio se caracterizó por un tipo de investigación descriptivo, usando técnicas como la observación, la entrevista semiestructurada, la revisión documental y el diario de campo para la recolección de información.

La idea principal de esta investigación consiste en demostrar que la implementación de juegos elaborados con material reciclado constituye una estrategia pedagógica efectiva para fomentar la conciencia ambiental en los estudiantes, de acuerdo con este tema en los autores sostienen que el juego permite desarrollar habilidades cognitivas, creativas y sociales, al mismo tiempo que fortalecen hábitos responsables frente al manejo de residuos y la conservación ambiental.

Entre los principales aportes del estudio, se evidenció que las actividades lúdicas mediadas por material reciclable fortalecieron la participación activa de los estudiantes y favorecieron la apropiación de hábitos relacionados con el cuidado ambiental y en relación con el presente proyecto de investigación, este antecedente resulta altamente pertinente, debido a que coincide con los dos ejes fundamentales del estudio: el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) y la educación ambiental, ya que también aporta elementos metodológicos importantes para la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por el juego y el reciclaje, orientadas al fortalecimiento de hábitos ambientales en estudiantes de preescolar y primero de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo.

En segunda instancia se encuentra Cantillo (2024) persona que desarrolló la investigación titulada “Aprendizaje Basado en Juegos: Sensibilización acerca de la contaminación de los residuos sólidos”, realizada en el municipio de Sabanas de San Ángel, departamento del Magdalena, Colombia, específicamente en la Institución Educativa Departamental Alberto Caballero, sede Escuela Rural Mixta Sagrado Corazón de Jesús, con estudiantes de cuarto grado de primaria, dicha investigación tuvo como propósito desarrollar una estrategia educativa fundamentada en actividades lúdicas para enseñar a los estudiantes el manejo adecuado de los residuos sólidos, enfatizando el aprendizaje de las 3R (Reducir, Reutilizar y Reciclar), destacando que esta investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y descriptivo, utilizando un diseño de investigación acción, donde la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de cuarto grado, seleccionados mediante una muestra no probabilística, empleando instrumentos como encuestas y diarios de campo para la recolección de información.

La principal idea de la investigación consiste en demostrar que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una estrategia pedagógica efectiva para sensibilizar a los estudiantes sobre la

problemática de la contaminación por residuos sólidos y fortalece la comprensión de las 3R ambientales mediante experiencias dinámicas y participativas y entre los principales aportes de la investigación, se puede evidenciar que la implementación de actividades lúdicas incrementó significativamente el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes frente a prácticas sostenibles. En relación con el presente proyecto de investigación, este antecedente resulta de mucha ayuda como material de base, debido a que se articula de manera directa con los dos componentes centrales del estudio: el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) y la educación ambiental.

En tercer lugar tenemos a Sánchez Franco (2021) desarrolló la investigación titulada "Implementación de actividades lúdicas y recreativas, como estrategia pedagógica para la conservación del medio ambiente en los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa San Gerardo del municipio de Leiva Nariño", realizada en el municipio de Leiva, departamento de Nariño, Colombia, en la Institución Educativa San Gerardo, con estudiantes de sexto y séptimo grado, donde encontramos que la investigación tuvo como propósito implementar actividades lúdicas y recreativas como estrategia pedagógica para fortalecer la conservación del medio ambiente y promover actitudes de compromiso ambiental en los estudiantes.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando el método de Investigación Acción Participativa (IAP) y se emplearon técnicas como la encuesta y la observación directa para la recolección de información, involucrando estudiantes, docentes y padres de familia.

La idea principal de la investigación consistió en demostrar que la implementación de actividades lúdicas y recreativas amigables con el medio ambiente favorece el fortalecimiento de la conciencia ecológica y la participación activa de los estudiantes en acciones orientadas al

cuidado del entorno escolar, además se resalta que entre los principales aportes del estudio, se evidenció que las actividades recreativas, campañas de limpieza, observación del entorno natural, elaboración de materiales visuales y jornadas ambientales fortalecieron la sensibilización de los estudiantes frente al cuidado del medio ambiente, hecho que es de suma importancia ya que en relación con el presente proyecto de investigación, este antecedente resulta pertinente debido a que coincide con el propósito de fortalecer la educación ambiental mediante estrategias lúdicas, favoreciendo la participación activa de los estudiantes en acciones de conservación del entorno.

2.1.3 Regional

En primera instancia encontramos a Escobar Troncoso, et al (2025) personas que desarrollaron la investigación titulada “Impacto de una estrategia lúdico-pedagógica en la cultura ambiental y el desarrollo sostenible en estudiantes rurales de Algarrobo, Magdalena, realizada en el municipio de Algarrobo, departamento del Magdalena, Colombia, en la Institución Educativa Sagrado Corazón, con estudiantes del contexto rural, donde dicha investigación tuvo como propósito evaluar el impacto de una estrategia lúdico-pedagógica orientada al fortalecimiento de la cultura ambiental y el desarrollo sostenible en estudiantes, promoviendo cambios en las prácticas relacionadas con el cuidado del entorno y la apropiación de hábitos ambientales responsables. Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque educativo con carácter evaluativo y pedagógico, orientado al análisis del impacto de actividades mediadas por estrategias lúdicas dentro del contexto escolar rural.

La idea principal de la investigación consistió en demostrar que las estrategias lúdico-pedagógicas constituyen herramientas eficaces para fortalecer la cultura ambiental en

estudiantes, favoreciendo aprendizajes significativos y promoviendo una mayor conciencia sobre el desarrollo sostenible, donde se evidenció que la implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en actividades lúdicas favoreció la apropiación de prácticas sostenibles, lo que es proporcional con el presente proyecto de investigación, ya que este antecedente resulta pertinente debido a que coincide con dos componentes fundamentales del estudio: la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas y el fortalecimiento de la educación ambiental dentro del contexto escolar.

En segunda instancia tenemos a González Alvarado y Vergara Pérez (2022) quienes desarrollaron la investigación titulada "Los juegos ecológicos como estrategia para reforzar la educación ambiental desde el PRAE: un reto pedagógico, realizada en la Institución Educativa Juan Arias", ubicada en el municipio de Magangué, departamento de Bolívar, Colombia, con estudiantes de educación media, en la que dicha investigación tuvo como propósito diseñar una guía de juegos ecológicos como estrategia para fortalecer la educación ambiental desde el Proyecto Ambiental Escolar (PRAE), buscando promover aprendizajes significativos y una mayor apropiación de prácticas ambientales dentro del contexto escolar, además se resalta que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, enmarcado en un proyecto factible apoyado en un trabajo de campo de carácter descriptivo y que posteriormente, diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos ecológicos tema que fue de mucho interés pues la población estuvo conformada por 32 participantes, distribuidos entre docentes, directivos docentes y estudiantes de grado undécimo.

La idea principal de la investigación consistió en demostrar que los juegos ecológicos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la educación ambiental desde el PRAE, favoreciendo la participación de los estudiantes en actividades relacionadas con el

cuidado del entorno y promoviendo aprendizajes más dinámicos y significativos, lo que permitió que se evidenciara la necesidad de fortalecer la educación ambiental mediante estrategias pedagógicas innovadoras. En relación con el presente proyecto de investigación, este antecedente resulta importante debido a que coincide con los componentes fundamentales del estudio, como lo son, el uso del juego como estrategia pedagógica y el fortalecimiento de la educación ambiental dentro del contexto escolar

En tercera instancia encontramos a Pupo Jiménez, et al (2025) que desarrollaron la investigación titulada La lúdica como estrategia educativa para la formación de cultura ambiental en el nivel preescolar, en una escuela rural de la zona bananera Colombia, realizada en el municipio de Zona Bananera, departamento del Magdalena, Colombia, con estudiantes del nivel preescolar pertenecientes a una institución educativa rural, investigación que tuvo como propósito desarrollar e implementar estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para fortalecer la cultura ambiental en niños de preescolar, promoviendo conocimientos, actitudes y prácticas responsables frente al cuidado del entorno natural. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante un diseño de investigación–acción,

La idea principal de la investigación consistió en demostrar que la lúdica como estrategia pedagógica favorece significativamente la formación de una cultura ambiental en niños de nivel preescolar, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera dinámica y significativa sobre el cuidado del medio ambiente, además entre los principales aportes del estudio, se evidenció un incremento significativo en el conocimiento de los niños sobre la clasificación de residuos, así como cambios positivos en las actitudes relacionadas con el cuidado del entorno y una mayor responsabilidad ambiental dentro de la institución educativa, lo que actúa como caso positivo y

de mucha importancia el presente proyecto de investigación, ya que este antecedente resulta altamente pertinente, debido a que guarda relación con los componentes centrales del estudio.

2.1.4 Local

Entre los antecedentes locales se destaca un estudio titulado "Reciclando, Construyendo y Transformando el Medio Ambiente con los estudiantes del grado 2° y 3° de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo sede Escuela Nueva de Puerto Arturo", realizado en la Escuela Normal Superior de Mompox, Programa de Formación Complementaria, Centro de Liderazgo de Excelencia Educativa Rural (CLEER), por las autoras Jonnathan Andrea Díaz Ospino, Irene Currea Cabrales y María Isabella Torres Navarro, en el municipio de Mompox, en junio de 2024.

Este estudio se centra en el fortalecimiento de la educación ambiental en alumnos de educación básica mediante actividades pedagógicas enfocadas en el reciclaje, el cuidado del entorno y la reutilización de materiales. La propuesta enfatiza la necesidad de concienciar sobre el medio ambiente desde una edad temprana, fomentando en los niños y niñas prácticas responsables en el manejo de residuos y la protección del medio ambiente.

Como estrategia pedagógica principal, el proyecto implementó un enfoque lúdico, creativo y participativo que permitió a los alumnos aprender a través de la práctica y el contacto con su entorno escolar y comunitario. Mediante actividades de reciclaje, creación de materiales reutilizables y dinámicas ambientales, los estudiantes reforzaron valores como la responsabilidad, el trabajo en grupo, el respeto por la naturaleza y la participación activa en su entorno.

Este estudio muestra que en muchos espacios rurales aún se enfrentan problemas relacionados con la contaminación ambiental el inadecuado manejo de los residuos sólidos y la falta de conciencia ecológica entre ciertos miembros de la comunidad, debido a esta problemática, la propuesta pedagógica se presenta como una alternativa significativa que busca transformar las prácticas de cada uno de los alumnos a por medio de experiencias educativas dinámicas y contextualizadas.

En los hallazgos más significativos de este estudio se muestra cómo el aprendizaje basado en actividades ambientales y experiencias prácticas promueven el desarrollo integral de los estudiantes, generando interés, motivación y compromiso con el cuidado del planeta, también se muestra la necesidad de que en las instituciones educativas rurales se lleven a cabo proyectos ambientales escolares que fortalezcan la formación en valores ecológicos y ciudadanos desde los primeros años de escolaridad.

Por lo tanto, los resultados obtenidos reflejan cambios positivos en las actitudes y comportamientos de los estudiantes hacia el medio ambiente, mostrando una mayor disposición para reciclar, mantener los espacios de la escuela limpios y en la participación en actividades de protección ambiental, esto muestra que las estrategias pedagógicas enfocadas en la participación activa y el aprendizaje significativo tienen un impacto que es beneficioso tanto en el ámbito educativo como en la convivencia escolar y comunitaria, por último, este antecedente nos ofrece elementos valiosos para nuestra investigación, al coincidir en la necesidad de fortalecer la educación ambiental en estudiantes de preescolar y primaria mediante metodologías innovadoras, lúdicas y participativas que fomenten la conciencia ecológica y el cuidado del entorno desde la escuela y la comunidad.

2.2 Marco teórico conceptual

2.2.1 Aprendizaje Basado en Juegos (game-based learning)

Froebel (1887), conocido como el padre de la educación preescolar, el juego representa una de las actividades importantes en la infancia, ya que por medio de él los niños exploran el mundo, exploran el mundo, expresan sus emociones y desarrollan capacidades físicas, cognitivas y sociales. Para este autor, el aprendizaje debe partir de experiencias lúdicas que permitan al niño aprender de forma natural y espontánea.

Huizinga (1938) en su obra Homo ludens, plantea que el juego es un elemento esencial para el desarrollo de la cultura y del ser humano. Desde este punto de vista el juego no solo es entretenimiento, sino una actividad que favorece la construcción de conocimientos, normas, valores y formas de interacción social.

Prensky (2001) sostiene que el juego favorece de forma positiva a la motivación y participación, convirtiéndose en una herramienta educativa que se adapta para captar el interés del estudiante. El juego promueve un aprendizaje significativo porque incluye desafíos, reglas, metas y retroalimentación de manera constante, este elemento fortalece el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje.

Whitton (2022) plantea que el Aprendizaje Basado en Juegos aumenta la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, además, favorece la adquisición de conocimientos mediante experiencias dinámicas que combinan el juego con objetivos educativos.

2.2.2 Educación ambiental

Según la Organización de las Naciones Unidas (2015), la enseñanza ambiental facilita que las personas desarrollen habilidades y competencias para tomar sus propias decisiones que sean responsables con el medio ambiente y el uso adecuado de los recursos naturales asi mismo promueve su participación activa de la comunidad en la búsqueda de soluciones frente a cada problemática ambientales que se encuentran en el contexto social.

Leff (2004), plantea que la educación ambiental promueve la conciencia crítica que permite comprender la relación que existe entre el ser humano y la naturaleza, ayudando con las prácticas responsables frente al ambiente. Esto implica reconocer que las acciones humanas tienen un impacto directo sobre el ecosistema y que es necesario fomentar practicas sostenible que contribuyan al bienestar de las generaciones futuras y presentes.

Novo (1996) sostiene que la educación ambiental no debe ser solo transmisión de conocimiento, sino que genere cambios profundos en la manera de pensar y actuar de las personas. Considera que es fundamental formar ciudadanos consientes de las consecuencias que tienen las acciones que se realizan hacia el entorno, capaces de asumir compromisos individuales y colectivos para la conservación de la naturaleza.

UNICEF (2023) plantea que la educación ambiental en la infancia es fundamental para preparar a las generaciones nuevas frente a los desafíos del cambio climático y la sostenibilidad. Resalta que los niños deben desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan comprender la importancia de proteger los recursos naturales y participar en acciones de cuidado ambiental desde edades tempranas.

2.2.3 Aprendizaje Significativo

Ausubel (1983), plantea que los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos del estudiante para que realmente tengan un sentido, es decir, no se trata de memorizar información, sino de comprenderla y aplicarla en diferentes contextos, según esta perspectiva el aprendizaje basado en juegos facilita este proceso ya que permite que los niños experimenten directamente con el conocimiento, esto les aayuda a rrelacionar lo aprendido con su entorno y creen propios significados por ejemplo, al realizar juegos sobre reciclaje, los estudiantes no solo aprenden el concepto de reciclar, sino que lo aplican en su vida diaria, fortaleciendo así su comprensión y compromiso.

2.2.4 teoría sociocultural

Vygotsky (1978) plantea que el aprendizaje es un proceso social, el cual se construye mediante la interacción con otras personas, los niños adquieren nuevos conocimientos cuando participan en actividades compartidas con los docentes, compañeros y familiares, quienes contribuyen a orientar y fortalecer su desarrollo. De esta manera el aprendizaje no ocurre de una manera aislada sino por medio de la interacción, la cooperación y el intercambio de experiencias.

