

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
TESIS**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I.E.I. N°086 “DIVINO NIÑO JESUS”-
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020**

PRESENTADO POR:

TOLENTINO CORONADO NIDIA SOLEDAD

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y
ARTE**

ASESORA:

Mg. CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA

HUACHO - 2021

TÍTULO

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°086 “DIVINO
NIÑO JESUS”-HUACHO, DURANTE EL AÑO
ESCOLAR 2020**

TESIS PARA

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

PRESENTADO POR: TOLENTINO CORONADO NIDIA SOLEDAD

ASESORA: Mg. CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

HUACHO – 2021

JURADO EVALUADOR

Dr. HIJAR GUZMAN RAYMUNDO JAVIER
Presidente(a)

Dra. CARRILLO TORRES VICTORIA FLOR
Secretario(a)

Lic. LOZA LANDA ROBERTO CARLOS
Vocal

Mg. CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
Asesora

DEDICATORIA

Agradezco a mis padres por ser el motor principal de mis sueños, les agradezco por creer en mí y en mis expectativas, agradezco a mi madre por su café y compañía en cada larga y cansada noche de estudio; gracias papá por cada palmada en la espalda, por cada palabra que me guio durante mi carrera y mi vida.

Nidia Soledad Tolentino Coronado

AGRADECIMIENTO

A mi asesora la Mg. Carmen Guliana Ordoñez Villaorduña, un agradecimiento especial a la atención es una demostración de paciencia y apoyo continuo para poder organizar, desarrollar y completar esta investigación.

También agradezco a las autoridades, maestros, padres y niños de 5 años de la N°086 “Divino Niño Jesús” en el distrito de Huacho, donde me dieron instrucciones y asesoría del sistema, así como el equipamiento para diseñar, construir y realizar este proyecto de investigación.

Para mi familia tengo que destacar solo a las personas que me dieron la vida, mis padres. El que siempre me motiva, me da confianza, apoyo y consejos. Gracias por la oportunidad de superar siempre los problemas y obstáculos que me brinda la vida.

Nidia Soledad Tolentino Coronado

ÍNDICE

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE	VI
RESUMEN	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
1.5. Delimitaciones del estudio	4
1.6. Viabilidad de estudio	4
CAPITULO II	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego como estrategia didáctica.....	9
2.2.2. Cuidado del medio ambiente	10
2.3. Bases filosóficas.....	13
2.3.1. El juego como estrategia didáctica.....	13
2.3.2. Cuidado para el medio ambiente	29
2.4. Definición de términos básicos.....	42
2.5. Hipótesis de la investigación	43
2.5.1. Hipótesis general.....	43
2.5.2. Hipótesis específicas.....	43

2.6. Operacionalización de las variables.....	44
CAPITULO III	46
METODOLOGIA	46
3.1. Diseño metodológico	46
3.2. Población y muestra	46
3.2.1. Población.....	46
3.2.2. Muestra	46
3.3. Técnicas de recolección de datos	46
3.3.1. Técnicas a emplear	46
3.3.2. Descripción de los instrumentos	46
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	47
CAPITULO IV	48
RESULTADOS	48
4.1. Análisis de resultados.....	48
4.2. Contrastación de hipótesis	63
CAPITULO V	64
DISCUSIÓN	64
5.1. Discusión de resultados.....	64
CAPITULO VI	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
6.1. Conclusiones	65
6.2. Recomendaciones	66
CAPITULO VII	67
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	67
7.1. Fuentes bibliográficas.....	67
ANEXOS.....	69

RESUMEN

Por supuesto, podemos decir que los juegos son un concepto moderno para el aprendizaje de los niños, una materia que orienta la enseñanza, pero es útil señalar que este juego ha sido una herramienta importante para niños y niñas durante muchos años. Las aulas son sitios de capacitación donde se brinda contenido para preparar a los sujetos que tienen el potencial de obstaculizar la construcción y reforma de países competentes. Por tanto, no basta con transmitir los contenidos de forma mecánica y obsoleta.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?*

La pregunta de investigación se responde a través de la encuesta el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la encuesta, consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas a evaluar a los niños de 5 años. Por tener una población pequeña se aplicó su muestra en su totalidad lo mismo que son 80, se analizaron las siguientes dimensiones; juego psicomotor, juego cognitivo, juego social y juego afectivo de la variable el juego como recurso didáctico y las dimensiones; afectiva, cognitiva, conativa y activa de la variable cuidado del medio ambiente.

Con esto en mente, se alienta a los maestros a no salir y siempre buscar formas para que los estudiantes se involucren en mejores y mejores estrategias de aprendizaje, para que los estudiantes tengan los mejores resultados de aprendizaje.

Se pudo comprobar que el juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, por lo que representa todos los comportamientos que los seres vivos deben tomar para la salud natural, con el fin de convertirlo en un medio con más oportunidades y más beneficios, puede satisfacer la vida de todas las generaciones.

Palabras clave: juego psicomotor, juego cognitivo, juego social, juego afectivo, juego como recurso didáctico y cuidado del medio ambiente.

ABSTRACT

Of course, we can say that games are a modern concept for children's learning, a tool that guides learning, but it is worth noting that this game has been an important tool for boys and girls for many years. Classrooms are training sites where content is provided to prepare subjects who have the potential to hinder the construction and reform of competent countries. Therefore, it is not enough to transmit the contents in a mechanical and obsolete way, they must be taught in a meaningful way.

The objective of this study is to determine the influence that the game exerts as a didactic strategy in the care of the environment of the 5-year-old children of the I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” -Huacho, during the 2020 school year. For this purpose, the research question is the following: How does play as a didactic strategy influence the care of the environment of 5-year-old children? IEI N° 086 “Divino Niño Jesús” -Huacho, during the 2020 school year?

The research question is answered through the survey of the game as a didactic strategy in caring for the environment, the same that was applied by the researcher's support team; In this case, the survey consists of 15 items in a double-entry table with 5 alternatives to evaluate the 5-year-old children. Because it has a small population, its sample was applied in its entirety, the same as there are 80, the following dimensions were analyzed; psychomotor game, cognitive game, social game and affective game of the variable the game as a didactic resource and the dimensions; affective, cognitive, conative and active of the variable caring for the environment.

With this in mind, teachers are encouraged not to go out and always look for ways for students to engage in better and better learning strategies, so that students have the best learning outcomes.

Se pudo comprobar que el juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, por lo que representa todos los comportamientos que los seres vivos deben tomar para la salud natural, con el fin de convertirlo en un medio con más oportunidades y más beneficios, puede satisfacer la vida de todas las generaciones.

Keywords: psychomotor game, cognitive game, social game, affective game, game as a didactic resource and caring for the environment.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de participación surge de la preocupación pública sobre el impacto de no saber cómo usar los recursos naturales de manera adecuada y el crecimiento cada vez mayor de nuestro medio ambiente. En las aulas tradicionales, vemos que la ciencia se enseña a través de explicaciones como citas, comentarios, ideas, recuerdos y repeticiones, para que no se anime a los estudiantes a pensar, tomar decisiones e interactuar con su entorno. Los niños necesitan saber y sentirse como una parte importante del medio ambiente para comprender los beneficios que traerá a su comunidad al proteger su medio ambiente hoy y en el futuro.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020; el mismo que se divide en seis capítulos:

El primer capítulo corresponde al “**Planteamiento del problema**”, en este capítulo describí la realidad del problema, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación y delimitación del estudio.

En el segundo capítulo, desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideró los antecedentes de la investigación, la base teórica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el tercer capítulo, presenté la “**Metodología**” de investigación utilizados, en el cuarto capítulo, presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, en el quinto capítulo presenté las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación, y en el sexto capítulo revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Por lo tanto, continuaré creando disertaciones con cada sección, que explica los pasos o pasos. Esperamos que esta investigación genere nuevos conocimientos y nuevas ideas y preguntas de investigación que ayuden a promover la ciencia, la tecnología, la educación y todos los demás conocimientos.

En todas las actividades de investigación, debemos utilizar solo métodos científicos, un propósito amplio y creatividad para hacer las cosas.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, mirar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil es una cuestión que muestra que los profesores en sus clases incluso no saben qué significa y qué conlleva. Muchos juegos se consideran un espacio donde un niño o una niña, y sus amigos, son felices cuando el placer es su seña de identidad. Estas sesiones se dan solo al aire libre, fuera del aula, o en un momento en que los niños y niñas han dejado de trabajar asignados a un maestro.

En la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, podemos ver que no hay excepciones al sistema de educación física para obtener los recursos necesarios para la recreación y las actividades lúdicas. Solo hay elementos básicos como pelotas para algunos juegos, conos, anillos y tambores.

Al mismo tiempo, se encontró que los estudiantes no tenían conocimientos sobre protección ambiental, porque hubo un desperdicio de recursos como el agua, que se perdió durante la temporada navideña. De igual forma, no hay una gestión de residuos completa, atestigua el fallo sobre todo en las opciones, pregunta y reordena el sistema, no hay papeleras que faciliten estas tareas, por tanto, el patio no es bueno y que no tiene gusto de verse durante un receso de clase. De manera similar, para la hidratación durante el ejercicio, no se realiza el rechazo de las botellas.

Lo anterior ha llevado a educadores y formadores a reflexionar sobre la importancia de promover la concienciación a partir de la niñez a la prevención y la protección del medio ambiente. Está rodeado por una fina capa de materia orgánica, a pesar de cualquier daño al medio ambiente, a pesar de cualquier daño al medio ambiente. Lo mismo ocurre con el desarrollo de la ciencia y la tecnología, la sociedad en su conjunto y es muy importante para el país, pero a veces su impacto en el propio individuo, y en otras especies y el medio ambiente en general no le importa.

Esta investigación es importante porque el medio ambiente es un tema que todos deben integrar para jugar un papel importante y generar conciencia ambiental.

El juego es una herramienta para solucionar este problema y al interactuar con otros grupos se pueden obtener buenos resultados y cambiar la visión de las personas sobre el entorno, la población y el contexto en el que se ubica la institución.

El juego es una herramienta didáctica en la que es posible crear temas y concursos relacionados con las habilidades sociales; y como entorno de aprendizaje, los niños crecen en un entorno propicio para su desarrollo. En lo que respecta al medio ambiente y el uso de materiales y producción de materiales didácticos reciclados son los que más se beneficiarán al hacerlos productivos y adecuados para la enseñanza de la preparación del juego y el cuidado del medio ambiente.