2.3 Marco legal

El presente proyecto de investigación titulado “El aprendizaje basado en juegos para fortalecer la educación ambiental en los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo – sede Puerto Arturo” se sustenta en un conjunto de disposiciones legales de carácter constitucional, educativo y ambiental, tanto a nivel nacional como internacional, estas normas reconocen la educación ambiental como un pilar que es fundamental para la formación integral de los estudiantes y como una herramienta clave para la protección del medio ambiente y el desarrollo sostenible, este marco legal permite dar legitimidad al proyecto, lo que garantiza que las acciones pedagógicas propuestas se encuentren alineadas con las políticas públicas educativas y ambientales vigentes, especialmente en los niveles de educación preescolar y básica primaria.

2.3.1 Constitución Política de Colombia (1991)

La Constitución Política de Colombia compone la base jurídica esencial que respalda el desarrollo de proyectos de educación ambiental en las instituciones educativas del país.

En primer lugar, el Artículo 67 establece que la educación es un derecho fundamental de la persona y un servicio público con función social, cuyo objetivo es el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Este artículo señala que la educación debe formar al ciudadano en el respeto por los derechos humanos, la paz y la

democracia, así como en la protección del ambiente, lo cual legitima la inclusión de la educación ambiental como parte esencial del currículo escolar.

Por su parte, el Artículo 79 reconoce que todas las personas tienen derecho a gozar de un ambiente sano y que es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente, conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines, este artículo fundamenta la necesidad de desarrollar los procesos educativos orientados a la conciencia ambiental desde edades tempranas.

Asimismo, el Artículo 95, en su numeral 8, establece como deber de toda persona proteger los recursos culturales y naturales del país y velar por la conservación de un ambiente sano, desde este punto de vista la educación ambiental se vuelve un medio para formar ciudadanos conscientes de sus responsabilidades frente a su entorno natural y social.

2.3.2 Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación

La Ley 115 de 1994 es una de las principales normas que respaldan este proyecto, ya que define los fines, objetivos y organización del sistema educativo colombiano.

En su Artículo 5, la ley establece como uno de los fines de la educación la adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, así como el uso racional de los recursos naturales. Esto implica que la educación ambiental no es un componente opcional, sino un elemento obligatorio dentro del proceso formativo.

El Artículo 14 señala la enseñanza obligatoria de la educación ambiental como un área transversal, la cual debe ser desarrollada en todos los niveles educativos, desde preescolar hasta

la educación media. Esta disposición refuerza la pertinencia del proyecto al integrar estrategias pedagógicas ambientales de forma creativa y contextualizada.

De igual manera, el Artículo 23 incluye las ciencias naturales y la educación ambiental como áreas fundamentales del conocimiento, lo que permite articular el proyecto con los contenidos curriculares y las prácticas pedagógicas de la institución.

2.3.3 Decreto 1743 de 1994 – Proyectos Ambientales Escolares (PRAE).

En Decreto 1743 de 1994 se reglamenta la implementación de los Proyectos Ambientales Escolares (PRAE) en todas las instituciones educativas del país, convirtiéndose en un referente importante para el desarrollo de esta investigación.

Este decreto reconoce la educación ambiental como un proceso clave para la formación completa de cada estudiante, al considerar que el cuidado del medio ambiente es una responsabilidad colectiva que se debe promover desde el ámbito escolar, por lo tanto los Proyectos Ambientales Escolares (PRAE) se consolidan como una estrategia pedagógica que conecta el conocimiento académico con la realidad ambiental del contexto institucional, esto permite que la educación ambiental se aborde de una manera transversal, participativa e interdisciplinaria, el decreto promueve la participación de forma activa de los estudiantes, docentes, directivos y demás miembros de la comunidad educativa en la identificación y solución de las problemáticas ambientales del contexto local, fortaleciendo así la conciencia ambiental, el compromiso social y el trabajo colaborativo dentro de la institución educativa.

Este proyecto se une con el PRAE institucional al proponer actividades pedagógicas creativas basadas en el reciclaje, la reutilización de materiales y el embellecimiento de los

espacios escolares, fortaleciendo así la conciencia ambiental y el sentido de pertenencia de los estudiantes hacia su institución educativa.

2.3.4 Ley 99 de 1993 – Ley Ambiental Colombiana

La Ley 99 de 1993 es uno de los pilares fundamentales de la legislación ambiental en Colombia, ya que establece un marco normativo orientado a la protección, conservación y recuperación del medio ambiente, por medio de esta ley el Estado colombiano reconoce que los problemas ambientales no pueden ser abordados únicamente desde acciones correctivas, sino que necesitan procesos educativos, preventivos y participativos que involucren a toda la sociedad.

Un aporte significativo de esta ley es la creación del Ministerio de Ambiente y del Sistema Nacional Ambiental (SINA), los cuales permiten unir las acciones de las diferentes entidades públicas, privadas y comunitarias en torno a la gestión ambiental, este sistema reconoce la educación ambiental como un núcleo transversal que debe integrarse a las políticas públicas, los planes de desarrollo y los proyectos educativos, para fortalecer así la conciencia ambiental desde los distintos niveles de formación.

Desde el campo educativo, la Ley 99 de 1993 resalta que la protección del medio ambiente debe ser entendida como una responsabilidad compartida entre el Estado, las instituciones educativas y la comunidad, en esta línea la escuela se consolida como un escenario estratégico para la formación de ciudadanos responsables, críticos y comprometidos con el cuidado de los recursos naturales y del entorno en el que viven.

La educación ambiental, según lo plantea esta ley, no se limita a la transmisión de conocimientos de manera teórica, sino que debe promover la formación de valores, actitudes y

comportamientos que favorezcan la sostenibilidad ambiental, por medio de procesos pedagógicos significativos, los estudiantes pueden comprender la relación entre el ser humano y la naturaleza, reconociendo el impacto de sus acciones diarias sobre el medio ambiente, la Ley 99 de 1993 hace énfasis en la necesidad de fomentar una cultura ambiental que promueva el uso racional de los recursos naturales, la prevención de la contaminación y la conservación de la biodiversidad, en el contexto escolar, esto se traduce en el uso de estrategias pedagógicas que incentiven prácticas responsables como el reciclaje, la reutilización de materiales y la adecuada disposición de los residuos sólidos.

En los niveles de educación inicial, básica y primaria, la aplicación de la educación ambiental tiene mayor relevancia, ya que es en estas etapas donde se forman los hábitos y valores que acompañarán al estudiante a lo largo de su vida, la ley reconoce que la sensibilización temprana frente a los problemas ambientales contribuye a la formación de una conciencia ecológica sólida, capaz de generar cambios positivos tanto en el entorno escolar como en la comunidad, de igual manera, esta ley promueve la participación activa de la comunidad en los procesos de gestión ambiental, reconociendo que la protección del medio ambiente requiere del compromiso de todos, así los proyectos educativos ambientales permiten vincular a estudiantes, docentes, directivos y familias en acciones conjuntas orientadas al cuidado del entorno, fortaleciendo el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia institucional.

El enfoque preventivo de la Ley 99 de 1993 también se refleja en la importancia que otorga a la educación como herramienta para evitar el deterioro del medio ambiente, través de la formación ambiental, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades para identificar problemáticas ambientales, analizar las causas y proponer soluciones desde un punto de vista crítico y responsable.

En el marco de este proyecto de investigación, la Ley 99 de 1993 respalda la implementación de actividades pedagógicas dirigidas al cuidado del entorno escolar, al promover prácticas sostenibles que contribuyen al bienestar ambiental y a la mejora de la calidad de vida, el uso de materiales reciclables, la reducción de residuos y el embellecimiento de los espacios escolares se convierten en acciones concretas que permiten materializar los principios establecidos por esta ley, esta ley reconoce que la educación ambiental debe estar articulada con el desarrollo social y humano, fomentando la equidad, la participación y la justicia ambiental, desde este punto de vista, el proyecto no solo busca generar conciencia ecológica, sino también fortalecer valores ciudadanos que permitan una convivencia de manera armoniosa entre las personas y la naturaleza, la Ley 99 de 1993 afirma que la protección del medio ambiente es un deber ético y social que debe ser interiorizado desde la educación integrar, la educación ambiental como un componente fundamental del proceso formativo que aporte a la construcción de una sociedad más responsable, consciente y comprometida con el desarrollo sostenible.

2.3.5 Política Nacional de Educación Ambiental (2002)

La Política Nacional de Educación Ambiental nace como una respuesta a la necesidad de fortalecer los procesos educativos orientados a la protección del medio ambiente y al desarrollo sostenible en Colombia, esta política reconoce que los problemas ambientales no pueden ser enfocados únicamente desde acciones técnicas o normativas, sino que requieren procesos educativos que sean continuos y que promuevan cambios profundos en las formas de pensar, actuar y relacionarse con el entorno.

Desde este punto de vista, la política visualiza la educación ambiental como un proceso permanente, integral y participativo, que debe desarrollarse a lo largo de toda la vida y en los diferentes escenarios educativos, formales y no formales, en el ámbito escolar, se reconoce a la institución educativa como un espacio esencial para la formación de ciudadanos conscientes, críticos y comprometidos con el cuidado del ambiente.

Uno de los principales aportes de esta política es el énfasis en la formación de valores ambientales, tales como el respeto por la naturaleza, la responsabilidad social, la solidaridad y la cooperación. Estos valores se construyen a través de experiencias pedagógicas significativas que permiten a los estudiantes comprender la importancia de cuidar su entorno y asumir un rol activo frente a las problemáticas ambientales que afectan su comunidad, asimismo, la Política Nacional de Educación Ambiental resalta que la educación ambiental debe fomentar actitudes y comportamientos responsables frente al uso de los recursos naturales. Esto implica fomentar prácticas cotidianas orientadas al ahorro, la reutilización, el reciclaje y la adecuada disposición de los residuos, contribuyendo a la reducción del impacto ambiental desde el contexto escolar y familiar.

Otro aspecto importante de esta política es la participación activa de la comunidad educativa en los procesos de educación ambiental, se reconoce que la protección del ambiente es una responsabilidad compartida entre estudiantes, docentes, directivos, familias y comunidad en general, por eso, se promueve el trabajo colaborativo y la construcción colectiva de soluciones a las problemáticas ambientales locales, esta política también destaca la importancia de integrar la educación ambiental al currículo escolar de manera transversal, evitando que se convierta en un contenido aislado o exclusivo de un área específica, ya que la transversalidad permite que la educación ambiental se articule con las diferentes áreas del conocimiento, favoreciendo una

comprensión integral del ambiente desde dimensiones sociales, culturales, económicas y naturales.

En este sentido, la contextualización de la educación ambiental cobra especial relevancia, ya que permite adaptar los procesos pedagógicos a las realidades ambientales del entorno donde se encuentra la institución educativa, a partir de las problemáticas locales, los estudiantes logran una mayor apropiación de los aprendizajes y desarrollan un sentido de pertenencia hacia su comunidad y su entorno natural, en los niveles de preescolar y primaria, la Política Nacional de Educación Ambiental reconoce la importancia de iniciar procesos de sensibilización desde una edad temprana, durante estas etapas, los niños y niñas construyen hábitos, valores y actitudes que influyen de manera significativa en su comportamiento futuro, por eso, la educación ambiental debe desarrollarse mediante estrategias lúdicas, creativas y participativas que favorezcan el aprendizaje significativo.

El presente proyecto se alinea con estos planteamientos al diseñar estrategias pedagógicas que permiten a los estudiantes participar activamente en acciones concretas de cuidado ambiental dentro de la institución educativa. Actividades como el reciclaje creativo, la reutilización de materiales y el embellecimiento de los espacios escolares se convierten en oportunidades pedagógicas para fortalecer la conciencia ambiental y el compromiso social, de igual manera la política resalta que la educación ambiental debe contribuir al fortalecimiento de la ciudadanía y la convivencia por medio del trabajo comunitario y la participación en proyectos ambientales, los estudiantes desarrollan habilidades sociales como el respeto, el diálogo, la cooperación y la corresponsabilidad, fundamentales para la construcción de una sociedad sostenible.

Otro elemento importante de la Política Nacional de Educación Ambiental es su enfoque en la transformación de la cultura ambiental, la educación ambiental no se limita a solo informar,

sino que busca generar cambios que sean duraderos en las prácticas sociales, promoviendo una relación armónica entre el ser humano y la naturaleza, así la escuela se convierte en un agente de cambio capaz de influir positivamente en la comunidad, finalmente, esta política reafirma que la educación ambiental debe contribuir al mejoramiento de la calidad de vida y al desarrollo sostenible del país, al formar ciudadanos conscientes y responsables, se fortalecen los procesos de gestión ambiental y se promueve la protección del entorno natural para las generaciones presentes y futuras.

2.3.6 Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia

La Ley 1098 de 2006 garantiza los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes en Colombia.

Esta ley reconoce el derecho a una educación integral, a un ambiente sano y al desarrollo armónico e integral. La educación ambiental contribuye directamente al cumplimiento de estos derechos, al promover entornos escolares saludables y procesos formativos orientados al bienestar físico, social y emocional de los estudiantes.

Por lo tanto, el proyecto se alinea con esta normativa al fortalecer la formación ambiental desde la primera infancia, favoreciendo hábitos responsables y sostenibles.

2.3.7 Referentes Internacionales en Educación Ambiental

A nivel internacional, este proyecto se fundamenta en lineamientos promovidos por múltiples organismos que reconocen la educación ambiental como un pilar del desarrollo sostenible.

La UNESCO impulsa la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), resaltando el papel de la escuela en la formación de ciudadanos críticos, responsables y comprometidos con el cuidado del planeta, desde la educación inicial hasta la educación superior, esta educación busca desarrollar en los estudiantes competencias como el pensamiento crítico, la toma de decisiones responsables, la participación activa y el compromiso ético con el cuidado del planeta, de la misma manera promueve el aprendizaje basado en la experiencia, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo como estrategias fundamentales para la formación ambiental.

La ONU, a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente el ODS 4 (Educación de calidad) y el ODS 13 (Acción por el clima), promueve la integración de la educación ambiental en los sistemas educativos.

La UNICEF (2019) reconoce el derecho de la infancia a vivir en un ambiente sano y a recibir una educación que fomente la sostenibilidad y la protección del entorno.

CAPÍTULO III SENDERO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque

El proyecto de investigación titulado “El aprendizaje basado en juegos para fortalecer la educación ambiental en los estudiantes de grado preescolar y primero de la Institución Educativa

Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo", se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, clasificándose como una investigación descriptiva e interpretativa, con el propósito de comprender las prácticas educativas, las experiencias lúdicas y las posturas ambientales de los estudiantes en su entorno escolar.

El enfoque cualitativo permite identificar las prácticas pedagógicas mediante el juego unida a la educación ambiental, así como reconocer actitudes, comportamientos y niveles de conciencia ecológica en los estudiantes. Por otra parte, el enfoque interpretativo facilitó analizar las vivencias durante la implementación de estrategias basadas en juegos, comprendiendo el significado que los estudiantes contribuyen al cuidado del medio ambiente a través de actividades lúdicas.