Los docentes de hoy deben estar dispuestos a enseñar a los niños a través del juego, aprender a utilizar recursos que puedan ser útiles y poderosos para que se aseguren de que los niños se diviertan y experimenten porque siempre es el comienzo de la formación para su vida diaria. que es importante que los niños experimenten a través del juego e incluso aprendan por sí mismos a conocer el entorno y las cosas que los rodean.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

- ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

1.4. Justificación de la investigación

Es importante entender el juego como una estrategia didáctica necesaria para el desarrollo humano en cualquier momento y no como un pasatiempo, entretenimiento, recreación o diversión. Se considera muy importante en este estudio entender que el juego como estrategia didáctica buscan objetivos de aprendizaje desde una forma u otra promoverán el desarrollo del aprendizaje de la primera infancia, aprendiendo desde un entorno lúdico, donde se practica la enseñanza. Los maestros quieren lograr estos objetivos.

Por eso, como educadores, consideramos que, a través del juego, como estrategia didáctica, es posible aprender a cuidar el medio ambiente, promover la transformación

y el entendimiento voluntario e involucrar a los niños con el medio ambiente. Este curso incluirá tanto a los niños como a los maestros de 5 años en un plan de estudios de aprendizaje que los guíe para un cambio positivo en las actitudes, valores y perspectivas en el campo de la educación del niño respeto por el medio ambiente, así como el crecimiento y la participación de los niños en la lucha contra la degradación ambiental, porque como seres humanos somos parte de la naturaleza.

Además, este trabajo racionaliza la importancia y trascendencia de lo que creemos resuelve la dificultad del aprendizaje de las ciencias, que es mecánicamente continua por naturaleza, permitiendo que los estudiantes aprendan a cuidar el medio ambiente.

Aprender las estrategias que enseñan les brinda a los maestros y estudiantes una experiencia activa y placentera que les interesará en la solución de nuestros problemas de contaminación ambiental.

A través del juego como estrategia didáctica, proporciona a profesores y alumnos una experiencia activa y enérgica, que será de interés para solucionar el problema de contaminación de nuestro entorno.

1.5. Delimitaciones del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo de investigación se desarrolló en la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El estudio se desarrolló durante el año escolar 2020.

1.6. Viabilidad de estudio

- Los educadores profesionales son los responsables de mi tesis, porque su proceso de aprendizaje está directa o indirectamente involucrado en problemas relacionados con los cambios que estudiamos.
- El lugar de investigación está cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.
- El acceso a Internet me ha facilitado encontrar buena información sobre las variables estudiadas.

- El hecho de que pueda utilizar los medios de comunicación (TV, radio, periódicos, etc.) me ha ayudado a identificar similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Los trabajos en papel se almacenan en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar errores en otras investigaciones.
- La orientación de la institución educativa y la aceptación de los profesores y estudiantes seleccionados para nuestra investigación nos permiten realizar las observaciones requeridas.
- La disposición curricular de la institución educativa, la muestra seleccionada para mi investigación se imparte en una clase (mañana), lo que me facilita hacer las observaciones necesarias y utilizar las herramientas de recolección de datos en la investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Ramírez & Velásquez (2020) en su tesis titulada *“Estrategias didáctico-lúdicas para el cuidado del medio ambiente en la institución educativa Juan José Nieto durante el segundo semestre del 2018”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde los investigadores plantearon implementar actividades recreativas para la protección del medio ambiente entre los estudiantes de quinto grado, a través de programas que contribuyan a la protección del medio ambiente en el Colegio Juan José Nieto Gil; en la segunda mitad de 2018. Desarrollaron una investigación de enfoque mixto, la población estuvo constituida por 30 alumnos. Los resultados del estudio muestran que la planificación de actividades didácticas y recreativas en su investigación a través de la investigación, tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que proporcionan el entorno de aprendizaje adecuado. Finalmente, los investigadores concluyeron que: la estrategia didáctico-lúdica es una herramienta que mejora el aprendizaje, estimula el proceso intelectual y permite al alumno ser un solidario de su estrategia de manera positiva.

Higueras (2019) en su tesis titulada *“El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente”*, aprobada por la Universidad de Granada, donde el investigador planteo determinar el estado de las percepciones de los profesores sobre el uso del juego como una ayuda en sus aulas, ganando un papel importante en su aplicación y desarrollo. Desarrollo una investigación de tipo cualitativa de corte fenomenológico, la población estuvo constituida por 16 estudiantes. Los resultados de estudio muestran el uso y observación del juego en el aprendizaje de los niños en el aula. Finalmente, el investigador concluyo que:

El juego sirve como un recurso didáctico como una herramienta valiosa para la enseñanza del aprendizaje debido a su nueva naturaleza en la educación actual. Lo utilizan como un sistema autónomo, así como complemento a otras metodologías (como el ABP, aprendizaje cooperativo, etc.)

De Ávila & Correa (2017) en su tesis titulada “*Estrategias pedagógica para contribuir al desarrollo de cultura ambiental en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa santa cruz de lorica*”, aprobada por la Universidad de Córdoba-España, donde los investigadores plantearon implementar estrategias pedagógicas para promover el desarrollo ambiental y cultural de los estudiantes de sexto grado de la institución educativa Santa Cruz de Lorica. Desarrollaron una investigación de tipo investigativo-acción, la población estuvo constituida por 200 estudiantes, agrupados en 6 grupo. Los resultados de estudio muestran. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Una de las principales razones de la insuficiencia cultural de los niños es que tienen poco conocimiento de los aspectos ambientales, cuando se utilizan estas estrategias educativas se observa un cambio que ayuda a demostrar que la aplicación de este tipo de herramienta pedagogía que hacen una contribución importante al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Mallcco (2019) en su tesis titulada “*Influencia del taller didáctico de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes del IV ciclo de la I.E 6151 San Luis Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores*”, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, donde el investigador planteo comprender el impacto de los seminarios docentes de actividades recreativas en la conciencia ambiental de los estudiantes durante el ciclo IV de la I.E.6151 San Luis Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 100 alumnos. Los resultados del estudio muestran que la prueba Z se encontró una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo de control. Finalmente, el investigador concluyo que:

En la prueba, el grupo experimental tuvo un mejor resultado altamente significativo estadísticamente ($p = 0,000$) en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes ambientales de los estudiantes, los cuales fueron evaluados, y se aceptó la hipótesis general, utilizando el taller educativo para actividades

recreativas. Comparado con el grupo de control Taller educativo sobre actividades lúdicas que afectaron significativamente el conocimiento ambiental para estudiantes del cuarto ciclo del IE 6151 en San Luis Gonzaga, Provincia de San Juan de Miraflores.

Alvarado (2017) en su tesis titulada *“Programa de juegos ecológicos para desarrollar la conciencia ambiental en los niños y niñas de tres años de una institución educativa pública, Trujillo 2017”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinan que el programa de juego ecológico desarrolla conciencia ambiental en niños y niñas de tres años de una institución, Trujillo 2017. Desarrollo una investigación de tipo cuasiexperimental, la población estuvo constituida por 102 niños de 3 años. Los resultados del estudio muestran que la prueba T de Student, utilizada tanto en la prueba previa como en la prueba posterior para el grupo experimental, obtuvo un nivel de significancia de 0.000 que es menor que el nivel de significancia normal de 0.05, rechazando así la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de estudio. Finalmente, el investigador concluyo que: La conciencia ambiental de los niños de 3 años en el grupo experimental se encontraba en un nivel anormal del 68%. El 80% del equipo estaba deshabilitado antes de la prueba.

Cerda & Tineo (2017) en su tesis titulada *“Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de ciencias y ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, donde los investigadores plantearon determinar el impacto de los juegos como recursos educativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Desarrollaron una investigación de tipo experimental con diseño cuasiexperimental, la población estuvo constituida por 60 niños. Los resultados del estudio muestran que la aplicación de juegos como recurso educativo mejoró significativamente el aprendizaje conceptual de los niños de tercer año de educación primaria en la institución educativa N°0026 ($p < 0.05$). ($p < 0,05$). Finalmente, los investigadores concluyeron que: Los juegos son un recurso educativo importante que promueve habilidades científicas críticas en un ambiente para estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N°0026 Aichi Nagoya - Ate Vitarte. ($p < 0,05$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego como estrategia didáctica

2.2.1.1. Modelos de desarrollo

Según Gómez (2016) Una vez que se analiza el concepto del juego, ingresamos al mundo de los niños en su ciencia evolutiva. Podemos ver ideas o conceptos que nos ayudan a entender la parte más importante del desarrollo humano. Se pueden analizar tres modelos principales:

- a) **Modelos mecanicistas:** El modelo con el que comenzó fue un modelo de la máquina. (estímulo externo). El propósito de su investigación es observar y medir. La cantidad de carga de investigación para el desarrollo. El conocimiento refleja el entorno y trabaja para fortalecer y castigar a las organizaciones de elementos dinámicos. Hay dos teorías en este modelo: teoría del comportamiento y teoría cognitivo-social.
- b) **Modelos organísmicos:** La forma humana es un organismo activo. El propósito del estudio es cambiar el proceso. Se acerca el desarrollo (telecomunicaciones). Su conocimiento de la estructura del nacimiento se actualiza y el orden de sus logros es relevante para el calendario, la edad o el período. Este modelo también describe dos teorías: Erikson (1971) y la teoría crítica de Piaget (1964). Luego analizaremos el juego y las etapas de desarrollo de los niños.
- c) **Modelos socioculturales:** El modelo humano es un organismo activo que está en contacto con el experto y el alumno. El propósito de su investigación es la organización interna de proyectos desde la sociedad hacia el individuo. El desarrollo se realiza a través de la comunicación de expertos - científicos. Su conocimiento es una forma única de combinar herramientas sociales y culturales, y es el modelo más descriptivo y completo.

Estas tres formas de desarrollo humano son las más importantes. A medida que avanza el modelo, también lo hacen las otras visiones teóricas:

- a) **Teoría del ciclo de vida del Báltes (1979).** El desarrollo de la persona sigue todos los aspectos de la vida, incluida la edad adulta y el envejecimiento. Aspectos destacados como la raza, el tiempo, la historia y los factores ambientales.

- b) **La teoría ambiental de Bronfenbrenner (1986).** Los factores ambientales son el factor principal. El desarrollo humano forma grupos de estructuras relacionadas alrededor de su entorno que llevan a cabo sus procesos colectivos y colectivos en el desarrollo.
- c) **Teoría del procesamiento de la información Clare (s.f) y Siegler (1998).** Ofrece una corta explicación de las aplicaciones de hardware y software en las que la evolución humana se realiza mediante representaciones. La información se llega por medio de las emociones, consideramos el conocimiento almacenado, cosas nuevas y finalmente reaccionamos a los estímulos.
- d) **Teoría ética de Bateson e Hilde (1987), Immelmann y Suomi (1981), Call (2001) y Bekoff (2008).** Todo el mundo procedemos con determinados comportamientos y hábitos que funcionan en base a estímulos ambientales. Sucede en un momento determinado y progresa.
- e) **Teoría de la evolución de Hernández-Blazi (s.f), Bering y Bjorklund (2003), Buss (1995); Geary y Bjorklund (2000).** Se focaliza en la teoría de la evolución de Darwin para declarar cómo los humanos evolucionaron a partir de la vida en la Tierra. (p.11)

2.2.2. Cuidado del medio ambiente

2.2.2.1. Bases legales

Para la el Ministerio del Ambiente (2019), estos son las bases legales:

El numeral 22 del artículo 2° de la Constitución Política del Perú: Desarrollar la capacidad de todas las personas para disfrutar de la paz, la tranquilidad, el tiempo libre y la relajación, así como el lugar adecuado y perfecto para desarrollar su propia vida. Igualmente, el artículo 67: obliga al estado a determinar la política ambiental nacional y promover el manejo razonable del patrimonio natural.

La Decimonovena Política Nacional del Acuerdo Nacional de Gestión Ambiental y Desarrollo Sostenible de 2002: El gobierno trabajará para fomentar el trabajo en curso del sector privado y la comunidad para tomar una decisión ambientales para monitorear el cumplimiento y aumentar la sensibilización emocional.

El inciso “v” del Título Preliminar de la Ley N° 26842, Ley General de Salud: Se determina que el estado tiene la responsabilidad de monitorear, proteger y la lucha contra la desnutrición y el bienestar mental de los individuos, el bienestar ambiental y los problemas de salud de las personas con discapacidad, jóvenes, madres y niños. De la misma manera, el artículo 103 avala que el amparo del medio ambiente es obligación del estado de los creadores, legisladores, las personas naturales y jurídicas están obligadas a mantenerla dentro de los estándares establecidos por la autoridad sanitaria.

Los incisos “g” del artículo 8° e inciso “b” del artículo 9° de la Ley N° 28044, Ley General de Educación: Las normas educativas, se ha establecido sucesivamente “Conciencia ambiental, respeto, cuidado y protección del medio natural como garantía de vida y desarrollo”, y “El propósito de la educación es contribuir a la formación social" para superar la pobreza y promover el crecimiento sostenible del país”.

El artículo 127° de la Ley N° 28611, Ley General del Ambiente: Desarrollar direcciones para políticas nacionales de sensibilización ambiental.

El inciso “j” del artículo 6°, el inciso “g” del artículo 9° y el artículo 36° de la Ley N° 28245, Ley Marco del Sistema Nacional de Gestión Ambiental: Considerar el desarrollo sucesivo de “Recomendaciones sobre Investigación y Educación Ambiental” como uno de los medios de planificación y gestión ambiental; una de las funciones del Departamento de Medio Ambiente de Vietnam es promover la educación ambiental y la inclusión de los ciudadanos en todos los niveles; en última instancia, es el objetivo de la previsión de la educación ambiental nacional.

El numeral 3.3 del artículo 73° de la Ley N° 27972, Ley Orgánica de Municipalidades: Determinar que el municipio tiene la responsabilidad de promover la educación y la investigación ambiental a nivel comunitario y apoyar el compromiso cívico en todos los niveles.

El inciso “e” del artículo 53° de la Ley N° 27867, Ley Orgánica de Gobiernos Regionales: Se afirmó que el gobierno local debería promover la educación y la investigación ambiental a nivel local y alentar a los ciudadanos en todos los niveles a participar.

El inciso “o” del artículo 7° del Decreto Legislativo N° 1013, Ley de Creación, Organización y Funciones del Ministerio del Ambiente: Una de las tareas definidas del MINAM es apoyar la participación ciudadana en la toma de decisiones en materia de crecimiento sostenido y desarrollar la educación ambiental del país.

La Resolución Suprema N° 001-2007ED que aprueba el Proyecto Educativo Nacional al 2021: Establecer que todas las personas comiencen a desarrollar su potencial desde la niñez, ingresen a un mundo alfabetizado, resolver problemas, cuestiones éticas, saber seguir aprendiendo, asumir los derechos y responsabilidades de la ciudadanía, contribuir al crecimiento de las sociedades y del país mezclando sus culturas que contribuye al progreso del mundo.

El literal “c” del inciso 5.3 del artículo 5° de la Ley N° 29664, Ley del Sistema Nacional de Gestión del Riesgo de Desastres: El sistema escolar necesita desarrollar herramientas e instrumentos para asegurar una cultura preventiva entre las instituciones públicas y privadas y la población como elemento esencial del desarrollo sostenible e integrarse.

El Eje de Política 3.2. de la Política Nacional del Ambiente, aprobado por Decreto Supremo N° 012-2009-MINAM: Establezca las siguientes pautas de política:

- a) Promover una educación y estilo de vida que responda a los inicios de viabilidad.
- b) Incorporar la investigación e innovación, el espíritu empresarial, la participación, la ecoeficiencia y el desarrollo de capacidades en buenas prácticas ciudadanas en el sistema educativo nacional para evaluar y gestionar el patrimonio natural de manera sostenible y responsable.
- c) Promover el compromiso social de las personas, familias, empresas y organizaciones con el desempeño ambiental y ecológico, como participación en un ciudadano de una decisión de seguridad pública.

El artículo 2° del Decreto Supremo N° 009-2009-MINAM, que aprueba Medidas de Ecoeficiencia en el Sector Público: Al utilizar menos recursos y tener menos impacto negativo en el medio ambiente, es necesario tomar acciones para permitir la mejora continua de los servicios públicos.

Artículo 4.4 de la Fundación Nacional de Diseño Curricular y Lineamientos aprobados por Resolución Ministerial No. 440-2008-ED: Decidió utilizar cuatro ejes curriculares de manera horizontal en todos los procesos docentes para asegurar un aprendizaje: saber a ser humano, a vivir (Juntos, conocer la comunidad, conocer el entorno), aprender a actuar. Además, en 4.5, concluye que la sensibilización ambiental es uno de los asuntos negativos.

Las acciones estratégicas 7.6, 7.7 y 7.8 del Plan Nacional de Acción Ambiental - PLANAA Perú 2011-2021, aprobado por Decreto Supremo N° 014-2011: Tiene como objetivo fortalecer la implementación de prácticas ambientales en los colegios para el crecimiento sostenido en el marco educativo. También es necesario crear oportunidades para que la ciudadanía participe en la gestión ambiental. De manera similar, es necesario adoptar perspectivas transculturales y de género en la gestión ambiental para crear oportunidades para integrar a las comunidades indígenas y campesinas en la sociedad.

El capítulo 6.3.A del Plan Bicentenario: el Perú hacia el 2021, aprobado mediante Decreto Supremo N° 054-2011PCM: A través de un enfoque integral de ecosistemas y medio ambiente, para brindar a las personas una buena calidad de vida y salud a largo plazo, se establecen como metas nacionales carreteras y ecosistemas funcionales, protección y uso equilibrado de los bienes naturales y la biodiversidad. (p.11)

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego como estrategia didáctica

2.3.1.1. Definiciones de juego

“Analizando sus raíces, los expertos confirman que proviene de las palabras latinas iocum y ludus-ledere, que en español representan un chiste, comedia o broma y están muy relacionadas con todas las actividades lúdicas” (Gallardo & Fernández, 2010). Si observa la literatura conceptual del juego, encontrará que tiene muchas funciones. Puede centrarse en diferentes puntos según a qué autor nos referimos.

La Real Academia Española (RAE) describe esto en una amplia sección del programa como “una forma de actividad recreativa e influencia o un entrenamiento

o competición por equipos donde se gana o se pierde”. Huizinga (1938) (citado en Gallardo & Fernández, 2010), ofrece dos explicaciones del juego:

La acción libre es “como es” y se siente como si fuera extraordinaria, pero aún puede absorber completamente al jugador sin ningún interés material en ella. Ocurre en un momento y lugar determinados, se desarrolla gradualmente como un objeto y crea alianzas, que o escalan tras el misterio o provienen del mundo ordinario. Las acciones o actividades libres que tienen lugar dentro de un cierto rango y espacio, de acuerdo con la ley de la opresión, incluso si se aceptan libremente, son procesos que involucran tanto la autorrealización como el estrés y la felicidad; conciencia “para ambos” y no para la vida ordinaria. (p.16)

Carmona y Villanueva (2006, citado en Gallardo y Fernández, 2010) lo describen como “una forma de comunicar la realidad, determinada por factores internos del jugador (actitud personal de los jugadores hacia la realidad). No por elementos externos de la realidad externa” (p.16).

Elkonin (1980, citado por Lavega & Olasso, 2007) define el juego como:

Es una actividad donde se reconstruyen las relaciones sociales sin la finalidad del uso personal. Se trata de diferentes situaciones sociales, incluido el nacimiento parcial o completo de cualquier fenómeno de la vida, independientemente de su finalidad práctica. La importancia social del juego radica en el entretenido desempeño humano y su rol colectivo en las primeras etapas de su desarrollo. (p.11)

Los patrones de comportamiento incluyen dimensiones biológicas y culturales que son difíciles de identificar con otros comportamientos, pero tienen características diferentes. Es agradable, concienzudo, único en sus exigencias de calidad, alta calidad y se refiere a su hecho de mentiroso.