Desde este punto de vista, el estudio se apoyó en la observación directa y en la evaluación de actividades lúdico-pedagógicas desarrolladas dentro del aula y espacios en los escolares, admitiendo evidenciar cómo el uso del juego, el reciclaje, la reutilización de materiales reciclables y la transformación favorece el mejoramiento de la educación ambiental como en la formación de valores ecológicos.

En este procedimiento, los estudiantes fueron motivados a explorar distintas formas de comprender su entorno mediante el juego, buscando promover el aprendizaje activo, la participación, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales. El aprendizaje

basado en juegos permitió generar distintas experiencias significativas donde los estudiantes construyen sus conocimientos a partir de la interacción con su entorno.

De esta manera, el enfoque reconoce que el aprendizaje ambiental es dinámico, activo y significativo, un espacio donde el conocimiento se construye mediante la experiencia, la exploración y el juego, promoviendo una relación consciente y respetuosa con el medio ambiente.

3.2 Paradigma

Este proyecto de investigación está diseñado dentro de un paradigma hermenéutico ya que permite interpretar y comprender las experiencias, actitudes y significados que los estudiantes de preescolar y primer año construyen sobre el cuidado del medio ambiente a través del aprendizaje basado en juegos (ABJ). Este paradigma se centra en analizar la realidad de la educación mediante la comprensión de las experiencias e interacciones que ocurren en el contexto escolar.

Desde este punto de vista, el propósito del estudio es interpretar cómo las actividades de ocio influyen en la formación de hábitos, valores y comportamiento ambiental en los estudiantes, reconociendo que cada niño aprende de sus propias experiencias, de las relaciones con el entorno y de las interacciones con los demás. De esta manera, el paradigma hermenéutico permite comprender cuánta importancia otorgan los estudiantes al mantenimiento de las instalaciones escolares, la reutilización de materiales, la reutilización y las prácticas de conservación ambiental desarrolladas durante las actividades educativas.

Asimismo, este paradigma contribuye a la interpretación de las transformaciones observadas en la actitud y comportamiento de los estudiantes en relación a los problemas ambientales en la institución educativa. A través de la observación, el diálogo y la participación en una experiencia lúdica, intentamos comprender cómo el juego fortalece la conciencia ecológica, el sentido de pertenencia y la responsabilidad hacia el medio ambiente desde edades tempranas.

Por esta línea el paradigma hermenéutico reconoce que el conocimiento no se construye de forma aislada, sino a través de la interacción social, la experiencia y la interpretación de la realidad, lo que permite un análisis integral del impacto del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la educación ambiental en un contexto escolar.

3.3 Método

El método que se utilizó en este estudio es la investigación acción, debido a su enfoque participativo, reflexivo y transformador, orientado para mejorar las prácticas educativas mediante el juego para reforzar el aprendizaje más significativo, este método nos permitió la participación activa de los estudiantes, docentes y comunidad educativa, quienes no solo fueron observadores, sino que también hicieron parte del proceso de reflexión y la transformación del entorno escolar.

A través de los juegos pedagógicos ambientales, como actividades de reciclaje, reutilización de materiales y embellecimiento de espacios, se promueve el desarrollo de actitudes más responsables frente al cuidado del medio ambiente.

El proceso se desarrolló en varias fases:

Diagnóstico: Identificación de problemáticas ambientales mediante observación y actividades exploratorias lúdicas.

Planificación: Diseño de estrategias basadas en juegos adaptadas a las características de los estudiantes.

Acción: Implementación de actividades lúdicas ambientales en el aula.

Observación: Registro de comportamientos y aprendizajes mediante diarios de campo.

Reflexión: Evaluación de resultados y ajustes de las estrategias pedagógicas.

3.4 Nivel de investigación

El presente proyecto se evidencia través de diferentes niveles de investigación que

permiten comprender, analizar, explicar y transformar la realidad educativa en el entorno al desarrollo de la educación ambiental, mediante el aprendizaje basado en juegos. Estos niveles se unen entre sí, llevando a cabo un proceso investigativo integral que inicia con la exploración del contexto y culmina con la implementación de estrategias pedagógicas que generan cambios significativos en los estudiantes.

3.4.1 Nivel exploratorio

El nivel exploratorio se constituye con la fase inicial del proceso investigativo, cuyo propósito es acercarse a la realidad del contexto educativo para lograr identificar las principales

problemáticas ambientales presentes en la institución. En este caso, se realizó una exploración del entorno escolar de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo, con el fin de reconocer las prácticas, actitudes y conocimientos previos de los estudiantes de preescolar y grado primero frente al cuidado del medio ambiente.

A través de actividades lúdicas diagnósticas, juegos exploratorios, observación directa y con conversaciones espontáneas con los estudiantes, se logró evidenciar situaciones como la inadecuada disposición de residuos sólidos, el poco uso del reciclaje, la falta de apropiación de los espacios escolares y el desconocimiento de prácticas básicas de cuidado ambiental.

Estas actividades lograron permitir que los estudiantes expresaran de manera natural sus ideas, percepciones y experiencias, logrando facilitar una comprensión más cercana, clara y auténtica de la realidad.

Por lo tanto, este nivel permitió identificar las necesidades pedagógicas de los estudiantes asociada con la educación ambiental, evidenciando la importancia de implementar estrategias innovadoras, especialmente aquellas que son basadas en el juego, que respondan a las características propias de las edades de los estudiantes. El aprendizaje basado en juegos se evidencia desde una fase como una alternativa pertinente para motivar, involucrar y generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

De esta manera, el nivel exploratorio no solo permitió reconocer las problemáticas existentes, sino también establecer bases para la formulación de estrategias pedagógicas contextualizadas, pertinentes y orientadas al mejoramiento de la conciencia ambiental desde tempranas edades.

3.4.2 Nivel descriptivo

Este nivel descriptivo tiene como gran finalidad caracterizar de una manera detallada la situación actual de la educación ambiental en el contexto escolar, así como las dinámicas, comportamientos y prácticas de los estudiantes en relación con el cuidado del entorno.

En este nivel, se realizó un registro sistemático de las actividades desarrolladas mediante el aprendizaje basado en juegos, permitiendo describir cómo los estudiantes interactúan con su entorno a través de experiencias lúdicas. Se evidenciaron aspectos como la participación en juegos ambientales, la clasificación de los residuos, el uso de materiales reciclables y la manera en que se involucran en actividades de embellecimiento escolar.

El uso adecuado de los instrumentos como el diario de campo, el registro de observación y las evidencias fotográficas permitió documentar de forma estructuradas las conductas, actitudes y niveles de compromiso de los estudiantes. Estas descripciones detalladas lograron facilitar la identificación de patrones el comportamiento, y los avances en el aprendizaje tanto en el cambio progresivo como en la conciencia ambiental.

Además, el nivel descriptivo logró evidenciar cómo el aprendizaje basado en juegos generó un ambiente dinámico, participativo y motivador, donde cada uno de los estudiantes se convierte en protagonistas de su propio aprendizaje. A través del juego, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades sociales, valores y actitudes positivas hacia el medio ambiente.

En este sentido, la descripción de la realidad educativa no solo se limita a observar lo que ocurre, sino que también permite comprender cómo y por qué se desarrollan ciertas prácticas aportando información clave para el análisis e interpretación del estudio.

3.4.3 Nivel explicativo

El nivel explicativo se presenta a analizar las relaciones que existe entre las estrategias pedagógicas implementadas y los cambios observados en los estudiantes, con el fin de lograr comprender cómo el aprendizaje basado en juegos influye en el fortalecimiento de la educación ambiental de los estudiantes, en esta fase, se busca explicar de manera clara las actividades lúdicas, como juegos de reciclaje, dinámicas de clasificación de residuos, competencias ecológicas y actividades creativas con materiales reutilizados, inciden en la transformación de actitudes, comportamientos y valores ambientales en los estudiantes.

El análisis permitió evidenciar que el juego no solo actúa como una herramienta motivadora, sino también como un medio efectivo para la construcción de aprendizajes significativos, por medio de la experiencia lúdica, en donde los estudiantes logran interiorizar conceptos ambientales, desarrollar sentido de responsabilidad y adoptar prácticas sostenibles en su vida diaria.

Este nivel permitió identificar los factores que influyen en el aprendizaje ambiental, como el acompañamiento docente, el contexto familiar, la interacción con los compañeros y las características propias de su entorno escolar. Estos elementos intervienen a explicar cómo se construyen en los aprendizajes y cómo se generan cambios en la conducta de los estudiantes.

De igual manera, el nivel explicativo facilita reflexionar sobre la importancia de implementar metodologías activas e innovadoras en la educación inicial, reconociendo que el aprendizaje basado en juegos favorece procesos cognitivos, sociales y emocionales que fortalecen la formación integral de los estudiantes.

3.4.4 Nivel aplicativo

El nivel aplicativo representa la fase en la investigación trascendental el análisis teórico y se enfoca en la implementación de acciones concretas que buscan transformar la realidad educativa. En este caso, se elaboraron ejecutaron estrategias pedagógicas basadas en el aprendizaje a través del juego para fortalecer la educación ambiental en los estudiantes.

Estas estrategias incluyen juegos didácticos relacionados con el reciclaje, actividades de reutilización de materiales, dinámicas grupales para el cuidado del entorno y espacios escolares. A través de estas acciones, los estudiantes lograron participar de manera activa, y desarrollando habilidades, conocimientos y actitudes responsables frente al cuidado del medio ambiente.

El nivel aplicativo permite evidenciar cambios significativos en los estudiantes, tales como una mayor conciencia ambiental, ya que mejora los hábitos de cuidado del entorno, y una mayor participación en actividades ecológicas fortaleciendo el trabajo colaborativo, este nivel contribuye a generar un impacto real en la comunidad educativa, ya que esto no solo se transforma en el comportamiento de los estudiantes, sino también en la dinámica del entorno

escolar, promoviendo una cultura ambiental basada en el respeto, la responsabilidad y la sostenibilidad.

En este sentido, el aprendizaje basado en juegos se consolida como una estrategia pedagógica efectiva que no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve la formación de ciudadanos conscientes y comprometidos con el cuidado del medio ambiente desde las primeras etapas de la educación.

3.5 delimitación

La presente investigación se delimita en la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, sede Puerto Arturo Magdalena, escenario en el cual se desarrollan los procesos educativos enfocados en la formación integral de los estudiantes, incluyendo el aprendizaje de la educación ambiental desde las primeras etapas escolares.

Este estudio se llevará a cabo específicamente con los estudiantes de grado preescolar y primero, quienes conforman un grupo de 17 niños con edades comprendidas entre los 5 y 8 años, estos estudiantes serán los principales participantes durante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el aprendizaje basado en juegos (ABJ), orientadas al fortalecimiento de la educación ambiental y la formación de hábitos sostenibles.

La investigación se desarrollará dentro del entorno escolar, logrando estar en espacios como el aula de clases, zonas recreativas y áreas comunes de la institución, donde se llevarán a cabo actividades lúdico-pedagógicas relacionadas con el cuidado del medio ambiente. En este sentido, se tendrán en cuenta las dinámicas, las interacciones entre los estudiantes, la mediación docente y la participación activa de cada niño durante la experiencia de aprendizaje a través del juego.

Asimismo, la delimitación incluye el análisis del impacto que tienen las estrategias basadas en juegos durante la construcción de conocimientos, actitudes y comportamientos ambientales en los estudiantes, también se busca observar cómo, a través de las actividades lúdicas el juegos, el reciclaje, la clasificación de residuos, creación de objetos con material reutilizado y juegos cooperativos, estudiantes desarrollan conciencia ecológica y sentido de responsabilidad frente a su entorno escolar en el ámbito educativo.

De igual manera, el estudio se enfoca en el tiempo de ejecución del proyecto, el cual corresponde al periodo académico en el que se implementan las estrategias pedagógicas, permitiendo realizar un seguimiento continuo de los avances, cambios y aprendizajes adquiridos por los estudiantes, es importante señalar que la investigación se limita al contexto institucional mencionado, por los resultados obtenidos ya que responden a las características específicas de la comunidad educativa. Sin embargo, las estrategias basadas en el aprendizaje a través del juego pueden ser adaptadas y aplicadas en otros contextos educativos con condiciones similares, especialmente en niveles de educación inicial y básica primaria.

3.6 técnica e instrumento de recolección de datos

Para la recolección de la información, el presente proyecto utiliza varias técnicas

cualitativas que permiten lograr entender de manera profunda y contextualizada el efecto del aprendizaje basado en juegos como estrategia pedagógica en la formación de hábitos medioambientales y en el refuerzo de la conciencia ecológica entre los estudiantes de educación preescolar y primer grado. Estas técnicas logran facilitar la comprensión de cómo los estudiantes se relacionan con su entorno escolar a través del juego, y la adopción de las prácticas de reciclaje por lo tanto logrando que los estudiantes participen en la mejora de los ambientes educativos mediante actividades lúdicas.

La integración de varios instrumentos asegura una perspectiva completa del proceso de investigación, propiciando documentar los comportamientos, las actitudes, las percepciones y vivencias de los alumnos durante el desarrollo de actividades basadas en juegos, así como las reflexiones de los educadores y familias respecto las experiencias ambientales realizadas dentro de la institución.

3.6.1 Observación

La observación es una técnica fundamental en esta investigación, ya que permite un análisis directo y metódico de las actitudes, conductas y prácticas de los estudiantes en relación con el cuidado del medio ambiente mientras participan en actividades educativas basadas en el juego. Por medio de esta técnica, se pone énfasis en la manera en que los estudiantes, a través de dinámicas lúdicas, llevan a cabo acciones como la clasificación de desechos, la reutilización de materiales y el embellecimiento de los espacios escolares.

Para lograr registrar y organizar la información recolectada a través de la observación, se utiliza un diario de campo, como una herramienta que ayuda a documentar en detalle las experiencias de cada día, las interacciones entre los estudiantes durante los juegos, su grado de participación y los cambios graduales en sus costumbres medioambientales. Este registro favorece la identificación de patrones, progresos y obstáculos, convirtiéndose en un recurso muy fundamental para el análisis e interpretación de los datos recolectados.

3.6.2 Entrevista

Se utiliza la entrevista como una técnica complementaria, que permite recolectar información desde la perspectiva de docentes y padres de familia, lo que da un panorama cercano de los cambios observados en los estudiantes durante todo el proceso de implementación del aprendizaje basado en juegos dentro del proyecto.

Se realizarán entrevistas semiestructuradas para promover el diálogo abierto y reflexivo sobre la educación ambiental, el comportamiento de los niños y el aprendizaje de prácticas sostenibles tanto en la escuela como en el hogar, teniendo en cuenta las experiencias lúdicas desarrolladas. Esta técnica permite lograr profundizar la comprensión del impacto y el aprendizaje basado en juegos en la educación ambiental y también logra identificar percepciones, expectativas y propuestas, y enriquecer el análisis del proceso de investigación desde una mirada colectiva e integral de la comunidad educativa.

3.6.3 Encuesta

La encuesta se logra utilizar como herramienta para recoger información de forma organizada y estructurada de manera que se pueda conocer la actitud, nivel de conciencia

ambiental y las percepciones de la comunidad educativa frente al uso del aprendizaje basado en juegos como una estrategia pedagógica, con algunas preguntas muy sencillas y adecuadas a la edad tanto de los estudiantes como la de los profesores y padres de familia se pretende identificar las ideas sobre el reciclaje, el cuidado del entorno escolar y la importancia de la educación ambiental mediada por actividades lúdicas.

Esta herramienta facilita la incorporación de datos que complementan la información recopilada a través de la observaciones y entrevistas, que promueve una comprensión más amplia de los impactos del proyecto y apoya a la toma de decisiones informadas destinadas a fortalecer las prácticas ambientales dentro de una responsabilidad mediante el juego.

3.6.4 Diario de campo

El diario de campo se ha logrado construir como una herramienta central en el desarrollo del proyecto, ya que permite al docente-investigador registrar de manera reflexiva y sistemática cada una de las experiencias vividas durante la implementación de estrategias ambientales basadas en el aprendizaje a través del juego.

En este espacio se registran observaciones, situaciones actuales, reacciones de los estudiantes durante las actividades lúdicas y reflexiones pedagógicas surgidas en el proceso durante las actividades. Esta herramienta cumple una función no sólo descriptiva sino también analítica, permitiendo determinar avances en la aplicación de hábitos ambientales, reconocer dificultades y adaptar las estrategias pedagógicas basadas en juegos según las necesidades del contexto donde esté situado.

De esta manera, el diario de campo se convierte en un soporte fundamental para la mejora continua de la práctica educativa y la construcción de un proceso de investigación informado, crítico y contextualizado.

3.7 Criterios de Rigor Científico

El rigor científico de este proyecto se basa en los criterios que garantizan la calidad, validez y la fiabilidad de la información recogida y analizada, especialmente en el marco del aprendizaje basado en juegos como estrategia pedagógica. Estos criterios garantizan que los resultados obtenidos reflejen verdaderamente la realidad del contexto educativo y que el proceso de investigación se lleve a cabo a partir de una forma ética, coherente y transparente.

Entre los criterios aceptados destacan la confiabilidad, transferibilidad, fiabilidad y confirmabilidad.

3.7.1 Confiabilidad

La confiabilidad se garantiza por el uso de diferentes métodos y herramientas de recolección de datos, como la observación directa, diarios de campo, entrevistas y encuestas, aplicadas durante el desarrollo de actividades basadas en juegos.

Este proceso promueve una comprensión profunda y realista dentro de las experiencias de los estudiantes y de los cambios observados en sus actitudes hacia el cuidado del medio ambiente a través del juego. El acompañamiento continuo durante la implementación del proyecto y la participación activa de docentes y familias refuerzan la confianza en los resultados obtenidos, asegurando que reflejan auténticamente la realidad del contexto escolar.

3.7.2 Posibilidad de transferencia

Los resultados obtenidos de este estudio pueden ser utilizados en otros contextos educativos con características similares, especialmente en instituciones que trabajan con estudiantes de preescolar y primero ya que buscan fortalecer la educación ambiental mediante el aprendizaje basado en juegos.

Las estrategias pedagógicas desarrolladas pueden lograr adaptarse a diferentes realidades escolares para ser implementadas en otros grados y comunidades educativas interesadas en promover las prácticas sostenibles a través de metodologías lúdicas.

3.7.3 Fiabilidad

La fiabilidad se garantiza al explicar y describir claramente cada etapa del proceso de investigación, desde la planificación hasta la evaluación de las estrategias basadas en juegos implementadas.

Esta documentación nos permite comprender y replicar la investigación por otros docentes o investigadores, lo que nos garantiza la coherencia y estabilidad de los procedimientos

ya utilizados, especialmente en la aplicación del aprendizaje basado en juegos como estrategia pedagógica.

3.7.4 Confirmabilidad

La confirmabilidad en este estudio se obtiene a través de un análisis riguroso, sistemático y objetivo de la información recopilada, garantizando que los resultados y conclusiones corresponden verdaderamente a la realidad observada en el contexto escolar y no a mal interpretaciones subjetivas del investigador.

Este criterio asegura que los resultados de la investigación también se basan en evidencia clara y verificable relacionada con la implementación del aprendizaje basado en juegos en la educación ambiental.

Para potenciar la confirmabilidad, se utilizan diversas herramientas como diarios de campo, registros fotográficos y videos de las actividades lúdicas, los cuales logran evidenciar la participación de los estudiantes en juegos de reciclaje, reutilización de materiales y embellecimiento de espacios escolares.

Asimismo, se emplean guías de análisis que permiten interpretar las producciones de los estudiantes, como trabajos con material reciclado y actividades creativas desarrolladas a lo largo del juego, asegurando un análisis estructurado y coherente.

La participación de docentes y familias también logra establecer este criterio, ya que permite diferenciar la información y validar los cambios observados en los estudiantes tanto en la escuela como en el hogar.

CAPÍTULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

4.1 Datos obtenidos

4.1.1 encuesta a estudiantes

Grado: primero

1)¿Por qué crees que es importante cuidar el medio ambiente?

Es muy bueno cuidarlo para que esté feliz

Por qué si para que el planeta se sienta feliz

Por qué nos cuidas, no hay que contaminar el medio ambiente

Porque sí

Porque es bueno

2)¿Consideras que es importante mantener limpio nuestro salón de clase?

Si para que la seño se sienta feliz

Sí porque tenemos que cuidar el medio ambiente

Por qué si

Si porque, Se ensucia más

Sí para que esté limpio y es malo mantenerlo sucio

3)¿Qué crees que pasaría si arrojamos la basura a nuestro entorno?

Sería malo porque los animales se mueren

Estamos dañando el medio ambiente

Está mal, por qué contaminamos el medio ambiente

Mal porque lo ensuciamos

Porque contaminamos el medio ambiente

4)¿Porque es importante tirar la basura en su lugar correspondiente?

Es importante porque mantenemos todo limpio

porque tenemos que cuidar el medio ambiente

Por qué cuido la tierra

Para cuidarlo

Porque es bueno

5) ¿Porque es importante cuidar los animales y las plantas?

Para que los animales se sienten feliz y las plantas también

Para que los animales tengan más vida

Porque si

Si porque ellos son bonitos

Porque es bueno para los animales y yo siempre le echo agua a las matas de mi mamá

4.1.2 encuesta a padres de familia

1¿Qué entiendes por cuidado del medio ambiente?

No arrojar basura no quemar basura no arrojar papeles etc

Entiendo que hay que explicarles a los niños a no votar basura y a respetar el medio ambiente

no botar la basura

Entiendo que hay que explicarles a los niños a no votar basura y a respetar el medio ambiente

Que debemos cuidarlo para que nosotros estemos viviendo saludables

2¿Qué tan importante crees que es enseñarle a sus hijos desde pequeño cuidar el medio ambiente?

Es importante que ellos sepan en el cuidado que hay con el medio ambiente porque ya así no van a arrojar basura

Es importante enseñarle a no votar basura a respetar el medio ambiente como madre y padre

Sí es importante enseñarle muchas cosas cómo cuidar el medio ambiente no echar basura recogerla

Es importante enseñarle a no votar basura a respetar el medio ambiente como madre y padre

Es muy importante que ellos sepan del cuidado del medio ambiente para que no contaminen dónde vivimos

3¿Considera usted que es importante reciclar?

Botella cartón vaso desechable plato cuchara trinche etc

Porque hay que cuidar el medio ambiente

Sí es importante porque desde eso sirven muchas cosas

Porque hay que cuidar el medio ambiente

Si es importante

4¿Qué problema ambiental considera usted que hay en la comunidad?

La la quema de basura y la tala de árbol y que arrojemos basura en el suelo etc

El problema es que no componen las calles

La basura la echan en cualquier parte de atrás de la muralla

El problema es que no componen las calles

El problema es que la basura la botan en cualquier lugar por eso hay tantas basuras en la calles

5¿Por qué crees que es importante enseñarle a los niños cuidar y respetar el medio ambiente?

Porque le sirven mañana pasado a cuidar y proteger la tierra las plantas y a los animales etc

Porque es importante obedecer a sus papás a respetar a cuidar

Es importante a los niños enseñarles para que ellos desde grande tengan esa enseñanza de cómo cuidar el medio ambiente

Porque es importante obedecer a sus papás a respetar a cuidar

Es muy importante para que el medio ambiente esté sano

4.1.3 Encuesta a maestro

1 ¿Cuál cree que es el principal problema ambiental en la comunidad?

Contaminación de la rivera del caño

2 ¿Qué acciones puede realizar la escuela para cuidar nuestro medio?

Educar y concientizar a la comunidad para darle un mejor manejo al tema de las basuras.

3 ¿Como podemos reducir el uso de plásticos en el colegio?

Ubicando en lugares estratégicos canecas para que los estudiantes depositen desechos plásticos en ellas, implementando un proyecto de reutilización y reciclaje del material plástico. Establecer convenio con alguna entidad encargada de ese tipo de diseños.

4 ¿Por qué cree que es importante crear conciencia ambiental en los estudiantes? Porque es necesario mejorar los ambientes, particularmente, porque el principal afectado es la fuente hídrica que pasa cerca a la población y este es fuente de alimentación de agua de la comunidad.

5 ¿Qué beneficios puede traer nuestro proyecto a la comunidad?

Trae muchos beneficios, especialmente para nuestra salud y para nuestra flora y fauna.

4.2 Análisis e interpretación de datos

A partir de las respuestas obtenidas en la encuesta aplicada a los estudiantes de grado primero, se evidenció que los niños poseen conocimientos básicos sobre el cuidado del medio ambiente y reconocen la importancia de mantener limpio su entorno escolar. Los estudiantes manifestaron que cuidar el medio ambiente es importante porque permite vivir en un lugar limpio, proteger los animales, las plantas y evitar la contaminación.

Asimismo, la mayoría de los niños consideran importante mantener limpio el salón de clases, ya que esto contribuye al bienestar, la salud y el orden dentro de la escuela. En relación con el manejo de residuos, los estudiantes expresaron que la basura debe depositarse en el lugar correspondiente para evitar la contaminación y mantener los espacios agradables.

De igual manera, los niños reconocieron la importancia de cuidar los animales y las plantas, afirmando que estos forman parte de la naturaleza y son necesarios para la vida. Estas respuestas evidenciaron que los estudiantes poseen una observación directa y positiva frente al cuidado del medio ambiente y muestran una gran disposición para participar en actividades relacionadas con la protección del entorno.

Los padres de familia manifestaron que el cuidado del medio ambiente consiste en proteger la naturaleza, mantener limpios los espacios y evitar acciones que contaminen el entorno. La mayoría coincidió en que es muy importante enseñar a los niños desde pequeños a cuidar el medio ambiente, debido a que en la infancia se forman hábitos y valores que permanecen durante toda la vida.

En cuanto al reciclaje, los padres consideran que esta práctica es fundamental porque ayuda a disminuir la contaminación y fomenta el aprovechamiento de materiales reutilizables. Asimismo, identificaron problemáticas ambientales presentes en la comunidad, como la acumulación de basura, la contaminación de fuentes hídricas y la falta de cultura ambiental.

Además, los padres señalaron que enseñar a los niños a respetar y cuidar el medio ambiente contribuye a formar personas responsables, conscientes y comprometidas con la conservación de la naturaleza y el bienestar de la comunidad.

Respecto al uso del plástico, la docente propone algunas estrategias como la utilización de canecas en lugares estratégicos para que los estudiantes puedan dar una mejor vida al ambiente escolar, así como el desarrollo de proyectos de reciclaje y la creación de acuerdo con entidades encargadas del manejo de residuos.

De esta manera se considera que la escuela debe asumir un papel activo mediante el proceso de la enseñanza y la concientización ambiental promoviendo un mejor manejo de las basuras para que no contaminen el espacio dentro de la institución y el fortalecimiento de muchas prácticas ecológicas.

Respecto al uso del plástico, la maestra propone estrategias como la ubicación de canecas en lugares estratégicos, el desarrollo de proyectos de reciclaje y la creación de alianzas con entidades encargadas del manejo de residuos.

Asimismo, se destaca la importancia de crear mucha conciencia ambiental en los estudiantes, debido a que ellos representan las futuras generaciones y pueden contribuir al cuidado de los recursos naturales, así como el cuidado de las fuentes hídricas de la comunidad. Finalmente, se considera que el generar beneficios relacionados con la salud además de la conservación de la flora y fauna y como el mejoramiento del entorno escolar y comunitario.

4.2.1 Qué patrones o tendencias se observan en los datos recolectados?

Los datos recolectados evidencian una tendencia positiva frente al cuidado del medio ambiente por parte de estudiantes, padres de familia y docentes. Existe coincidencia en la importancia de fortalecer hábitos ambientales desde edades tempranas y en la necesidad de promover prácticas como el reciclaje, el manejo adecuado de residuos y el cuidado de los espacios escolares.

Asimismo, se observa que la comunidad educativa reconoce la existencia de problemáticas ambientales relacionadas con la contaminación, especialmente por el mal manejo de las basuras y la afectación de fuentes hídricas cercanas. También se identifica una disposición favorable hacia la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer la educación ambiental.

4.2.2 Qué relaciones o asociaciones significativas existen entre las variables estudiadas?

Se encontró una relación significativa entre el aprendizaje basado en juegos y el fortalecimiento de la conciencia ambiental en los estudiantes. Las actividades lúdicas favorecen la participación activa, el interés y la apropiación de hábitos relacionados con el cuidado del entorno.

Además, existe relación entre el acompañamiento familiar y el desarrollo de comportamientos ambientales responsables en los niños. Los padres que valoran la educación ambiental influyen positivamente en las prácticas ecológicas de sus hijos tanto en la escuela como en el hogar.

De igual manera, se evidencia que la participación de los docentes y la implementación de estrategias dinámicas contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos relacionados con el reciclaje, la reutilización y el respeto por la naturaleza

4.2.3 Cómo se interpretan los hallazgos en relación con la pregunta de investigación?

Los hallazgos permiten interpretar que el Aprendizaje Basado en Juegos contribuye significativamente al fortalecimiento de la educación ambiental en los estudiantes de preescolar y primero de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo.

Las actividades lúdicas logran facilitar que los estudiantes comprendan mejor de una manera práctica y significativa la importancia de cuidar el medio ambiente. A través del juego, los estudiantes desarrollan actitudes responsables, además de un mayor interés por el reciclaje, cuidado de los espacios escolares, así como sensibilidad frente a la protección de la naturaleza.

De igual manera, los resultados evidencian que el juego favorece la motivación, la participación y el aprendizaje activo, permitiendo que los estudiantes construyan conocimientos ambientales desde su experiencia cercana a su realidad.

4.2.4 Qué implicaciones tienen los resultados para la teoría o práctica en el campo estudiado?

En este sentido los resultados fortalecen los planteamientos teóricos de autores como Jean Piaget (1961), Lev Vygotsky (1979) y David Ausubel (1983), quienes ellos afirman que el aprendizaje en los niños se desarrolla de manera más efectiva mediante la experiencia significativa, la interacción social y el juego.

Desde el punto de vista práctico, los hallazgos demuestran que el Aprendizaje Basado en Juegos constituye una estrategia pedagógica eficaz para abordar la educación ambiental en los primeros niveles escolares. Así mismo se evidencia la necesidad de incorporar metodologías activas, participativas y contextualizadas dentro de las prácticas educativas.

De igual manera, los resultados resaltan la importancia de integrar a las familias y a la comunidad educativa en los procesos de formación ambiental con el fin de generar cambios sostenibles en los hábitos y comportamientos de los estudiantes.