De todos estos puntos podemos apreciar la similitud. Algunas son más generales y otras dependen del estilo del autor más específico. Resumimos los siguientes puntos, que se enumeran en la primera línea y en el orden de uso del atributo: vida cotidiana y real, comportamiento humano, tiempo y

lugar, relacionados con el propósito sujeto social y cultural. (Gómez, 2016, pág. 9)

2.3.1.2. *Características del juego*

Para Gómez (2016) al comienzo de esta base teórica, exploramos varios aspectos del juego y llegamos a algunas conclusiones” (p.10). Citamos algunos comentarios que destacan entre todos los detalles. Finalmente, debemos observar las características más importantes del juego, a saber:

Estas características varían según el tipo de juego, pero incluyen todas las características que tiene en el juego para que sea un gran sistema. Para Lavega (2000) se enumeran a continuación:

- **Libre.** Podemos jugar en cualquier momento, en cualquier lugar y con cualquier persona. No hay sitios web que no sean adecuados para el desarrollo de juegos.
- **Divertido.** Jugamos por diversión. El juego trae alegría y diversión.
- **Espontáneo.** Este juego nos obliga a buscar la calma cuando cambiamos la forma en que hablamos: por ejemplo, cómo comportarnos directamente frente a un profesor o un adulto.
- **Intrascendente.** El juego es divertido a veces con un grupo de personas interesadas.
- **Aventurero.** No sabemos cuál será el resultado final, simplemente vamos y jugamos, incluso si jugamos un juego, puede ser una variedad de felicitaciones que tiene cada participante.
- **Ambivalente.** Podemos convertir una situación feliz en negativa en mil segundos, porque tenemos que afrontar diferentes situaciones durante el partido.
- **Comprometido.** Este juego requiere que tengamos cuidado y participemos libremente en él. Si no tenemos cuidado, el juego dejará de ser entretenido y nos conducirá a la derrota.
- **Creativo.** Cada juego tiene su misma belleza y cualidades. En el juego, nuestro conocimiento puede ser creativo ya que encontramos una solución entre los diversos estímulos que tenemos en cuenta mientras jugamos.

- **Simbólico.** Somos libres de controlar nuestra imaginación. Podemos trabajar en situaciones reales o imaginarias sin ningún problema.
- **Serio.** Una vez que jugamos, no se nos olvidan del trabajo u otros inconvenientes que podamos tener. Si bien solo jugamos juegos que nos interesan, los demás son secundario.
- **Reglado.** Cada juego tiene su propio conjunto de reglas. Todos los participantes lo saben o se ha llegado a un acuerdo para mantenerlos al mismo tiempo que decidimos jugar. Por eso, todos los participantes tienen las mismas condiciones. (p.14)

2.3.1.3. *Parámetros del juego*

Para López (2010) los niños aprenden a través del juego lo divertido que es hacer cosas y estar con los demás.

Esta es una forma importante de expresar sus diferentes sentimientos, intereses y preferencias (recuerde que el juego es el primer idioma de un niño, la forma de expresión más natural). Esto se debe a que la imaginación, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje o el trabajo social son en muchas formas una tendencia social y seria. Se trata de una clara actividad educativa, porque ayuda a los infantes a formas destrezas motoras, mentales, comunes y cognitivas. (p.21)

Además, estimula el interés y el espíritu de sus observaciones e investigaciones para descubrir qué hay a su alrededor. El juego se convierte en un proceso para descubrir realidades externas, a medida que el niño desarrolla y restaura gradualmente sus ideas sobre el mundo. Además, te ayuda a comprenderte a ti mismo, a conocerte a ti mismo y a definir tu personalidad.

Utilizando juegos y juguetes, López (2010) ilustra el desarrollo de cinco personalidades que están estrechamente relacionadas entre sí:

- **La afectividad:** El desarrollo de la cercanía se refleja claramente en las primeras etapas de la niñez en términos de confianza, autonomía, iniciación e identidad. La imaginación fuerte es esencial para un buen desarrollo humano, este juego estimula el desarrollo de relaciones estrechas o emocionales, ya sea una actividad que disfruta del placer, el disfrute y la vida,

para que puedas expresarte libremente, reducir las energías positivas y el estrés.

Además, el juego a veces requiere mucho esfuerzo para lograr los objetivos que lo hacen sacrificarse en voz alta, a veces, incluso un niño se encuentra en una situación de conflicto y para tratar de sobrellevar el dolor, es importante establecer una conexión profunda con ciertos temas para que pueda controlar y expresar sus sentimientos entonces el juguete se convierte en un superhéroe que ayuda con la transición emocional.

El niño y la niña también deben confiar en la realidad, revertir situaciones, empoderar a los lectores para que se mantengan a sí mismos e involucrarse emocionalmente en el mundo adulto para crecer y ser capaces de comprenderlo. Inicialmente, tanto los juguetes sensibles “juguetes, muñecos y animales”, según los defensores de imitar la condición de adulto “lavarse, vestirse, peinarse, etc.” podrían facilitar el crecimiento del efecto positivo.

A veces el juego del niño piensa que es posible separarse de la realidad, para encontrarse a sí mismo, como quiera. En este sentido, los juegos se utilizan en psicoterapia como una forma de examinar la psique de un niño.

- **La motricidad:** La habilidad motriz de los infantes es esencial para su desarrollo común. Además de ayudar al proceso de maduración, la división e independencia motora, las funciones psicomotoras también proporcionan a los niños sensaciones físicas agradables. A través de esta actividad aprende a reconocer su imagen corporal, crea e integra componentes neuromusculares como la alineación, el equilibrio, desarrolla su capacidad sensorial, logra destreza y fuerza.

Ciertas actividades son un apoyo fundamental para el crecimiento social de las ocupaciones psicomotoras, ya sean habilidades motoras altas o habilidades motoras generales, como la buena motricidad: un breve clic en las habilidades manuales del objeto apoyado por el juego.

- **La inteligencia:** Primeramente, el crecimiento de habilidades cognitivas se asoció con el desarrollo sensoriomotor. El proceso de adquisición de estos poderes dependerá al mismo tiempo del potencial genético, así como de la infraestructura y la forma en que el medio ambiente los proporcione.

Según Piaget, casi todas las formas mentales de comportamiento se convertirán en juguetes cuando se repitan con clara concentración. La

plantilla estudiada de esta manera se usa en el juego. A través del juego, los niños descubren a grandes intelectuales sobre la “causa” de las emociones. Al crear contenido atractivo para juguetes o inventar juegos simbólicos, los niños se sienten escritores, con la capacidad de cambiar el curso de los eventos.

Al llevar un juguete especial, los niños aprenden a analizar las cosas, a pensar en ellas, a dar los primeros pasos para razonarlas y analizarlas. Al realizar procesos de análisis, desarrollan inteligencia práctica y allanan el camino para la inteligencia abstracta. Los rompecabezas, los cables, las fichas de dominó, las piezas estratégicas y las ilustraciones suelen estimular el intelecto.

- **La creatividad:** Los niños deben demostrar que sus habilidades creativas abandonan el lugar. Podemos decir que el juego natural genera creatividad, porque el niño en todos los niveles de juego se ve obligado a utilizar habilidades y procesos que le permiten ser creativo, expresivo y productivo.
- **La sociabilidad:** Dado que los juegos promueven la comunicación y el cambio, ayudan a los niños a comunicarse e interactuar con los demás y los preparan para integrarse en la sociedad.

Durante el primer año, cuando los niños juegan solos, apoyan actividades individuales apropiadas. Posteriormente, la educación de los niños se organiza de manera semejante, están felices de quedarse con otros niños, pero de permanecer juntos. Este es el primer nivel de participación o acción colectiva en la asociación, sin ninguna separación del trabajo u ordenamiento existente en los vínculos públicas de cada participante haciendo lo insuficiente desee, sin tener que renunciar a sus intereses o acciones en el equipo. Después de más tarde, los competidores descubren que los jugadores son divertidos con uno o más socios, para jugar el juego normal con todo o al menos conectado y enfocado en el mismo objeto o resultado. Las medidas en las medidas consisten en coloreado e integral o igual de respeto en igual respeto, finalmente, está estipulado que el jugador se ha ajustado con un equipo con un equipo.

El éxito de este tipo de participación depende de la distribución de eventos y la distribución de trabajos importantes entre los miembros. La organización de actividades implica el entendimiento mutuo y el esfuerzo conjunto de cada participante. (p.23)

2.3.1.4. Importancia del juego en el marco de la educación escolar

Como se mencionó, para López (2010) los juegos son una forma natural y universal de desarrollarse e incorporarse en una comunidad.

El crecimiento del niño está en realidad espontáneo y completamente relacionado con el juego. También de una tarea común y automático que el infante realiza con la mayor frecuencia posible, le permite desarrollar su temperamento y capacidades interpersonales que estimula su mente. Desarrollar habilidades y experiencias generales que le enseñarán al niño a comprender sus potencias y restricciones al desarrollarse y reflexionar en una sociedad. (p.24)

Si hablamos de desarrollo cognitivo, podemos ver que muchos estudios modernos y estudios humorísticos juegan un papel importante en el crecimiento mental y afectivo de los infantes. Debido a que crea conocimiento sobre sí mismo a través de la experiencia personal, la experiencia es una actividad importante y juega un papel importante en los nuevos años. Este juego será una buena situación de aprendizaje, que es la clave para el desarrollo intelectual.

Por tanto, podemos decir que todas las habilidades de los niños se desarrollan de forma más activa en el juego que en la carretera. No hay diversidad entre jugar y formar para cada juego que sea nuevo y emocionante para los niños debe ser una oportunidad para aprender. Además, aprendieron el juego con mucha facilidad, ya que tuvieron que aprender a ofrecer actividades lúdicas en las que estaban felices de participar. También, el juego ejecuta el respeto, el recuerdo, las habilidades, y todas las lecciones que los niños hagan durante el juego se transferirán luego a una situación de no juego. Elvira Martínez y Juan Delgado, en su libro “Los orígenes de la expresión”, examinan la importancia de las artes visuales en los niños desde tres perspectivas:

- La fuente de prueba y entrega de tu experiencia, el lenguaje de la inteligencia. Este término está relacionado con su crecimiento y transformación, cuando dibuja, el niño le dice cosas que le interesan, a veces con más claridad que las palabras.
- El proceso mediante el cual tomas diferentes partes de la experiencia y les das nuevos detalles. Entonces, cualquier experiencia relevante le dará los

nuevos datos que encontró. Esta experiencia mejora y actualiza gradualmente sus sistemas. Aquí el arte fomenta el desarrollo cuando el aprendizaje comienza a interactuar con los niños y el medio ambiente.

- Clase de entretenimiento, donde se desarrollan juegos gráficos y plásticos que promueven el desarrollo motor y facilitan el aprendizaje de los demás. Incluyen emociones, percepciones y pensamientos.