4.2.5 Cuáles son las limitaciones del estudio cómo podrían afectar los resultados?

Cabe resaltar que una de las principales limitaciones del estudio fue el número reducido de participantes, ya que la investigación se desarrolló únicamente con estudiantes de preescolar y primero de la sede educativa. Lo cual limita la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos.

Por otra parte, el tiempo de implementación del proyecto fue limitado, lo que dificulta observar cambios a largo plazo en las conductas ambientales de los estudiantes. De igual manera pueden existir influencias externas, como las prácticas familiares y comunitarias, las cuales afectan los resultados obtenidos.

No obstante, a pesar de estas limitaciones, la investigación permitió evidenciar avances significativos en la conciencia ambiental y a su vez en la participación activa de los estudiantes dentro de las actividades desarrolladas.

4.2.6 Qué recomendaciones se pueden hacer basadas en la interpretación de datos?

Por lo tanto, se recomienda continuar implementando estrategias pedagógicas basadas en el juego con el fin de fortalecer la educación ambiental desde los primeros años escolares.

Asimismo, resulta importante involucrar de manera permanente a las familias en las actividades ambientales, promoviendo hábitos ecológicos tanto en la escuela como en el hogar.

También se recomienda fortalecer los proyectos ambientales escolares mediante campañas de reciclaje, jornadas de limpieza, siembra de plantas y actividades de reutilización de materiales.

De igual manera, es necesario mejorar la infraestructura ambiental de la institución, instalando más recipientes para residuos y señalización adecuada para la clasificación de basuras.

Finalmente, se sugiere realizar procesos de seguimiento y evaluación continua que permitan medir el impacto de las estrategias implementadas en el comportamiento ambiental de los estudiantes.

4.2.7 Cómo se comparan los resultados con estudios previos o literaturas existentes?

Los resultados obtenidos coinciden con diferentes investigaciones y aportes teóricos

relacionados con la educación ambiental y el Aprendizaje Basado en juegos en este sentido los Autores como Jean Piaget (1961) y Lev Vygotsky (1979) señalan que el juego favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, permitiendo un aprendizaje significativo a partir de la interacción con el entorno. Asi mismo David Ausubel (1983), sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan con experiencias cercanas a la realidad del estudiante.

Igualmente, los hallazgos son coherentes con los planteamientos de Enrique Leff (2004) y María Novo (1996), quienes destacan que la educación ambiental debe promover conciencia crítica, participación activa y además prácticas responsables frente al cuidado de la naturaleza.

De esta manera, la investigación confirma que las estrategias lúdicas favorecen el

fortalecimiento de hábitos ambientales, el trabajo colaborativo y a su vez el desarrollo de valores ecológicos en los estudiantes de educación inicial y básica primaria.

CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.

5.1 Presentación de la propuesta

Frente a la problemática observada la propuesta pedagógica "Guardianes del Planeta Azul" se presenta como una opción significativa que busca fortalecer la relación de los estudiantes con su entorno desde un punto de vista más activo y participativo, por medio del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ), se propone transformar el proceso educativo en una experiencia más dinámica, donde el juego se convierte en una herramienta clave para aprender, explorar y reflexionar.

Por lo tanto se desarrollará unas series de misiones y retos, en donde los estudiantes de Preescolar y Primero asumen el rol de "guardianes" ellos son los encargados de cuidar el planeta tierra, y cada misión está orientada a los temas importantes como el cuidado del agua, el manejo adecuado de los residuos, la protección de plantas y animales, y el respeto por los espacios escolares, de esta manera, los estudiantes dejan de ser observadores pasivos y comienzan a participar activamente en la mejora de su entorno escolar.

De igual manera, esta propuesta permite incluir distintas áreas del conocimiento de forma natural, donde los estudiantes pueden expresar sus ideas a través de dibujos y relatos, clasificar materiales reciclables y además participar en actividades prácticas como la siembra de plantas. De esta manera estas experiencias favorecen un aprendizaje más completo y cercano a su realidad.

Un aspecto importante es la participación de la comunidad educativa, ya que al involucrar a las familias y a otros miembros de la institución en actividades como jornadas de limpieza y cuidado de huertas escolares se fortalece no solo el impacto del proyecto, sino que también promueve hábitos sostenibles desde sus hogares.

De igual manera la recuperación y el cuidado de los espacios de la Sede Puerto Arturo se convierten en una oportunidad para que los estudiantes aprendan haciendo, observando cambios reales en su entorno gracias a sus propias acciones. más allá de transmitir conocimientos, “Guardianes del Planeta Azul” busca formar en los niños valores como el respeto, la responsabilidad y el cuidado del medio ambiente, de esta forma, se promueve la construcción de hábitos que no solo benefician a la institución, sino

que también pueden generar un impacto positivo y duradero en la comunidad.

5.2 Objetivos

5.2.1 Objetivo General

Desarrollar la propuesta pedagógica “Guardianes del Planeta Azul”, basada en el Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) para fortalecer el cuidado del medio ambiente y la participación activa de los estudiantes de Preescolar y Primero en la protección de su entorno.

5.2.2 Objetivos Específicos

OE1 Desarrollar actividades lúdicas y pedagógicas que permitan a los estudiantes aprender sobre el cuidado del medio ambiente de manera dinámica y participativa.

OE2 Fomentar en los niños hábitos y acciones responsables relacionados con el reciclaje, el cuidado del agua y la protección de la naturaleza.

OE3 Promover la participación de la comunidad educativa en acciones ambientales que contribuyan al mejoramiento de los espacios escolares y del entorno.

5.3 Descripción de la propuesta

GUARDIANES DEL PLANETA

ESLOGAN:

¡CUIDARLO ES MI DEBER!



La propuesta llamada “Guardianes del Planeta” nace de una idea muy simple pero muy importante: queremos que los niños de los grados de inicio de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, en la sede de Puerto Arturo, aprendan a querer y cuidar el mundo donde viven. Los niños de preescolar y primero no aprenden sentados por varias horas escuchando una charla, ellos aprenden moviéndose, tocando y, sobre todo, jugando. Por eso, este proyecto usa el Aprendizaje Basado en Juegos, que no es otra cosa que convertir la enseñanza en una aventura divertida donde el juego es el maestro principal.

En Puerto Arturo, tenemos el privilegio de estar rodeados de naturaleza, pero a veces se nos olvida lo importante que es cuidarla. Los niños a esta edad son como esponjas; todo lo que ven y hacen se les queda grabado para siempre. Si les enseñamos a cuidar el medio ambiente diciéndoles "no podemos hacer esto" o "está prohibido aquello", es probable que se aburran o no le presten atención. Pero, si convertimos el cuidado de la tierra en una misión que los emocione, el resultado es totalmente distinto. Aquí es donde entran los "Guardianes". No son solo alumnos en un salón; son héroes que tienen la misión de salvar al planeta cuidando su entorno.

¿Por qué elegimos el juego para esto? Porque el cerebro de un niño está hecho para jugar. Cuando un niño juega, su mente se abre, presta más atención y se siente feliz. Al estar felices, lo que aprenden se les queda guardado en el corazón y no se les olvida al salir de clase. En este proyecto, no queremos que se memoricen nombres difíciles de plantas o procesos químicos; queremos que sientan amor por el árbol que les da sombra y que sientan empatía por los animales que ven a diario. La empatía es saber ponerse en el lugar del otro, y en este caso, queremos que los niños se pongan en el lugar de la naturaleza. Si ven una planta que se está marchitando, un "Guardián" no solo sabe que necesita agua, sino que siente las ganas de ayudarla porque la ve como alguien que necesita protección y la ve como una amiga.

El proyecto ve la escuela y el patio como un gran tablero de juegos. Por ejemplo, en lugar de dar una clase aburrida sobre la basura, lo cambiamos por una explicación breve de como se clasifican los residuos y se va profundizando a medida que se usa el juego para enseñarle a clasificar los materiales. Así, el reciclaje deja de ser un trabajo pesado y se convierte en una meta para ganar el juego del día. También usamos historias y cuentos donde ellos son los protagonistas. Al creerse el papel de protectores, empiezan a cuidar el agua no porque el profesor los regañe, sino porque saben que el "Planeta Azul" necesita ese líquido para seguir brillando.

Otro punto muy importante es que esta propuesta busca cambiar cómo se ve la escuela. Queremos que la sede Puerto Arturo sea un lugar más bonito, limpio y verde, y que los niños sientan que ese cambio es gracias a ellos. Cuando un niño de cinco o seis años ve que una semilla que él sembró está creciendo, siente un orgullo enorme. Ese orgullo es la semilla de la responsabilidad. Un niño que cuida su escuela hoy, será un adulto que cuide su río, su calle y su ciudad mañana.

Además, lo que pasa en el salón de clase con "Guardianes del Planeta" no se queda solo ahí. Los niños son los mejores mensajeros. Cuando un niño llega a su casa emocionado contando que hoy salvó un árbol o que aprendió a no desperdiciar el agua jugando, los padres también empiezan a prestar atención. De esta manera, el juego de los niños termina educando a toda la familia. Es como una cadena de favores hacia la naturaleza que empieza con una simple dinámica en la clase.

Queremos que los niños de preescolar y primero desarrollen sus habilidades mientras juegan. Al correr para cumplir una misión ambiental, están fortaleciendo sus músculos. Al contar cuántas botellas recogieron, están aprendiendo matemáticas sin darse cuenta. Al explicarle a un compañero por qué no hay que tirar papeles al suelo, están aprendiendo a hablar mejor y a trabajar en equipo. El juego une todo: el cuerpo, la mente y los sentimientos.

La propuesta también se enfoca en que los niños conozcan lo que tienen cerca. A veces sabemos más de animales de otros países que de los que viven en nuestro propio departamento del Magdalena. "Guardianes del Planeta" invita a los niños a observar los pájaros que llegan a la sede, a conocer los árboles de la región y a valorar la riqueza de su propia tierra. Si conocen su entorno, lo van a valorar más. No podemos pedirle a alguien que cuide algo que no conoce o que siente lejano.

5.4 Metodología

Este enfoque metodológico parte del reconocimiento de que los estudiantes desde temprana edad aprenden principalmente a través de la exploración, el movimiento, la interacción social, la curiosidad y el juego. Del mismo modo, el juego no se concibe únicamente como una actividad recreativa, sino también como una herramienta pedagógica esencial que ayuda a la construcción del conocimiento, el desarrollo de habilidades y la formación de valores.

Por esta razón, cada una de las actividades propuestas dentro del proyecto se estructura como una misión ambiental, en la cual los estudiantes asumen el rol y responsabilidad de "guardianes del planeta".

Desde este momento el docente inicia planteando una historia o reto que requiere la intervención de los "guardianes", generando un ambiente de expectativa y emoción. A partir de este momento, se puede representar un problema como la contaminación de un río o el descuido de un árbol, incentivando a los estudiantes a convertirse en héroes que puedan contribuir a su cuidado y protección.

Esta fase resulta fundamental ya que permite conectar emocionalmente a los estudiantes con el tema abordado, facilitando una mayor disposición una mayor disposición hacia el aprendizaje.

2. Exploración y juego (Desarrollo de la misión)

En esta fase se lleva a cabo el desarrollo central del aprendizaje a través de actividades lúdicas, dinámicas y participativas. Los estudiantes aprenden mediante la acción, la experimentación y el juego, lo cual favorece la comprensión y apropiación de los contenidos.

Algunas de las actividades que se pueden implementar son:

Juegos de clasificación de residuos según su tipo

Búsqueda del tesoro ecológico en espacios de la escuela

Carreras de reciclaje por equipos

Dramatizaciones sobre el cuidado del medio ambiente

Actividades de siembra y cuidado de plantas

Juegos simbólicos donde los niños representen elementos de la naturaleza

Estas experiencias permiten desarrollar habilidades cognitivas (como la observación y clasificación), sociales (trabajo en equipo, cooperación) y físicas (coordinación y movimiento). Además, fortalecen valores como el respeto, la responsabilidad y el cuidado del entorno.

3. Reflexión (Cierre de la misión)

Una vez terminadas las actividades lúdicas, se realiza un espacio de diálogo y reflexión donde cada estudiante tiene la oportunidad de expresar libremente lo aprendido y compartir sus experiencias para manifestar sus emociones.

El docente orienta preguntas como:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo ayudamos al planeta?

¿Qué fue lo que más nos gustó?

¿Qué podemos hacer mejor?

Este momento permite consolidar el aprendizaje, ya que los niños logran dar sentido a la experiencia vivida. Además, fortalece habilidades comunicativas y fomenta la escucha activa y el respeto por las opiniones de los demás.

4. Aplicación (Transferencia del aprendizaje)

En esta fase, se busca que los estudiantes lleven a la práctica lo aprendido en su vida cotidiana, tanto dentro como fuera de la escuela En esta fase, se busca que los estudiantes lleven a la práctica lo aprendido en su vida

cotidiana, tanto dentro como fuera de la escuela. La idea es que el aprendizaje no se vaya al aula, sino que tenga un impacto más

real en sus comportamientos diarios.

Se promueven acciones como:

Cerrar la llave del agua correctamente

Depositar la basura en su lugar

Cuidar las plantas y animales

Mantener limpio el salón de clases

Compartir lo aprendido con sus familias

De esta manera, los niños se convierten en agentes activos de cambio, llevando el mensaje ambiental a sus hogares y comunidad.

5. Evaluación formativa

La evaluación en esta propuesta es continua, cualitativa y formativa. En este sentido no se centra en la memorización de contenidos, sino en la observación del proceso de aprendizaje, la participación, actitudes y apropiación de valores ambientales.

De igual manera se tiene en cuenta estos aspectos como:

Participación activa en las actividades el

Interés y la motivación durante las misiones

Trabajo en equipo y convivencia

Cambios en hábitos y comportamientos

Expresión de ideas y aprendizajes.

Para ello el docente utiliza estrategias como la observación directa, registros descriptivos, listas de chequeo y evidencias de trabajo.

La propuesta se articula bajo el enfoque de la Unidad Didáctica Integrada (UDI), mediante una estrategia de planificación curricular que nos permite la organización coherente, globalizada e interdisciplinar del proceso educativo.

Desde esta perspectiva, la educación ambiental se constituye como un eje integrador del proceso formativo. De esta manera se articula de forma transversal con las diversas áreas del conocimiento como ciencias naturales y educación artística.

La UDI facilita la integración de los objetivos de aprendizaje, competencias, contenidos, estrategias metodológicas, recursos didácticos y criterios de evaluación dentro de una misma

estructura pedagógica, garantizando la coherencia entre la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. De esta forma, la propuesta “Guardianes del Planeta” se considera como una experiencia educativa integral orientada al desarrollo de aprendizajes significativos, contextualizados y además pertinente para el contexto educativo.

5.5 Justificación de la propuesta

Nuestra propuesta adquiere una gran relevancia al considerar que los niños no se forman exclusivamente a partir de la instrucción directa, sino que requieren ambientes de aprendizaje que favorezcan la exploración, la experimentación y la construcción de su propio conocimiento.

Por lo tanto, en este sentido el juego se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que facilita la importancia del cuidado del medioambiente de una manera natural, significativa y motivadora. A través de dinámicas lúdicas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos básicos sobre su entorno, sino que también desarrollan comportamientos como el respeto, el amor y la responsabilidad hacia la naturaleza, reforzando su relación con el planeta que habitan.