Después de considerar estos aspectos, es posible comprender por qué el arte o la artesanía se convierte en una actividad muy importante en la educación de los niños. Sin embargo, dependiendo del significado y la representación del habla del niño, como padres y maestros, es importante tener en cuenta las diferencias en el nivel o nivel del habla y la evolución del cuerpo del niño.

Si consideramos que la actuación artista se fomenta de la sensación, pensaremos que la actuación empieza en el tiempo en que un infante comienza a investigar su sociedad a su manera: tocando, mordiendo, chupando, escuchando y viendo. Cuando se registre por primera vez en el piso, la pared o el papel.

Algunos escritores se centran en el desarrollo de las palabras de los niños, describiendo en el momento de escribir como la edad del niño la motivación para “reescribir lo negativo”, “escribir ensayos” y finalmente “enumerar”. Es durante este tiempo que la imagen corporal de un niño se ve afectada por el movimiento. La charla plástica se convierte en una actividad cinestésica que le gusta hacer y mover.

Durante 4 años, hay aproximadamente seis etapas preesquemáticas, a través de las cuales el niño comienza a formarse conscientemente. Trate de relacionarse con lo que está tratando de mostrar. Es importante recordar que los objetos gráficos de los niños no están separados del proceso de concepción. Nos alimentamos de aquellos a quienes vemos, tocamos, leemos, cambiamos, sentimos y con quienes vivimos. Muchos lectores han llegado a la conclusión de que la información más valiosa proviene del juego:

- El juego es una actividad importante en la existencia de un niño, a través de este juego consigue capacidades que le permiten sobrevivir y adquirir alguna forma del turbulento mundo en el que nació.
- El juego es una forma importante de aprender en la niñez. Poco a poco, los niños desarrollan un razonamiento lógico y aprenden a distinguir, tomar decisiones, ajustar, visualizar y crear juegos.

Dentro del juego, se incrementa la función de atención y memoria. Los niños muestran un interés especial en las actividades que se enfocan en ellos a medida que aumenta el juego y la comprensión para estar listos y lograrlo. Jowett y Sylva (1986) “han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro”. (p.26)

2.3.1.5. Clasificación del juego

Según López (2010) para evaluar el papel potencial del juego y el aprendizaje temprano, “es importante distinguir entre diferentes tipos de juego, ya que el papel de todo el juego depende del tipo de personaje que interpreta. Nos referimos a la etapa evolutiva por la que atraviesa un individuo” (p.29).

Por lo general, se dividen en función del contenido o el número de participantes, es decir, juego individual, grupal o social. De hecho, los diversos genes propuestos para definir el juego dependen en gran medida de la base teórica sobre la que se estudian. Aquí nos centraremos en dos categorías ya clásicas: Russell y Piaget.

Russell tiene un gran interés en impartir clases de deportes. Parte de la compleja calidad del juego, que incluye todo tipo de comedia de acción. Él cree que este juego es la esencia de la existencia de la infancia es una manifestación de una vida plenamente equilibrada en el desarrollo de los niños.

Según López (2010) divide los deportes en cuatro tipos principales, la mayoría de los cuales están relacionados:

- **Juego configurativo.** En él se materializa el deseo generalizado del niño de “dar forma”. Las tendencias de adaptación son predichas por los niños en todos los deportes, por lo que los resultados del trabajo (figuras coloridas, secuencias de personajes, logotipos, ciertos objetivos regulatorios. A los niños les gusta improvisar y ponerse de pie mientras realizan más actividades.
- **Juego de entrega.** Los juguetes para niños no son solo un producto del fenómeno aparente, sino también un subconjunto de condiciones materiales. Cualquiera de estas direcciones puede usarse como un elemento de cooperación en el juego y como apoyo para derrotar a la otra. En esta aplicación de entrega, existe una relación constante entre el procesamiento y la entrega. Por ejemplo, en el fútbol, un niño es conducido de manera similar

a jugar de una manera que la situación determina (se rompe, fuerza la mano, se va, etc.), pero, por otro lado, el otro extremo para entrar en la configuración (velocidad de regate, disparar una vez en el aire, una vez en el suelo, etc.).

- **juego de representación de personajes.** En este juego el infante está representado por un individuo: (animal o individuo), que es considerado el personaje principal que más lo atrae. El personaje dibuja en un pequeño número de filas (centro): por ejemplo, solo toma el rugido y los ojos felinos de un león, los silbidos del padre de la cola indican la bandera. En los personajes de los personajes, está la asimilación de estos y la vida de los demás y algo de su olvido. Esta doble salida en sí misma hace que el juego representativo muestre algunos cambios personales que, por un lado, se olvidan y, por otro lado, abruma al otro.
- **El juego reglado.** Aquí es donde la planificación organizacional y el desarrollo de proyectos deben hacerse cumplir en un conjunto de leyes o reglamentos, lo que realmente limita la actividad, pero no tanto que en primer lugar el trabajo no permita la práctica, y aun así una gran Modo libre de espacio de los límites del coche. El jugador no ve la regla como una barrera para la acción sino, en particular, lo contrario, como una excusa para actuar. Los niños se esfuerzan por buscar y respetar las reglas, no en el sentido de orden, sino porque lo ven como respetuoso, prometiendo que el juego posiblemente lo hará por eso lo están siguiendo tan rápidamente. El acuerdo, en lo que respecta a ciertos requisitos de orden y seguridad, incluye una gran cantidad de juguetes para niños y adultos. Jugar las reglas es una de las reglas más largas de la edad adulta, aunque los niños y los adultos ya no lo ven como un requisito sagrado, sino como un conjunto de reglas que deben explorarse, en cualquier caso. ganar. El final ya no es un juego sin ganar.

Piaget, por su parte, desarrolló un marco general para el desarrollo de agrupaciones y el comportamiento deliberado del juego, en el que los síntomas cambiaron gradualmente y luego cambiaron las reglas. Los síntomas incluyeron ejercicios simples:

- **Juegos de ejercicios.** es una característica del período sensoriomotor (0-2 años). Desde el primer mes los niños repetirán con gusto todos los movimientos y gestos que sirvan para unirlos para lograrlo. A menudo les gusta la riqueza de las palabras, los resultados y los efectos inmediatos. Estos

procesos suelen afectar al contenido emocional y motor. Son actividades sencillas o una combinación de programas con o sin resultados beneficiosos. Cargar los parlantes, presionar los objetos sonoros será un simple juego creado en unos meses y abrir cerrar las puertas se convertirá en un deporte común en una motocicleta al final del período. Este comportamiento le permite explorar y reproducir de forma cada vez más independiente, visualizar el ajuste del sonido, el tacto, y moverse, pero sin tener que representar lo bueno. La actividad lúdica sensorial-motora suele ser una gratificación instantánea, el éxito de la acción es realmente algo positivo y divertido que se manifiesta de inmediato.

- **Juego simbólico.** característica del escenario previa a la concepción (2-4 años). Incluyen símbolos de una cosa a otra. El lenguaje, que también comienza en los tiempos modernos, contribuirá a este nuevo poder de símbolo. Otro proceso fundamental demuestra que este período es un posible mito: el objeto se modifica para reflejar otros objetos inexistentes, por ejemplo, un cuadrado de madera se transforma en un automóvil, un muñeco reemplaza a un niño, etc. El punto ya no es moral y esas cosas, sino estas cosas y las personas que representan, el niño comienza a “fingir”: piensa en cualquier otra forma o menos que el significado obvio, hace estas suposiciones y describe las actuaciones de los creyentes a través de mitos u obras reales en el carácter, en la estructura, en el nivel de complejidad, muchas funciones y variedades.
- **Juego de construcción o convención.** No son el siguiente paso en el proceso evolutivo. También marcan el centro, el puente entre diferentes niveles de juego y acciones repetitivas. Por tanto, cuando un conjunto de movimientos o comportamientos está bien planificado, el niño sugiere poner fin a la acción correcta. El juego se convierte en un montaje de cosas en diferentes formas. Si usa el mismo árbol en el paso anterior para representar barcos, automóviles, etc., ahora se puede construir, por la magia del tipo de juego, aprovechando la oportunidad de recolectar objetos diferentes y combinarlos en un todo. Este tipo de entretenimiento cumple con esta definición como juego de montaje o en casa.
- **Los juegos de reglas.** Ocurren de forma gradual y aleatoria entre las edades de cuatro y siete años. Su apariencia depende mucho del entorno en el que

crece el niño y de su forma. La presencia de hermanos mayores y la asistencia al jardín de infantes hasta la escuela primaria introduce al niño a este tipo de juego.

Es especialmente durante el séptimo a once años cuando se desarrolla una política simple y rigurosa, combinada con eventos y, en general, respalda el material de manera rápida y eficiente. Los juegos legales, a diferencia de otros tipos de juegos que se desmoronan, son progresivos y pueden comenzar con adolescentes y adultos para tener una forma más amplia. Por lo general, se aplican reglas completas a partir de los doce años, independientemente de la práctica en base a la suma de los supuestos lógicos, el concepto de habitación, estrategia y resta (ajedrez, damas, cartas, juego de estrategias, juego de rompecabezas, etc.). El juego en equipo es lento porque es una broma social. Jugando a la ley, los niños formulan estrategias de acción social, aprenden a controlar las agresiones, muestran responsabilidad, democracia, y la ley les obliga a confiar en el equipo, lo que aumenta la autoestima de los niños. (p.31)

2.3.1.6. Tipos de juego desde una perspectiva evolutiva

Según Giselle (2004) los juguetes de los infantes no son iguales. Representan diferentes formas y cada una de ellas pertenece a una determinada área de desarrollo:

1. El juego simbólico

El juego de símbolos es una de las partes fundamentales de la escena de juego de un niño. Se muestra el sexto mes de vida y es una verdadera manifestación psicológica de amor que se llena de amor. Es un descubrimiento evolutivo que está en contacto con el principal educador y es una evolución evolutiva que hace que la infancia sea compleja y próspera.

En este estudio, consideramos dos tipos de juegos simbólicos:

- **Juego social**, donde los niños juegan roles imaginativos y participan plenamente como personajes que modelan el emplazamiento “este tipo de juego tiene un impacto profundo en el logro y mejora de las habilidades sociales”
- **Juego simbólico diferido**, donde el infante presenta una escena con una pequeña muñeca u otro objeto, creando una escena o historia integrada. El juego simbólico puede ser complejo e intenso, desde

simples cambios de objetos hasta la representación constante de habilidades sociales.

Tipos y niveles de juego simbólico que dan a los niños fuertes indicios de su capacidad para leer y escribir. Se encontró que las calificaciones y la conciencia local estaban asociadas con niveles más altos de juego simbólico. Lo que mejora la cognición del habla y la habilidad de comprender la teoría de grupos, los mismo de la capacidad de procesar la memoria sistemática, planificar el razonamiento, comprender suposiciones, símbolos abstractos y cambios lógicos.

2. El juego motor

Los juegos motores implican, por un lado, la implicación de todo el cuerpo, donde se da prioridad a los objetivos que son el apoyo del movimiento “coordinación motora general”, y desde este punto de vista, la implicación de la concertación visual anime al niño a realizar actividades detalladas.

Aprenda las habilidades motoras básicas que necesita para desarrollar durante el jardín de infantes durante todo el año y reciba honores adicionales en la escuela primaria. No depende de la madurez del niño, pero debe fomentarse mediante la orientación y la práctica. Para superar estas habilidades, son importantes las oportunidades frecuentes de juegos gratuitos.

Otros tipos de juego

- 1. Los juegos de reglas**, es un juego en el que participan dos o más niños y tienen reglas que el jugador acepta. Aparecen a los 5 años y se asocian a una falta de habilidades y conciencia social, lo que incide en la gestión de la vida grupal.
- 2. Los juegos de construcción**, si bien tienen la posibilidad de considerarse parte de un juego simbólico, poseen propiedades que incluyen aspectos relacionados con la gestión de preferencias espaciales. Tienen una influencia importante en el campo de la lógica: las matemáticas.
- 3. Los juegos didácticos**, son juegos que tienen como objetivo resolver los problemas de los niños. Hay diversos tipos de juegos, sin embargo en este análisis llamamos a dichos juegos soluciones alternativas, por ejem: resolver acertijos.
- 4. Los juegos musicales**, es un juego que estimula la audición de los niños y combina el sonido para encontrar la expresión musical.

5. **Los juegos literarios**, es una obra que implica cantar o representar una historia en una comedia o juego de palabras.
6. **Los juegos mediáticos**, son juegos que utilizan intermediarios electrónicos, como computadoras o fotocopiadoras, como videojuegos (juegos de pinball, etc.).
7. **Los juegos físicos y corporales**. la empresa, no las primeras habilidades motoras, se dedica a integrar el cuerpo en los productos deportivos (piernas, etc.).
8. **Los juegos gráficos y plásticos** se pueden clasificar como simbólicos si los niños generalmente quieren reflejar la realidad como dibujar, modelar o dibujar. Pero dadas sus características, los vemos como una categoría separada. (p.204)

2.3.1.7. Papel del docente y el estudiantado durante los juegos didácticos

Como funcione correctamente, debe haber algunos factores importantes, como los profesores, alumnos, padres y, en última instancia, la posición del aula en la que se lleva a cabo la enseñanza.

Un elemento importante en el aprendizaje es el alumno, él es el centro del proceso, por lo que es importante contar con las herramientas y materiales más adecuados para recibir la información y el interés necesarios. Es por esto que Bolaños y Molina (1990) explicaron que los profesores deben alentar a los estudiantes a aceptar el compromiso de su propia enseñanza.

La población de hoy es más activa que antes, lo que significa que hay más recursos técnicos que te permiten encontrar toda la información en tus cuentas personales.

López (2008) señala que no se recomiendan las clases inactivas porque los profesores están al tanto de todo y los estudiantes solo escriben ensayos. El mismo autor por su parte recomienda que esto se tenga en cuenta en la lección: “Los estudiantes dejan de estar inactivos y se vuelven activos en el proceso de aprendizaje. En Nueva Europa no es apropiado que los estudiantes sean solo uno. Escriba sobre el resumen en el sujeto” (p.7).

El hecho de que los estudiantes tengan que repetir el curso repetidamente para repasar o estudiar no significa que se comprendan completamente. Para Wooflok

(2006), “saber algo no tiene sentido. Basta con mirarlo y hacer una copia o imagen mental de ello. Saber algo debe actuar sobre ello” (p.41), esto significa que la asignatura debe ponerse en práctica para saber para qué se puede utilizar, porque es aquí donde los estudiantes comienzan a construir las relaciones necesarias para que el aprendizaje sea significativo.

En cuanto al rol del docente en el juego académico, lo consideran un inspirador o incluso un principiante, quien debe ser el responsable de dar alegría a cada uno de sus alumnos y es necesario el deseo para que se beneficien del proyecto. Por un lado, deben ser flexibles para tomar en cuenta las sugerencias de sus alumnos y que sus ideas sean tomadas en consideración y así ganar esta confianza para que puedan expresarse en clase.

Para continuar con el mismo autor, también permite al profesor centrarse más en la actividad del profesor para involucrar y dirigir el juego, dependiendo del propósito y la importancia de elegir el tipo de juego. La propuesta se refiere al contenido revisado; de lo contrario, no tendrá el mismo efecto. El autor no menciona una sola cosa y debe saber que la actividad debe ser acorde al nivel del alumno, lo cual es difícil porque son aburridos y no tan difíciles porque pueden resultar vergonzosos. Salón de conversación general.

Parte de la participación activa de los estudiantes se basa en el proceso de solicitud actual, porque deben cumplir con las metas de admisión requeridas, motivación y participación regulares. Todo porque da lugar a un creciente intercambio de ideas a través de diferentes ideas que se pueden resolver ahora mismo, y así fortalece el alumnado en estudio.

Otras situaciones que los estudiantes pueden incluir: organizar durante las ceremonias, respetar las reuniones de clase y reuniones de clase, respetar el tiempo de asistencia, entre otras cosas, para hacer el juego más divertido.

“A lo largo de los años, tanto la enseñanza como la práctica han cambiado según las circunstancias, y los autores comentan la teoría de juegos desde diferentes perspectivas” (Montero, 2017, pág. 81).

2.3.1.8. Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla

Macmillaneducation (2018) se puede dividir en cuatro juegos: juegos mentales, juegos cognitivos, juegos efectivos y juegos sociales. Cada uno de ellos se describe a continuación:

1. Juego psicomotor

Los juegos psicomotores reflejan la relación entre el sistema psíquico y el motor. Desarrollar habilidades motoras a través del movimiento y los movimientos corporales.

En este caso, estos juegos son diferentes:

- **Juegos sensoriales y perceptivos:** fomenta la discriminación emocional y servir de base para el conocimiento.
- **Juegos motores:** incrementa el conocimiento de diseño, maquetación y expresión.

2. Juego cognitivo

El juego cognitivo desarrolla la capacidad intelectual. Algún tipo de juego de inteligencia es:

- **Juegos de manipulación y edificación:** mejorar la imaginación, la atención y la concentración.
- **Juegos experimentales:** promueven las capacidades de búsqueda y apoyan trucos.
- **Juego de concentración y memoria:** apoya la atención y la concentración.
- **Juegos de lenguaje:** promueven las habilidades comunicativas, la comunicación verbal y el desarrollo del vocabulario.
- **Juegos de pensamiento:** desarrollar la capacidad de representar, hablar, resolver problemas y crear.

3. Juego social

Los juegos sociales son una actividad en equipo que promueve la interacción social, la formación de equipos y la interacción social. Los juegos que se consideran públicos son:

- **Juegos simbólicos:** incluye la simulación de situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no existen durante el juego.

- **Juegos de reglas:** son los que tienen reglas o estándares que los jugadores deben conocer y en los que deben participar para lograr los objetivos deseados.
- **Juegos cooperativos:** aquellos que necesitan juegos de equipo para lograr objetivos comunes.

4. Juego afectivo

El juego emocional es un juego que involucra emociones, sentimientos, afecto y desarrollo de la autoestima. En la infancia, los juegos emocionales se dividen en:

- **Juegos de rol o dramáticos:** cambiar la realidad a través de la representación situacional, promover el desarrollo emocional y superar la ansiedad, la depresión y el conflicto.
- **Juegos de autoestima:** mejora la autoconciencia y la autoestima.
(p.10)

2.3.2. Cuidado para el medio ambiente

2.3.2.1. ¿Qué es?

Para Etecé (2021) la protección o preservación del medio ambiente son los diversos medios para corregir, reducir o prevenir los daños causados por actividades industriales, agrícolas, urbanas, comerciales u otro tipo de ecosistemas naturales fundamentalmente “la flora y fauna”.

La protección del medio ambiente es el fin primordial de la protección, actividad social que defiende la política de salud y leyes cuyos valores incluyen la biodiversidad, el equilibrio biológico y la armonía ambiental. Aun cuando, esta visión difiere de la de los ecologistas y no debe equivocarse con ella. Promueve el no aprovechamiento de los recursos naturales, mientras que los ecologistas exigen una mejora ambiental responsable y sostenible.

La preservación ambiental es producto de distintas causas, como, por ejemplo:

- **Razones científicas.** La búsqueda de la vida es importante para proteger la vida en la Tierra. Sin embargo, el daño ambiental impredecible a menudo es causado por efectos industriales y básicos nocivos que logran poner en peligro la salud pública.

- **Razones económicas.** El crecimiento sostenido permite la reposición de los recursos naturales sin destruir los hábitats en los que están ubicados y se vuelve más rentable a largo plazo porque duran mucho más que los recursos degradados.
- **Razones culturales.** Muchas de las áreas explotables tienen un valor cultural importante para los diversos habitantes, los ven como lugares de peregrinación o encuentros místicos, si no parte de una atracción turística, pero sí parte del patrimonio de su país.
- **Razones éticas.** Por las razones anteriores, los estados tienen el deber moral de proteger los intereses comunes de las personas y de coexistir con otras naciones. Para hacer esto, necesitas cuidar el ecosistema.
- **Razones sociales.** El desarrollo de infraestructura innecesaria e ilegal a menudo tiene un impacto negativo en las comunidades vulnerables, lo que lleva al subempleo, la pobreza y más.
- **Razones legales.** Existen leyes internacionales que protegen el medio ambiente y respetarlo se considera un mandato nacional. (Etecé, 2021)

2.3.2.2. *¿Cómo funciona el medio ambiente?*

Según Ramos & Sánchez (2013) la respuesta a esta pregunta en pocas líneas no es fácil, podemos comenzar con el concepto de medio ambiente, especialmente gracias a Tansley, quien lo describió en 1935. Antes de que el entorno se entienda como un complejo de razones físicas asociadas con los organismos de vida, porque se fundó la ciencia de la naturaleza.