En este sentido “Guardianes del Planeta” permite que los estudiantes se logren identificar como actores importantes dentro del cuidado del medio ambiente, asumiendo el rol y su responsabilidad como “guardianes” que tienen una misión clara para proteger su entorno. Este enfoque no solo favorece la participación activa, sino que también fortalece la autoestima, el sentido de pertenencia y la responsabilidad social. A través de actividades como, el reciclaje, el cuidado del agua y la observación de la naturaleza, los estudiantes logran entender prácticas que

contribuyen al bienestar del medio ambiente, convirtiéndose en agentes de cambio desde su contexto más cercano.

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los estudiantes, quienes podrán desarrollar una conciencia ambiental a través de experiencias significativas que integran el juego, el aprendizaje y la dimensión emocional. Asimismo, los docentes también se verán beneficiados, ya que contarán con estrategias pedagógicas innovadoras que les permitan enfocar la educación ambiental de manera más dinámica, lo que favorecerá un ambiente de aprendizaje más participativo, creativo y motivador.

De esta manera, el impacto de la propuesta trasciende al aula y también e involucra a los padres de familias, quienes juegan un papel fundamental en la formación de cada uno de los niños. Al llevar a casa los aprendizajes adquiridos, los niños se convierten en transmisores de mensajes ambientales, promoviendo prácticas como el ahorro del agua, el adecuado manejo de los residuos y el respeto por los seres vivos, lo cual promueve la relación entre escuela y hogar que contribuye a la construcción de una cultura ambiental más amplia.

Finalmente, la importancia de “Guardianes del Planeta” radica en su aporte al desarrollo integral de los niños, al integrar el aprendizaje ambiental con el juego como estrategia pedagógica central. Esta propuesta no solo responde a una necesidad educativa inmediata, sino que también sienta bases sólidas para la formación de individuos conscientes, responsables y comprometidos con el cuidado del planeta. De esta manera, se contribuye a la construcción de

una sociedad más sensible frente a los desafíos ambientales actuales, formando desde la infancia ciudadanos capaces de actuar de manera positiva en su entorno y de generar cambios significativos a lo largo de su vida.

Finalmente, la importancia de “Guardianes del Planeta” se convierte fundamentalmente en su aporte en el desarrollo integral de los estudiantes, al integrar el aprendizaje ambiental con el juego como una estrategia pedagógica central. Esta propuesta no solo responde a una necesidad educativa inmediata, sino que también sienta una base sólida para la formación de los individuos conscientes, responsables y comprometidos con el cuidado del planeta. De igual manera, se contribuye a la construcción de una sociedad más sensible frente a los desafíos ambientales actuales, formando desde la infancia ciudadanos comprometidos y capaces de actuar de manera positiva en su entorno logrando cambios significativos a lo largo de su vida.

5.6 Fundamentación teórica

5.6.1 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología activa que utiliza juegos (analógicos, digitales o de rol) como una herramienta principal para enseñar, por medio de estrategia, los estudiantes aprenden de una manera que adquieren conocimientos y competencias superando desafíos, lo que aumenta su motivación y pueden mejorar su retención de conocimientos entre un (50%) y un (70%).

El Aprendizaje Basado en Juegos se representa como un enfoque pedagógico que reconoce el juego como una de las formas más didácticas, naturales y efectivas del aprendizaje en la infancia, permitiendo que los estudiantes construyan su propio conocimiento a partir de sus experiencias, la exploración y la interacción con su entorno. Desde este punto de vista, el juego deja de ser visto únicamente como una actividad recreativa para convertirse en una estrategia pedagógica intencionada que favorece el desarrollo integral del niño, involucrando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos en un mismo proceso.

En esta propuesta "Guardianes del Planeta", el ABJ es relevante y fundamental, ya que permite transformar el aprendizaje del cuidado del medio ambiente en una experiencia más significativa y motivadora, por medio de misiones, retos y dinámicas lúdicas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que los viven, los sienten y los interiorizan, logrando

así una mayor apropiación de los valores ambientales, ya que el juego despierta la curiosidad, y fortalece la atención generando emociones positivas que facilitan el aprendizaje duradero, convirtiendo a los estudiantes en protagonistas activos de su propio proceso formativo.

5.6.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo

Desde esta teoría el desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget Nació el 9 de agosto de 1896 en Neushatel, propone que los niños construyen su conocimiento a partir de la interacción directa con el entorno, atravesando diferentes etapas que definen su forma de pensar y comprender la realidad, en la etapa pre operacional, correspondiente a las edades de preescolar y grado primero, los niños aprenden principalmente a través de la manipulación, el juego simbólico y la experiencia concreta.

Esta teoría es fundamental para la importancia de diseñar actividades que permitan a los estudiantes a explorar su entorno de manera activa y efectiva, lo cual buscamos reflejar en nuestra propuesta

“Guardianes del Planeta”. A involucrarse en actividades como la siembra, la clasificación de residuos o la observación de la naturaleza, que favorece a la construcción de conocimientos significativos, ya que los niños no solo reciben información, sino que la descubren por sí mismos. De esta manera, el aprendizaje se vuelve más comprensible, duradero y conectado con su realidad.

5.6.3 Teoría Sociocultural del Aprendizaje

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky el 17 de noviembre de 1896 en Orsha ubicada en Bielorrusia. Resalta la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje, ya que plantea que el conocimiento se construye a través de la

La relación con otros, especialmente con adultos y compañeros, desde un punto de vista, el lenguaje, la colaboración y el acompañamiento son elementos clave para el desarrollo de nuevas habilidades.

En nuestra propuesta, el trabajo en equipo, las dinámicas grupales y los espacios de diálogo permiten que los estudiantes aprendan de diferentes maneras sabiendo que no todos aprenden al mismo ritmo que otros y fortaleciendo no solo sus conocimientos, sino también sus habilidades sociales, convirtiéndose en oportunidades para compartir, cooperar y construir

soluciones, lo que favorece el desarrollo de la empatía, el respeto y la convivencia de igual manera el docente actúa como mediador del aprendizaje, guiando y orientando a los estudiantes en la construcción de nuevos saberes.

5.6.4 Educación Ambiental en la Primera Infancia

La educación ambiental en la primera infancia es un proceso fundamental para la formación de ciudadanos responsables, conscientes y comprometidos con el cuidado del entorno. En esta etapa, los niños desarrollan hábitos, valores y actitudes que influyen en su comportamiento en el futuro, por lo que resulta que es fundamental fomentar desde temprana edad el respeto y amor por la naturaleza.

Por lo tanto, la propuesta “Guardianes del Planeta” busca no solo enseñar conceptos ambientales, sino a promover experiencias que permitan a los estudiantes a establecer un vínculo emocional con el entorno. A través del contacto directo con la naturaleza, el cuidado de plantas, animales y la participación en actividades ecológicas, los estudiantes desarrollan la sensibilidad ambiental y el sentido de responsabilidad, comprendiendo que sus acciones tienen un impacto importante en el mundo que los rodea.

5.6.5 Importancia del Juego en la Primera Infancia

El juego en la primera infancia se reconoce como una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que permite la exploración, la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social. Por medio del juego, los niños expresan mejor sus ideas, emociones y conocimientos, construyendo aprendizajes de manera natural y espontánea.

esta propuesta, el juego se convierte en el eje central del aprendizaje, permitiendo que los niños participen activamente en su proceso formativo. Las actividades lúdicas no solo generan motivación, sino que esto también facilitan la comprensión de temas complejos como el cuidado del medio ambiente, adaptándose a su nivel de desarrollo. De esta manera, el aprendizaje se transforma en una experiencia agradable, significativa y enriquecedora.

5.6.6 Desarrollo de Valores y Habilidades Sociales

El desarrollo de valores y habilidades sociales es un componente esencial en la formación integral de los niños, ya que les permite relacionarse de una manera adecuada con los demás y con su entorno. Teniendo en cuenta como los valores el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y el cuidado que son fundamentales para la convivencia y el bienestar colectivo.

A través de esta propuesta “Guardianes del Planeta”, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan actitudes positivas hacia el cuidado del medio ambiente y hacia sus compañeros. El trabajo en equipo, la cooperación y la participación en actividades grupales fortalecen la empatía y el respeto por los demás, contribuyendo a la Organización de un ambiente escolar armonioso.

5.6.7 Impacto en el Desarrollo Integral

La integración del juego con la educación ambiental permite un impacto significativo en el desarrollo integral de los niños, abarcando dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y físicas. De este sentido los estudiantes no solo aprenden sobre el medio ambiente, sino que desarrollan habilidades como la observación, la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas.

Así mismo, el componente emocional juega un papel importante, ya que al sentirse parte de una misión y asumir el rol de "guardianes", los niños fortalecen su autoestima, su sentido de pertenencia y, además su compromiso con el entorno. De esta manera este enfoque integral favorece un aprendizaje más completo, donde se articulan el saber, el hacer y el ser.

5.7 Beneficiarios de la propuesta

La propuesta "Guardianes del Planeta Azul" se consolida como una estrategia pedagógica que busca impactar de manera significativa a los diferentes actores que hacen parte del proceso educativo, reconociendo que la formación de los niños no ocurre de manera aislada, sino que es el resultado de la interacción constante entre la escuela, la familia y el entorno.

En este sentido, los beneficiarios de esta propuesta se estructuran en tres pilares fundamentales: los estudiantes, los docentes y los padres de familia, quienes se articulan para favorecer un aprendizaje integral centrado en el cuidado del medio ambiente. De igual manera, se promueve el desarrollo de valores desde la primera infancia. Asimismo, esta articulación permite fortalecer la corresponsabilidad educativa entre los diferentes actores. Por consiguiente, se logra potenciar un proceso formativo más coherente, participativo y significativo.

A través de esta iniciativa, el aprendizaje basado en juegos no solo se convierte en una herramienta pedagógica innovadora, sino que también en un puente que fortalece la relación entre los diferentes actores educativos, generando un gran impacto que trasciende en el aula y se proyecta hacia la comunidad. De esta manera, la propuesta no solo contribuye a la formación académica de los estudiantes, sino también a la construcción de una cultura ambiental más consciente, participativa y sostenible.

5.7.1 Estudiantes de Preescolar y Grado Primero (Beneficiarios principales)

Los estudiantes del grado preescolar y primero constituyen el eje central de la propuesta, debido a que en esta etapa donde se empiezan a formar los hábitos como los valores y actitudes que orientarán su comportamiento a lo largo de su vida diaria. Por lo tanto, en este periodo los estudiantes se encuentran en un momento clave de su propio descubrimiento y construcción de su relación con el entorno, lo que hace fundamental brindarles experiencias significativas que les permitan comprender la importancia del cuidado del medio ambiente

A través de esta propuesta “Guardianes del Planeta Azul” los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender mediante el juego, la exploración y la experiencia directa, lo cual favorecerá una mayor apropiación del conocimiento. Al reconocer el rol de “guardianes” los estudiantes no solo participan activamente en las actividades, sino que también desarrollan un sentido de responsabilidad y pertenencia hacia su entorno, y comprendiendo que sus acciones pueden generar cambios positivos.

Uno de los principales beneficios será el fortalecimiento de la conciencia ambiental, ya que los estudiantes aprenderán a reconocer la importancia de cuidar el agua, y manejar

adecuadamente los residuos, y proteger las plantas y respetar a los seres vivos. Estas acciones, representan el inicio de la construcción de hábitos responsables que pueden permanecer en el tiempo.

De esta manera, la participación en actividades lúdicas contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas como la observación, la clasificación, y la resolución de problemas y el pensamiento lógico. Al mismo tiempo, se fortalecerán habilidades sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la comunicación y el respeto por los demás.

Otro punto importante es el desarrollo emocional, ya que al interactuar con la naturaleza y participar en experiencias significativas, los estudiantes desarrollan empatía y sensibilidad hacia su entorno. Por lo tanto, el reconocimiento de sus logros dentro de las misiones ambientales fortalecerá su autoestima y confianza, motivándolos a seguir participando activamente en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, el componente físico también se ve favorecido, ya que muchas de las actividades implican movimiento, exploración y contacto con el entorno, lo que contribuye **al** desarrollo de la motricidad y al bienestar general de los estudiantes.

5.7.2 Docentes (Agentes mediadores del aprendizaje)

Los docentes desempeñan un papel muy fundamental en la implementación de la propuesta que conlleva las estrategias, ya que son los encargados de orientar, acompañar y dinamizar las experiencias de aprendizaje dentro del aula y fuera del aula en la Institución A través de “Guardianes del Planeta Azul”, los maestros tienen la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el uso de estrategias innovadoras basadas en el juego, lo cual les

permite transformar la enseñanza tradicional en un proceso más dinámico, participativo y significativo.

Uno de los principales beneficios para los docentes es la adquisición de nuevas herramientas metodológicas que facilitan la enseñanza de la educación ambiental de manera creativa y contextualizada. De esta manera se les permite captar con mayor facilidad el interés de los estudiantes, generando ambientes de aprendizaje más motivadores y efectivos.

Así mismo, la implementación de esta propuesta contribuye a mejorar el clima escolar, ya que al fomentar valores como el respeto, la cooperación y la responsabilidad, se reducen los conflictos y además se fortalece la convivencia en el aula. En este sentido los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a escuchar a sus compañeros y a respetar las normas, lo que facilita la labor docente y promueve un ambiente más armonioso.

Otro aspecto relevante es que los docentes desarrollan una mayor sensibilidad frente a las necesidades de sus estudiantes, ya que el enfoque lúdico les permite observar de manera más cercana sus intereses, emociones y formas de aprendizaje. De esta manera favorece una enseñanza más personalizada y adaptada a las características de cada niño.

Asimismo, la satisfacción de observar cambios positivos en los estudiantes, tanto en sus aprendizajes como en sus actitudes, fortalece la motivación y el compromiso docente, impulsando así a continuar innovando y mejorando su práctica educativa.

5.7.3 Padres de Familia (Aliados en el proceso formativo)

Los padres de familia constituyen un componente esencial en el desarrollo de la propuesta, ya que son los principales responsables de la formación de hábitos en el hogar y desempeñan un papel clave en el fortalecimiento de los aprendizajes adquiridos en la escuela.

A través de "Guardianes del Planeta", los padres tendrán la oportunidad de involucrarse de manera indirecta en el proceso educativo de sus hijos, reconociendo la importancia del cuidado del medio ambiente y apoyando la formación de hábitos responsables desde casa. Los niños, al compartir sus experiencias y aprendizajes, se convierten en mediadores del conocimiento, llevando mensajes ambientales a su entorno familiar.

Uno de los beneficios más importantes es el fortalecimiento del vínculo entre padres e hijos, ya que podrán compartir actividades relacionadas con el cuidado del entorno, como el reciclaje, el ahorro de agua o el cuidado de plantas. Estas experiencias no solo refuerzan los aprendizajes, sino que también generan espacios de interacción afectiva y comunicación.

Además, los padres podrán desarrollar una mayor conciencia ambiental, comprendiendo la importancia de implementar prácticas sostenibles en el hogar. Esto contribuye a la formación de una cultura ambiental que trasciende el ámbito escolar y se extiende a la comunidad.

De igual manera, la participación de las familias favorece la coherencia entre lo que se enseña en la escuela y lo que se practica en casa, lo cual es fundamental para la consolidación de hábitos en los niños. Cuando los estudiantes observan que sus padres también adoptan comportamientos responsables, se refuerza el aprendizaje y se incrementa la probabilidad de que estos hábitos se mantengan en el tiempo.