A razón, Díaz Pineda sostiene que los cimientos del medio ambiente no son los seres vivos (biocenosis) e inertes (biotopo) en todas partes, sino las relaciones se dan en este grupo. Entre el biotopo y la biocenosis, desde la perspectiva del desempeño ambiental, existe una conexión global básica: el potencial de expresión del cambio entre los dos. La energía entra al sistema como la luz del sol y emite calor. Una corta fracción de los elementos químicos capturados en la fotosíntesis (CO₂, nitratos, sulfatos) tienden a oxidarse en los biomas, pero una vez incorporados a la biomasa se reducen (hidratos de carbono, proteínas. etc.).

La respiración de los reexpida y regresa al medio ambiente, por lo que el transporte de estas sustancias forma un ciclo bioquímico local en la escala. Todos los

sistemas crecen en el cuerpo si también hay químicos en sistemas biológicos, gracias a la energía solar.

Podemos decir que el mundo es un holocenosis o una biosfera global. Para continuar con estas ideas, surgen los principios, relaciones e integración de los seres vivos hasta llegar a la biosfera; en este sentido, el concepto del nombre de Gaia es interesante y describe estas relaciones con claridad. (p.42)

2.3.2.3. El enfoque ecosistémico y desarrollo humano

Según Ramos & Sánchez (2013) para comprender los ecosistemas y sus maneras de participación, es fundamental desarrollar una teoría completamente nueva que sustituya la antigua forma simple de tratar los estados ambientales biológicos. En la década de 1990 se hablaba de un enfoque ecosistémico, lo que significaba que había que estudiar el ecosistema a través de un enfoque integrado y holístico. La primera definición de fecha límite es: una estrategia que incluye la gestión del suelo, el agua y los recursos orgánicos disponibles para mantener y continúa usando y continuando.

Los ecosistemas también son uno de los pilares de la Evaluación de Ecosistemas del Milenio del 2005, que reconoce claramente que los seres humanos y sus formas culturales son una parte importante del medio ambiente (UNEP, 2006). Además, los objetivos de Desarrollo del Milenio han logrado que se entienda firmemente en la salud y la sostenibilidad ambiental, son una parte importante para la comunidad humana.

El Instituto de Recursos Mundiales señalan que la situación ecosistémica calcula largamente cómo el funcionamiento y la producción de un hábitad determinado se ven afectados por la manera que los individuos lo utilizan. También enumera las siguientes características de este método:

- **Es integrado.** Hoy en día, propendemos a gestionar el medio ambiente para adquirir bienes o servicios superiores como pescado, madera o electricidad, sin darnos cuenta por completo de lo que nos hemos estado perdiendo al mismo tiempo. Entonces es posible que estemos ofreciendo productos y servicios que son más valiosos de lo que hemos recibido; suelen ser clientes que no expresan beneficios, como instalaciones habitables o gestión de inundaciones.

- **Definir los límites que han sido identificados por la gestión ambiental y la cultura.** La atención se centra en un plano sistemático que reconoce que el ecosistema funciona como una unidad completa y debe gestionarse así en lugar de parcialmente. Esto significa superar las restricciones jurisdiccionales, ya que los ecosistemas a menudo cruzan las fronteras nacionales.
- **Tener una visión a largo plazo.** Los procesos de los ecosistemas se respetan a nivel microscópico, pero se ven dentro de todo el paisaje y décadas, operando en diferentes escalas de tiempo y dimensiones.
- **Incluyendo la población.** La investigación de las redes sociales está vinculada a la información medioambiental. Como resultado, vincula claramente las necesidades humanas con la capacidad de vida del medio ambiente para satisfacerlas. Aunque se basa en una guía y una puerta de enlace, este proceso permite la transformación humana.
- **Preserva el potencial productivo de las unidades.** Este enfoque no solo se enfoca en la producción de bienes y servicios, sino que los trata como un producto natural de un ecosistema saludable, más que como un fin en sí mismo. Según este método, a menos que se pueda proteger o mejorar la capacidad del ecosistema para generar los beneficios esperados en el futuro, la gestión no es sólida.

Para citar nuevamente el texto del Instituto de Recursos Mundiales, los requisitos para algún tipo de entrada en función del sistema ambiental son los siguientes:

- **Abordar los “vacíos de información”.** La gestión eficaz del medio ambiente necesita el conocimiento de sus funciones y su estado actual. Sin este conocimiento detallado, no podremos determinar su capacidad de producción y los retornos que generamos cuando los tratamos, así como evaluar las consecuencias a largo plazo de estos retornos. Ésta es la clave necesaria para poder gestionar el entorno de forma completa e incompleta.
- **Iniciar un debate público sobre la gestión empresarial y los objetivos.** Comprender el desarrollo y las situaciones del ecosistema es principal, aunque solo pueden proporcionar la base para tomar decisiones acertadas sobre nuestros objetivos de gestión y, al mismo tiempo, guiar la elección entre

varias contraprestaciones. Usando el enfoque por ecosistemas, el objetivo proviene de discusiones públicas bien informadas en lo que queremos y necesitamos de estos entornos, cómo compartir los beneficios y los recursos que podemos permitirnos

- **Explicar los beneficios obvios para el trabajo ambiental.** Una de las importantes razones de la gestión ambiental natural a corto plazo que ha prevalecido en el pasado es la subestimación de los servicios de los ecosistemas. Por lo tanto, una parte importante del sistema ambiental es ayudar a la comunidad, el gobierno y la industria a aportar valor real al trabajo ambiental para que puedan ser considerados en el proceso del proyecto.
- **Agregar gestión comunitaria y ambiental.** Lo que saben sobre sí mismos y su interés inmediato en mantener su salud pueden ser factores clave para maximizar sus posibilidades de permanecer más tiempo. La participación en la gestión comunitaria y ambiental además puede dirigir a una disposición equitativa de los fondos y los beneficios de su uso.
- **Evaluar las opciones de restauración del ecosistema.** El restablecimiento del medio ambiente no es un concepto nuevo y su base científica ha sido bien establecida durante los últimos 20 años. La gente también está interesada en invertir en él. Sin embargo, todavía no existen buenos planes para la destrucción del medio ambiente y la medida en que este daño puede revertirse a través de los esfuerzos de recuperación.
- **Integra la planificación comunitaria en la gestión ambiental.** El crecimiento y los comprobadores urbanos se encuentran entre las mayores presiones ambientales en la actualidad. Las áreas rurales adecuadamente administradas pueden reducir estas comprensiones a través de importantes sectores económicos, de vivienda, transporte y energía.
- **Encuentre nuevas formas de administrar los parques en un área protegida.** Los sistemas ambientales requieren nuevas ideas que combinen la actividad humana con los objetivos de seguridad. Los parques y áreas protegidas deben incluirse en el plan de gestión del paisaje que incluye programas personalizados.

La aplicación de este método ha tenido éxito en las zonas forestales y pesqueras, así como en algunas áreas de la agricultura. Por ejemplo, al promover la

conservación y las prácticas agrícolas sostenibles, este enfoque ha ayudado a preservar. (p.50)

2.3.2.4. Crisis en el medio ambiente

Según Ramos & Sánchez (2013) la idea de los problemas ambientales no es nueva, de hecho, han ocurrido muchas veces desde la creación de nuestro planeta, ya sea vivo o desde la naturaleza humana. Si repasamos las publicaciones de historia ecológica, encontraremos un registro documental de la crisis ambiental que se produjo en Mesopotamia, la era maya y la Ruta de la Seda China en el 7000 a. C.

A veces, las convulsiones provocadas por causas naturales pueden revertir sus efectos como resultado de la participación humana. Por lo tanto, fue alrededor de los años 6000 a. C. La última crisis en el Mediterráneo fue el resultado de un fenómeno llamado “decadencia”. Las fuertes lluvias en el Medio Oriente y el Nilo y la cuenca del lago Rift en África oriental han provocado que el agua del Nilo alcance ahora el nivel del río Amazonas.

Debido al aumento sustancial del suministro de agua, el Mediterráneo oriental estuvo cubierto de la capa superior de agua dulce de 15 a 20 metros de profundidad en menos de 40 a 60 años. Esto provocó muertes generalizadas debido a la estratificación que impedía el libre cambio de oxígeno entre la atmósfera y el agua de mar; después de la primera Guerra del Golfo de Persia podrían haberse reproducido por la quema a gran escala de pozos de petróleo en Kuwait.

Si volvemos a la crisis desencadenada por nuestros antepasados, la principal diferencia radica en su alcance planetario o global. Los problemas ambientales globales pueden entenderse como un cambio funcional del sistema, en este momento los lectores pueden consultar fácilmente uno de los manuales que explican el funcionamiento de la tierra.

La primera parte del problema se ve en la pérdida de propiedad; cuando se trata de problemas ambientales en las décadas de 1960 y 1970, el principal problema es la pérdida de materiales no duraderos, por ejemplo, los años del peligro del petróleo.

Mientras tanto, los especialistas creen que la destrucción de recursos renovables, peces, tierras, árboles, etc., es motivo de gran preocupación. Hemos ido más allá de la energía natural para obtener residuos, y la inclusión de muchos

elementos en los seres vivos, la salud fundamental de nuestra especie, nos afecta. La contaminación también reduce lo que muchas economías tienen. (p.55)

2.3.2.4.1. Las causas de la crisis del medio ambiente

Según Ramos & Sánchez (2013) señala que son muchos los factores que inciden en la relación entre el hombre y la naturaleza, la tecnología, el conflicto Norte-Sur y la economía son los más importantes, sin mencionar el proceso y sus consecuencias.

Por supuesto, existen diferentes opiniones sobre los problemas ambientales, y muchos de sus temas enfatizan con otros factores de una forma u otra. Algunos de los siguientes ejemplos:

Dado el aumento de peso en la comunidad, esta teoría puede citarse como un sitio común en la bibliografía: “La especie humana nos hemos expandido por el planeta ocupando ambientes impensables para aquellos primates que iniciaron nuestro periplo hace dos millones de años. Esta propagación, frenada hasta no hace mucho por las plagas, enfermedades y un desarrollo tecnológico relativamente incipiente, se ha disparado en las últimas décadas. Hoy, la población humana ha rebasado la delirante cifra de los 6.000 millones de individuos, explota el 70% del territorio con alguna potencialidad agrícola y monopoliza más del 40% de la productividad primaria de los ecosistemas terrestres. Como consecuencia nuestro planeta da muestras de desgaste: se contamina el mar y la atmósfera, cambia el clima, se pierde suelo, se esquilman los recursos, desaparecen las especies, etc. Surge así un interés creciente por revisar nuestro papel en la viabilidad de los sistemas ambientales que nos mantienen” (Andradas, 2003).

Los problemas financieros relacionados con ideas como el crecimiento y el desarrollo han hecho que ciertos escritores se detengan. Se puede resumir de la siguiente manera: los problemas ambientales son producto de la producción industrial, caracterizada por su fauna. Con el pretexto de un crecimiento económico continuo, los medios de la producción y la expansión de la productividad, creo que solo la tecnología puede resolver los problemas humanos. (p.57)

2.3.2.5. Objetivos, principales y valores de la educación ambiental

En cuanto al Ministerio del Medio Ambiente (2018) cómo se mencionó anteriormente, “la Carta de Belgrado dice que la educación ambiental debe centrarse

en la geografía, cambiar la forma de hacer las cosas y estar siempre alerta. Y tiene como objetivo solucionar problemas. ¿Qué afecta a una comunidad en particular?” (p.11)

Los objetivos de la educación ambiental se muestran a continuación, tomados de la Carta de Belgrado (1975).

1. Objetivos de la educación ambiental.

- **La conciencia:** Sensibilizar para que las personas sean conscientes de los problemas ambientales y su impacto en la habitabilidad.
- **Conocimiento:** Proporcionar información para una comprensión básica del medio ambiente como sistema, los problemas ambientales, la presencia humana en él y la dependencia resultante.
- **Actitudes:** Impulsada por un conjunto de valores sociales y un fuerte interés por el medio ambiente para participar activamente en su conservación y mejora.
- **Aptitudes:** Desarrollar habilidades para resolver problemas ambientales.
- **Capacidad de evaluación:** Mejorar la capacidad de evaluar proyectos de EA y proyectos basados en factores ambientales, políticos, económicos, sociales, estéticos y educativos.
- **Participación:** Desarrollar el sentido de la responsabilidad y la conciencia de la urgente necesidad de solucionar y comprometerse con los problemas ambientales.

2. Principios de la gestión de programas de educación ambiental.

- Considere todo el entorno natural y creado por el hombre, incluidos los ambientales, políticos, económicos, tecnológicos, sociales, legislativos, culturales y estéticos.
- Un proceso constante y continuo dentro y fuera de la escuela.
- Tenga un plan de estudios de aprendizaje social.
- Énfasis en la participación, prevención y resolución de problemas ambientales.
- Teniendo en cuenta las diferentes regiones, investigar los problemas ambientales básicos desde una perspectiva global.

3. Valores de la educación ambiental.

Teniendo en cuenta esos principios, algunos autores sugieren que existen ciertos principios que permiten una mejor comprensión de los objetivos del aprendizaje ambiental. Uno de ellos fue Federico Velásquez, un educador español que había escrito muchos temas ambientales.

El autor señala que una serie de valores son la base de la educación ambiental, pero hay dos valores básicos que urge que los ciudadanos los resuelvan: la austeridad y el respeto.

- **La austeridad:** quiere que comprendamos nuestra verdadera importancia al apreciar nuestros recursos naturales. El uso adecuado y la reducción del consumo es un beneficio clave de la austeridad.
- **El respeto:** es importante conectarse con los demás y su entorno natural, de persona a persona. Debemos honrar y apreciar cada aspecto de nuestras vidas, es decir, respetar todas las formas de vida.
- **La solidaridad:** su propósito es ayudar a todos sin discriminación. También tiene en cuenta la solidaridad con las generaciones futuras.
- **La co-responsabilidad:** nos pide que asumamos una responsabilidad individual y colectiva, ante los desastres naturales, es decir, que nos demos cuenta de que todos tenemos un objetivo común y que resuelva los problemas ambientales.
- **La empatía:** tiene como objetivo cultivar en los estudiantes y en toda la sociedad el sentido de identidad con la naturaleza, donde nos convertimos en parte del medio ambiente y ya no nos vemos como una entidad dependiente o independiente que utiliza únicamente el entorno natural para extraer recursos.
- **La coherencia:** este es un valor que significa entender nuestros valores y nuestras ideas están directamente relacionados con nuestras acciones y decisiones. Es decir, creemos que lo que hemos mostrado es coherente con nuestro comportamiento, incluso si todos comprenden las circunstancias. Empezar este valor también significa pasar de la información ambiental a un estado que refleje esa protección y, en última instancia, en coordinación. (p.14)

2.3.2.6. Energía y medio Ambiente

Para el Ministerio del Medio Ambiente (2018) el desarrollo social y el uso de la energía están estrechamente vinculados en la historia. ¿Por qué a menudo tenemos que decir que si un país se está desarrollando debe haber un aumento en el consumo de energía? Así como un mayor consumo de energía está estrechamente relacionado con el aumento de la producción minera, todos sabemos que su producción, transporte y consumo afectarán la energía. El impacto del entorno natural y social puede ser local o global.

Como todos sabemos, la producción y el uso de cualquier energía siempre tendrá un impacto en el medio ambiente. Hoy en día, las personas se preocupan por proteger y cuidar el medio ambiente.

Uno de los efectos notables muestra una clara tendencia a la disminución de la población y los ecosistemas, relacionado con la quema de combustibles fósiles (carbón, petróleo y gas) y biomasa (materiales como leña, etc.). Hemos escuchado muchas veces sobre el impacto que puede tener una industria de incendios, el impacto que podría tener en los residentes cercanos, la tierra circundante e incluso los bosques locales.

Además, el dióxido de carbono (CO₂), un gas de efecto invernadero, se produce utilizando combustibles de carbono como el petróleo y el carbón. Puede viajar largas distancias y perjudicar a todo el mundo por medio de reacciones químicas en la atmósfera. (p.56)

2.3.2.6.1. ¿Qué es la energía?

Para el Ministerio del Medio Ambiente (2018) el desarrollo social y el consumo de energía tienen muchos nombres diferentes dependiendo de su fuente o sistema. Por ejemplo, un objeto puede definirse como energía en términos de posición, velocidad o ambas, como veremos a continuación. La energía se descubre de distintas formas según los cambios que provoca o puede provocar:

- **Energía cinética.** Es la habilidad de trabajar a través de sus movimientos. Todo objeto en movimiento tiene energía cinética. Por ejemplo: ciclistas conduciendo por la calle, viento, río u olas. La energía cinética es siempre positiva porque no depende de la dirección del movimiento.

- **Energía potencial.** Está conectado con la postura, así como, cuando levantamos un libro a un lugar más alto, almacenamos la energía que puede producir tan pronto como se detiene; o si almacenamos agua, como en un puerto hidroeléctrico, entonces el agua a gran altura se puede utilizar para generar electricidad a partir de su potencial. (p.57)

2.3.2.6.2. Múltiples formas de energía

Para el Ministerio del Medio Ambiente (2018) La energía es una, pero se manifiesta de diferentes maneras. Todos ellos implican la capacidad de realizar cambios, cambios o acciones, como la energía solar, la energía química, la energía nuclear y la energía térmica.

- **Fuentes de energía.** La fuente de poder de dónde viene la energía. Estos recursos son:
 - Agua.
 - Sol.
 - Viento.
 - Calor de tierra.
 - Carbón.
 - Biomasa.
 - Petróleo.
 - Mareas.
 - Uranio y plutonio. (p.58)

2.3.2.6.3. Clasificación de las fuentes de energía

Para el Ministerio del Medio Ambiente (2018) estas son las siguientes fuentes que se encuentra:

- **Fuentes renovables:** Es una energía que se puede restaurar a escala humana, ya que depende del medio ambiente y del ciclo natural de la tierra. Se pueden dividir en energía en:
 - Energía hidráulica.
 - Energía eólica.
 - Energía solar.
 - Energía geotérmica.
 - Energía mareomotriz.
 - Energía de la biomasa.

- **Fuentes no renovables:** La energía no renovable se refiere a la energía que no se puede reemplazar a corto plazo. La mayoría de ellos se denominan fósiles (carbón, petróleo) porque se originaron en combustibles fósiles hace millones de años.
 - Carbón.
 - Petróleo.
 - Energía nuclear.

1. Fuentes renovables.

- **Ventajas:** Energía pura (poco o nada de dióxido de carbono de la atmósfera). A menos que, por supuesto, sea energía a largo plazo.
- **Desventaja:** En algunas partes del mundo, este tipo de recursos tienen más ventajas competitivas. Por ejemplo, en el norte de Chile se puede generar un alto potencial para las células solares y en el sur el potencial para la energía eólica.

Algunos de ellos, como la energía solar y eólica, necesitan más espacio para funcionar.

2. Fuentes no renovables.

- **Ventajas:** Es un recurso que los seres humanos conocen y utilizan desde hace mucho tiempo.
Se han desarrollado otras tecnologías para la producción de este tipo de energía.
- **Desventaja:** Sus estimulantes producirán contaminantes como el dióxido de carbono, lo que provocará el impacto del cambio climático.
(p.60)

2.3.2.7. Dimensiones de la conciencia ambiental

Para Chuliá (1995) existen encuestas internacionales que abarcan la investigación de la conciencia ambiental, una de ellas es el trabajo realizado por que aporta una definición de conciencia ambiental planteada en cuatro dimensiones: cognición (información y conocimiento), emoción (creencia, valores y atención), motivación (actitud) e iniciativa (comportamiento individual y colectivo).

Sin embargo, la definición utilizada en este estudio es producto, en el que se pueden distinguir cuatro dimensiones: cognitiva, afectiva, conativa, activa.

- **Dimensión cognitiva:** Un conjunto de ideas que revelan niveles de información y conocimiento relacionados con temas ambientales es visto no solo como un "tema" sino también como una importante realidad diaria que ayuda a descubrir a través del tiempo y métodos de estilo de vida. Explorar el universo a través de la evaluación y la crítica, los individuos de los grupos sociales se entrelazan con su herencia cultural y ambiental en la vida cotidiana