5.8 Plan operativo

SEMANAS	DÍAS	TEMAS	OBJETIVOS	RESPONSABLES
Semana 1	17/03/2026	Conociendo el cuidado del medio ambiente	Reconocer la importancia del cuidado del medio ambiente mediante acciones sencillas en la vida diaria.	Docentes Y Estudiantes

Semana 2	24/04/2026	Creando vida desde el reciclaje una aventura ecológica	Desarrollar en los niños el hábito del reciclaje mediante la creación de objetos con materiales reutilizables	Docentes Y Estudiantes
Semana 3	07/04/2026	La importancia de los árboles en nuestra vida	Reconocer la importancia de los árboles para la vida y el cuidado del medio ambiente.	Docentes Y Estudiantes
Semana 4	14/04/2026	El planeta tierra y el medio ambiente	Reconocer el planeta Tierra y la importancia de cuidar el medio ambiente.	Docentes Y Estudiantes

Semana 5	21/04/2026	Cuidemos el agua	Valorar el agua como recurso vital y promover su cuidado.	Docentes Y Estudiantes
Semana 6	28 /04/2026	Protejo la naturaleza	Fomentar el cuidado y respeto por la naturaleza en la vida diaria.	Docentes Y Estudiantes
Semana 7	05/05/2026	Reciclo y reutilizo	Fomentar el reciclaje y la reutilización de materiales para el cuidado del medio ambiente.	Docentes Y Estudiantes
Semana 8	12/05/2026	Las estaciones del año	Reconocer las estaciones del	Docentes Y

			año y sus cambios en la naturaleza.	Estudiantes
				Docentes Y Estudiantes

5.9 Descripción de las Actividades

5.9.1 Actividad 1: Conociendo el cuidado del medio ambiente

Se inicia la clase diciéndole a los estudiantes que cerrarán los ojos y guardaremos silencio luego de eso le dijimos que íbamos a escuchar el planeta tierra con sonido de agua sonido de viento sonido de pájaro y luego iban a escuchar sonidos desagradables como botar la basura después de eso le íbamos a preguntar a los estudiantes cuál no le gustaba el planeta tierra y Qué

sonido a ellos le gustaba más luego se le iba a explicar a los estudiantes que el planeta se siente bien cuando lo cuidamos.

la clase se comienza con un conversatorio mostrando imágenes de un salón limpio y uno con basura se realizó preguntas se explicó que es el medio ambiente luego se les pidió a los estudiantes que dibujaran acciones que puedan realizar para cuidar el medio ambiente como botar basura en la caneca mantener salón limpio.

También se les lleva unas canecas hecha de reciclaje y que definía cuál era la caneca de plástico, la caneca del papel, residuo orgánico y los estudiantes aprendieron a identificar dónde va ubicado cada acción

También se les lleva una actividad un cartel con un mensaje que decía entre todos cuidaremos nuestro medio ambiente y ahí en la cartelera donde estaba el mensaje iban a colocar sus huellas pintas con pinturas.

Finalmente, los estudiantes mencionan una acción que pueden realizar en casa o en el colegio para cuidar el medio ambiente.

5.9.2 Actividad 2: Creando vida desde el reciclaje una aventura ecológica.

está clase se comienza con una actividad para motivar a los estudiantes donde ellos iban a jugar un juego llamado al agua patos agua tierra que consistía en Colocar en una fila y trazar una línea en el suelo cuando el maestro dijera patos al agua ellos debían saltar dónde correspondía al igual cuando se les mencionaba patos a tierra debían saltar al lado correcto.

Se continua la clase explicándoles a los estudiantes que todo lo material como botella vidrio plástico llanta se le puede dar un segundo uso y no todo se desecha, también se les hizo pregunta cómo ¿qué segundo uso se le puede dar a una botella plástica? y se les explicaba que se le puede dar muchos usos.

Cuándo se comienza con las actividades primero se le muestra una botella plástica y se les dice lo que se puede hacer con ella luego se les explica que vamos a salir al patio para realizar las actividades con las botellas plástica para que los estudiantes vean lo que podemos hacer no solo es votar sino utilizarlo y se les dice cómo darles segundo uso a las botellas plásticas por medio de materas.

5.9.3 Actividad 3: La importancia de los árboles en nuestra vida.

La clase se inicia llevando hojas secas, ramitas, y semillas se les pide a los estudiantes que observan y que toquen los materiales luego se hizo una pequeña historia donde hablaba de la historia de un árbol que era muy triste porque las personas no lo cuidaban pero que unos niños llegaron y lo ayudaron a volver a ser feliz. Se les muestra a los estudiantes una imagen de un árbol con hojas y se les preguntó a los estudiantes ¿Qué pasaría si no cuidamos a los árboles? ¿cómo podemos cuidar a los arbolitos?

Nuevamente se le muestra imágenes de árboles paisaje y naturaleza explicando de forma sencilla que los árboles son importantes porque no dan aire sombra y vida también se le hizo pregunta cómo ¿dónde vemos árboles? ¿Por qué son importantes los árboles?

se les entregarán hojas donde los estudiantes van a realizar un árbol con hojas secas pegándole para formar un árbol en una hoja de block dando su forma de un árbol luego iban a realizar un paisaje sencillo haciendo nubes con algodón luego los estudiantes crearán un animal con hojas secas usando su imaginación después de eso los estudiantes iban a socializar su trabajo explicando lo que realizaron.

5.9.4 Actividad 4: El planeta tierra y el medio ambiente.

Se les mostrará una imagen a los estudiantes del planeta tierra qué estaba triste luego se les dice en voz expresiva niños miren quién vino hoy es el planeta tierra, pero está muy triste saben ¿porque? luego de eso los estudiantes tenían que responder libremente se le explicó de forma sencilla está triste porque las personas botan basura, contaminan el agua y no cuidan las plantas y los animales luego de esto entramos al tema.

Se realiza la clase diciendo que la tierra es nuestro hogar y también tiene agua aire plantas se le explicó que es el planeta su importancia de cuidarlo

luego de eso se le colocará un video sobre el cuidado del planeta tierra y el medio ambiente después de los videos que se les coloque el video a los estudiantes se les preguntará ¿Qué entendieron? ¿Qué les gustó?

Seguidamente comenzaremos con las actividades donde se les entregará una hoja de block que tiene un círculo y ellos iban a dibujar lo que podemos encontrar en el planeta tierra también se les entregó una fotocopia donde iban a marcar con una X que correspondía del cuidado del planeta y del medio ambiente.

Y por último los estudiantes van a realizar un cuadro una maleta que nosotros les realizaremos en el tablero y dentro de la maleta ellos van a colocar las acciones o las cosas buenas que debemos hacer para cuidar el planeta como reciclar no tirar basura cuidar el agua sembrar plantas y por fuera de la maleta iban a realizar lo mismo, pero con las cosas que no se debe hacer cómo botar la basura y contaminar.

5.9.5 Actividad 5 Cuidemos el agua

Se inicia la clase presentando a los estudiantes dos vasos desechables uno con agua limpia y otro con agua sucia se invita a los niños a observar detenidamente y a comparar sus características luego se realiza pregunta cómo ¿cuál de estas aguas podemos tomar? ¿Cuál no y por qué? A partir de su respuesta se le explicara que el agua limpia es esencial para la vida de las personas, animales, y plantas y que cuando se contamina ya no se puede utilizar finalmente se concluye que es necesario cuidar el agua y evitar ensuciarla ya que es recurso vital para todos los seres vivos.

Se les explicará a los estudiantes de manera sencilla que el agua es necesaria para la vida de la persona, animales, y plantas mencionando su uso cotidiano cómo tomar agua, bañarse y regar las plantas

Nuevamente se les explicará que el agua es un recurso fundamental para la vida y que debe ser cuidada resaltando la importancia de no desperdiciarla y evitar su contaminación se utilizaron ejemplo cotidiano cómo cerrar la llave, no jugar con el agua, y mantenerla limpia.

Los estudiantes realizarán unas actividades prácticas para reforzar el aprendizaje colorearon una imagen donde se evidenciaba el uso del agua luego desarrollaron una actividad en

la que van a rellenar una figura de una gota de agua utilizando bolita de papel fortaleciendo la motricidad fina y la relación con el tema y por último los estudiantes van a realizar un dibujo relacionado con el cuidado del agua donde representará acciones correctas.

5.9.6 Actividad 6 Protejo la naturaleza:

Se inicia la clase dándole una explicación al estudiante de cuáles son los seres vivos y no vivos y qué hay que cuidar de ellos de manera correcta respetando su espacio porque al igual que nosotros ellos sienten.

Se motiva los estudiantes diciendo que hoy era un día donde tenían que observar su entorno y diferenciar cuáles objetos son vivos o inertes si respira o no y cuáles son sus características se les explica cuál es la diferencia entre lo vivo y lo no vivo y qué debemos cuidarlos a todo por igual porque todo tienen un valor en nuestro entorno una piedra, un árbol, un animalito, una hoja

Las actividades que realizarán los estudiantes Se les entregará una hoja donde van a notar por medio de dibujo si lo que observa tiene vida respira o crece, luego se les entrega una semilla a cada estudiante que debe cuidar al pasar de los días poniéndoles agua sol y cuidándolo para que crezca sano y fuerte ese día los estudiantes salieron al patio y realizaron esa actividad sembraron las semillas en sus vasitos echándole tierra y agua.

5.9.7 Actividad 7 Reciclo y reutilizo:

La docente muestra a los estudiantes varios objetos como botellas, papel y tapas, luego se les preguntó ¿esto es basura o lo podemos volver a usar? escuchamos la respuesta de los estudiantes luego se explica que hay muchos materiales que se pueden reciclar y reutilizar para crear manualidades y damos inicio a la clase.

Se inicia la clase explicándole a los estudiantes que reciclar es volver a usar lo que ya utilizamos como botella, papel, y con lo que se puede reciclar podemos hacer manualidades para poder cuidar el planeta tierra y así aprendemos a reutilizar. La docente retoma los saberes previos sobre reciclar y reutilizar mediante pregunta, luego se explica con mayor profundidad la importancia de reciclar y reutilizar para darle un segundo uso y que también se puede hacer cosas muy lindas para regalar o para decorar la casita de cada uno.

Se proyecta un video corto y llamativo sobre el reciclaje luego se le entrega unas fotocopias donde los estudiantes van a colorear los objetos que se pueden reciclar y realizarán después de la primera actividad van a realizar dos manualidades una con tapa que es un globo flotable se les entregará una hoja de block con el dibujo para que ellos peguen las tapas y por último van a realizar tres actividades la primera es un reloj hecho de cartón luego realizará un dibujo la forma de un sapito con un globo en la boca.

5.9.8 Actividad 8 Las estaciones del año:

La docente inicia la clase preguntando a los estudiantes si conocen las estaciones del año y qué cambio observan en el clima y la naturaleza luego explica de manera sencilla cada estación mostrando imágenes relacionadas con el tema primavera nacen flores y las plantas se ven más

verde, verano hace más calor y el sol brilla más fuerte, otoño las hojas y el de algunos árboles cambian de color y caen, invierno hace más frío y en algunos lugares cae nieve. posteriormente la docente conserva con los estudiantes sobre cuál estación le gusta más y ¿por qué? promoviendo la participación y la observación de los cambios de la naturaleza.

La docente inicia explicando a los estudiantes que durante el año existen diferentes estaciones que producen cambio en la naturaleza y en el clima describe de manera sencilla lo que ocurre en cada estación. explica cómo el clima y la naturaleza durante las estaciones del año permitiendo que los estudiantes relacionen cada estación con experiencia de su entorno luego se realiza pregunta cómo ¿Qué pasa con los árboles de otoño? ¿Qué estación hace más calor? ¿Cómo es el clima en invierno? promoviendo la participación y comprensión del tema.

Se le entrega a los estudiantes una actividad del árbol de las estaciones del año orientando la decoración de cada una con material de hojas de color y algodón. En la otra actividad los estudiantes van a colorear una imagen relacionada con las estaciones del año siguiendo las indicaciones de la docente se le entrega otra hoja para que cada estudiante dibuje y represente su estación favorita después realizarán un arcoiris utilizando algodón y tiras de papel de colores finalmente desarrollarán una actividad donde deben unir con una línea cada imagen con la estación del año correspondiente

CAPÍTULO VI RESULTADOS

6.1 Resultados

La ejecución de la propuesta educativa "Guardianes del Planeta Azul", basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), mostró resultados favorable en el refuerzo de la educación ambiental en los alumnos de preescolar y del primer año en la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, localizada en Puerto Arturo Magdalena durante la realización de las actividades lúdicas y pedagógicas, los alumnos evidenciaron un incremento en su interés, motivación y participación en las iniciativas relacionadas con la protección del entorno.

A través de juegos, dinámicas, reciclaje, reutilización de materiales y eventos de embellecimiento escolar, los pequeños lograron entender de manera más profunda la relevancia de cuidar su medio ambiente con respecto al primer objetivo específico, se identificaron las principales cuestiones ambientales en la institución, las cuales estaban vinculadas a la acumulación de residuos sólidos, el manejo inadecuado de desechos y los bajos niveles de apropiación de los espacios escolares.

A través de la observación y el diálogo con los alumnos, se constató que muchos de ellos no conocían prácticas fundamentales de cuidado ambiental, como la clasificación adecuada de los residuos o la necesidad de mantener limpios los espacios comunes.

En relación al segundo objetivo específico, se logró planificar e implementar actividades pedagógicas que se basaron en el juego, promoviendo así un aprendizaje activo y significativo. Los alumnos participaron en juegos ambientales, dinámicas de clasificación de residuos,

manualidades con materiales reciclables y actividades centradas en el ahorro de agua y el cuidado de plantas. Estas experiencias permitieron desarrollar valores como la responsabilidad, el respeto y la colaboración, además, se observó que el juego ayudó a los estudiantes a entender los conceptos ambientales de una forma dinámica y amena, permitiendo que relacionan el conocimiento adquirido con situaciones cotidianas. Los niños comenzaron a manifestar una mayor disposición para recoger basura, reutilizar materiales y cuidar de los espacios escolares, mostrando cambios positivos en sus actitudes y ambiente.

6.2 Conclusiones

A través del desarrollo de este proyecto, se ha llegado a la conclusión de que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología educativa eficaz y relevante que potencia la educación ambiental en los niños de preescolar y primer grado de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, ubicada en Puerto Arturo. Esto se debe a su adecuación a las necesidades, intereses y características de la infancia, los resultados obtenidos mostraron que los alumnos expresaron un mayor entusiasmo, motivación y participación cuando las actividades ambientales se llevaron a cabo a través de juegos, retos, dinámicas y experiencias prácticas.

Esto hizo que el aprendizaje fuera más significativo, lo que favoreció la comprensión de la relevancia del cuidado del medio ambiente y fomenta hábitos vinculados con el reciclaje, el manejo correcto de los residuos, el cuidado de las plantas y la preservación de los espacios escolares. Igualmente, se identificó que el juego no solamente tiene una función recreativa, también es una herramienta educativa que puede fomentar un aprendizaje integral, fortalecer

valores y desarrollar actitudes responsables hacia el entorno. Mediante las actividades implementadas, los alumnos se involucraron activamente, colaboraron en equipo, exploraron su contexto y construyeron conocimientos a partir de la experiencia y la interacción con su medio natural además, el proyecto permitió identificar que los problemas ambientales presentes en la institución, como la contaminación, la inadecuada gestión de residuos sólidos y la escasa apropiación de los espacios comunes, pueden ser abordados con propuestas educativas innovadoras y participativas como “Guardianes del Planeta”.

Las estrategias basadas en ABJ ayudaron a promover cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo su conciencia ecológica y sentido de pertenencia hacia la institución. Otro aspecto significativo fue la implicación de la comunidad educativa, en particular de los docentes y las familias, quienes respaldaron el desarrollo de las actividades ambientales y ayudaron a mantener algunos hábitos ecológicos en el hogar.

Esto permitió aumentar el impacto del proyecto y fomentar una cultura ambiental más consciente y responsable y por último se concluye que la educación ambiental necesita ser fortalecida desde las primeras etapas escolares, pues es durante la infancia cuando se establecen los hábitos, valores y comportamientos que pueden perdurar toda la vida. En este contexto, el proyecto “Guardianes del Planeta Azul” logró alcanzar el objetivo propuesto, demostrando que el Aprendizaje Basado en Juegos refuerza la educación ambiental y ayuda a la formación de estudiantes más conscientes, responsables, solidarios y comprometidos con el cuidado del planeta.

Sin embargo, durante el desarrollo de las actividades planteadas del proyecto surgieron varias limitaciones que afectaron parcialmente el alcance de los estudiantes. Quedó claro que no todos los estudiantes aprenden de la misma forma todo tiene su ritmo de aprendizaje diferente

pero lograron mantener constantemente los hábitos ambientales adquiridos, tanto fuera del contexto escolar como adentro, lo que refleja la necesidad de un apoyo más continúo desde casa. También se observaron diferencias en su ritmo de aprendizaje, ya que algunos estudiantes tuvieron dificultades con la atención, la participación y el interés en determinadas actividades lo que sugiere que las estrategias no afectaron a todos por igual si no que a algunos los ayudó y a otros no.

Además, algunas actividades no alcanzaron el mismo nivel de rendimiento con todos los participantes, lo que indica la necesidad de adaptar y ampliar los métodos utilizados. También hubo limitaciones relacionadas con la falta de materiales didácticos y recursos ambientales, así como las condiciones del espacio físico, que dificultaron la implementación plena de ciertas dinámicas.

Pero finalmente, se encontró la participación inconsistente de algunos miembros de la comunidad educativa ya que por falta de los padres de familia no les hablaba sobre cuidar el medio ambiente lo que redujo la continuidad de ciertas estrategias dentro y fuera de la institución lo cuál limitó en cierta medida el impacto general del proyecto.

6.3 Recomendaciones

Se recomienda a la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo, ubicada en Puerto Arturo Magdalena, que:

siga potenciando los proyectos de educación ambiental mediante métodos lúdicos que favorezcan la participación activa de los alumnos desde el nivel preescolar hasta la educación primaria, es fundamental que los profesores incluyan de manera continua actividades centradas en el juego, la exploración, la observación y la creación, para asegurarse de que la educación ambiental no se limite a un solo evento, sino que se integre en la rutina escolar diaria.

Además, se sugiere realizar más a menudo campañas de reciclaje, jornadas de limpieza, siembra de árboles, conservación del agua y reutilización de materiales, de tal manera que los pequeños aprendan a través de la práctica y desarrollen hábitos sostenibles desde sus primeras etapas igualmente, se plantea la idea de incorporar a las familias en las actividades ambientales de la institución, dado que el trabajo colaborativo entre la escuela y el hogar favorece la continuidad de las prácticas aprendidas y amplifica el impacto del proyecto en la comunidad.

Otra recomendación crucial es coordinar con entidades locales o municipales el respaldo necesario para mejorar las instalaciones de la institución, especialmente en lo que se refiere a contenedores para basura, señalización ambiental y recuperación de áreas verdes. De igual manera se sugiere continuar con la iniciativa “Guardianes del Planeta” a través de nuevas actividades de proyectos y desafíos ecológicos que permitan seguir fortaleciendo la conciencia ambiental de los estudiantes y su sentido de pertenencia hacia su entorno y por último se propone que este proyecto sirva como punto de partida para futuras investigaciones o intervenciones educativas enfocadas en el cuidado del medio ambiente ya que su enfoque puede ser adaptado a otros niveles y entornos educativos con características relacionada.

BIBLIOGRAFÍA

1.Acuña, Y., et al. (2011). Potencial didáctico de los juegos ecológicos para la educación ambiental. Venezuela.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388002.pdf&ved=2ahUKEwjAl57d_tqUAxUcSjABHQeKKIUQFnoECDEQAQ&usg=AOvVaw1Js6sTLwgG333UcIKCX2QL

2.Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Trillas.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.researchgate.net/publication/381446751_Aprendizaje_Basado_en_Juegos_Sensibilizacion_a_Cerca_de_la_Contaminacion_de_los_Residuos_Solidos&ved=2ahUKEwjKyOS_gNuUAxWtTDABHYCZDeIQFnoECCUQAQ&usg=AOvVaw2cBnIiJr2PogfZ1Wzw3KcI

3.Cantillo, J. (2024). Aprendizaje basado en juegos: sensibilización acerca de la contaminación de los residuos sólidos. Magdalena, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf&ved=2ahUKEwjk8sCLgNuUAxXrRTABHZX3BrMQFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw25SzcbZfhGcNknrXtnSaPQ

4.Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php%3Fi%3D4125&ved=2ahUKEwjZpZ7hgNuUAxXgSjABHQfxDrsQFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw06wALmfCVLsoRrjX_9ekqk

5.Decreto 1743 de 1994. Por el cual se instituye el Proyecto de Educación Ambiental para todos los niveles de educación formal. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php%3Fi%3D1301&ved=2ahUKEwjg7dKAgduUAxXtQTABHa3-HZgQFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw2HXI_W9U_bLEYR3Ac0tHWe

6.Díaz Ospino, J. A., Currea Cabrales, I., & Torres Navarro, M. I. (2024). Reciclando, construyendo y transformando el medio ambiente con los estudiantes del grado 2° y 3° de la

Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo sede Escuela Nueva de Puerto Arturo. Escuela Normal Superior de Mompox.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.cam.gov.co/media/filer_public/c4/2e/c42eb2ba-b4df-4935-9867-c8d09e352431/prae_ie_municipal_jose_eustacio_rivera_-_sede_cabeceras_-_pitalito.pdf&ved=2ahUKEwiYzZGfgduUAxVKTDABHcswH2sQFnoECB8QAQ&usg=AOvVaw3b2RQPqmfUIWNplXakV-np

7.Escobar Troncoso, et al. (2025). Impacto de una estrategia lúdico-pedagógica en la cultura ambiental y el desarrollo sostenible en estudiantes rurales de Algarrobo, Magdalena. Magdalena, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3350&ved=2ahUKEwiPm6fFgduUAxX2RzABHSIvM1AQFnoECCQQAQ&usg=AOvVaw3DUE1CGGhqlQoLs2eDOB62

8.García, M., & Obando, L. (2024). Juegos dirigidos a fomentar la conciencia ambiental. Institución Educativa Agropecuaria El Ejido, Nariño, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/68029/3/ajgarciaob%2520.pdf&ved=2ahUKEwiVxqyGgtuUAxWFTDABHSznJCEQFnoECCcQAQ&usg=AOvVaw0zZIdE7rm6FZuVPqEik_l_

9.González Alvarado, M., & Vergara Pérez, J. (2022). Los juegos ecológicos como estrategia para reforzar la educación ambiental desde el PRAE: un reto pedagógico. Magangué, Bolívar, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/download/192/3761/7989&ved=2ahUKEwjaoIvFgtuUAxXFfzABHZOkJysQFnoECCIQAQ&usg=AOvVaw3Ho4v3N8-Cv4E2ZimYeUwA

10.Leff, E. (2004). Saber ambiental: sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder. Siglo XXI Editores.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.researchgate.net/publication/31832887_Saber_ambiental_sustentabilidad_racionalidad_complejidad_poder_E_Leff&ved=2ahUKEwitwPTkgtuUAxXdRDABHbfiNE8QFnoECCEQAQ&usg=AOvVaw0LiF-5hKDAlOKoXdg5lnG-

11.Ley 99 de 1993. Por la cual se crea el Ministerio del Medio Ambiente y se organiza el Sistema Nacional Ambiental SINA. Congreso de Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php%3Fi%3D297&ved=2ahUKEwjohaCjg9uUAxW5SjABHbRWPPsQFnoECB4QAQ&usg=AOvVaw2QtPaohUo3Hk9I816eW9V4

12.Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Congreso de Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf&ved=2ahUKEwjInPPLg9uUAxXUTDABHe2GPLoQFnoECB4QAQ&usg=AOvVaw0QcyutdsLlyP0vxoC-JXkz

13.Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Congreso de Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.minambiente.gov.co/wp-content/uploads/2021/10/Politica-Nacional-Educacion-Ambiental.pdf&ved=2ahUKEwigrfL9g9uUAxUiRDABHRZwKScQFnoECDgQAQ&usg=AOvVaw2NaIIMQLAEjiSbWUJnmSny

14.Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible & Ministerio de Educación Nacional. (2002). Política Nacional de Educación Ambiental. Bogotá, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.redalyc.org/pdf/6837/683772579009.pdf&ved=2ahUKEwjOp_CghNuUAxVSRDABHcDzAZ0QFnoECCIQAQ&usg=AOvVaw1wQ8kl2x5XuuvKGmPOy52E

15.Novo, M. (1996). La educación ambiental: bases éticas, conceptuales y metodológicas. Universitas.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/&ved=2ahUKEwjViJbFhNuUAxWiTDABHaJ6N_0QFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw3IOsPECkddjMe1n-YWvdhl

16.Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. Naciones Unidas.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.gob.mx/semarnat%257Ceducacionambiental/documentos/conferencia-mundial-sobre-educacion-ambiental-celebrada-en-tbilisi-rusia&ved=2ahUKEwjz6M_khNuUAxX8RTABHfJQDZUQFnoECCEQAQ&usg=AOvVaw1af98hY0X0-1_4cdpZJNzg

17.Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (1977). Conferencia Intergubernamental sobre Educación Ambiental. Tbilisi.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://es.slideshare.net/slideshow/piaget-la-formacion-del-simbolo-en-el-nino/270339886&ved=2ahUKEwjZ7NX_hNuUAxXbRTABHfGeIWcQFnoECDEQAQ&usg=AOvVaw1Dcz_yvw8StuxQ7pE06bfT

18.Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://cienciala tina.org/index.php/cienciala/article/view/15914&ved=2ahUKEwjfq6OmhduUAxW0TTABHcIHFQYQFnoECCIQAQ&usg=AOvVaw3pWgWDsMwJwR-bC3ZSx3J2

19.Pupo Jiménez, et al. (2025). La lúdica como estrategia educativa para la formación de cultura ambiental en el nivel preescolar, en una escuela rural de la zona bananera de Colombia. Magdalena, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.redalyc.org/journal/6650/665070679010/html/&ved=2ahUKEwj7xePKhduUAxU9SzABHQWbD1MQFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw1BzmumVtYM2cLdgX1zalYk

20.Rodríguez-Miranda, et al. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la educación ambiental. Costa Rica.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repositorio.ecci.edu.co/entities/publication/da464adc-e82d-4ad3-ac89-

bdc60f1be16e&ved=2ahUKEwiayqathtuUAxVJr4QIHR9tM24QFnoECCQQAQ&usg=AOvVaw36q3WuHHF9uVfMF7zORcCm

21.Días,Currea, & Torres. (2024)."Reciclando, Construyendo y Transformando el Medio Ambiente con los estudiantes del grado 2° y 3° de la Institución Educativa Departamental Tomás Herrera Cantillo sede Escuela Nueva de Puerto Arturo", realizado en la Escuela Normal Superior de Mompox, Programa de Formación Complementaria, Centro de Liderazgo de Excelencia Educativa Rural en el municipio de Mompox, en junio de 2024.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.unicef.org/lac/informes/bienestar-ecologico-desarrollo-de-la-primera-infancia&ved=2ahUKEwiKj7LVhtuUAxWARDABHejDGkcQFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw2JKFzH2jHUtPifaT72Ihp-

22.Sánchez Franco, M. (2021). Implementación de actividades lúdicas y recreativas como estrategia pedagógica para la conservación del medio ambiente en los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa San Gerardo del municipio de Leiva Nariño. Nariño, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf&ved=2ahUKEwi-kY-Eh9uUAxWASTABHcheNQQQFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw3Fr2Ra4LLRkasZVYu1BktL

23.UNICEF. (2019). Educación ambiental y sostenibilidad para la infancia. UNICEF.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-89869.html&ved=2ahUKEwiM_e6sh9uUAxXGSDABHZouCWgQFnoECCUQAQ&usg=AOvVaw2m4hOUEC80hTT16xhFmakT

24.Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_10.pdf&ved=2ahUKEwix7M3Ih9uUAxX2SjABHX-UEfUQFnoECB4QAQ&usg=AOvVaw1WNPISHcTUTvudLxCwMOMh

25.Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos curriculares de ciencias naturales y educación ambiental. Bogotá, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/4D262F94B5BB0F5905257C78006DAA0E/%24FILE/1_pdfsam_Los_siete_saberes.pdf&ved=2ahUKEwjL6abjh9uUAxXaSzABHR2wLUcQFnoECCUQAQ&usg=AOvVaw2aX8kjaP13H0Fds9mrg2u6

26.Ministerio de Educación Nacional. (2014). Orientaciones pedagógicas para la educación inicial. Bogotá, Colombia.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374896&ved=2ahUKEwi06YSJiNuUAxWMTTABHQNiAN8QFnoECA8QAQ&usg=AOvVaw2rqDFbRDhMwZCa4LSZl81s

27. La educación del hombre; dependiendo de la educación consultada (1887).

https://share.google/rZzhKbBLEmCQokVQO

28. Homo ludens (1938).

https://share.google/mP41VdbqqJ5AoyjKu

29. Psicologia educativa: un punto de vista cognoscitivo (1983).

https://share.google/Lpi9kuaCIjz3NPoN9

30. Digital game- based learning (2001).

https://share.google/8w1uH44oT3y4JeSVm

31.Bienestar ecológico y desarrollo de la primera infancia. (2023).

https://share.google/BV8ukOjmv6gXJuOqY

32.Educacion para el desarrollo sostenible UNESCO (2021).

https://share.google/zdnYLq7vLA8RL8uXo

ANEXOS

Imagen#1 Actividad el planeta tierra y el medio ambiente. Autoría propia



Imagen#2 Actividad la importancia de los árboles. Autoría propia



Imagen#3 actividad conociendo el cuidado del medio ambiente. Autoría propia



Imagen#4 Actividad reciclo y reutilizo. Autoría propia



Imagen#5 Actividad las estaciones del año. Autoría propia



Imagen#6 Actividad creando desde el reciclaje una aventura ecológica. Autoría propia



Imagen#7 despedida. Autoría propia




GUARDIANES DEL PLANETA
AZUL







INSTITUCIÓN EDUCATIVA
NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX

CENTRO DE LIDERAZGO DE LA EXCELENCIA
DE LA EDUCACIÓN RURAL
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA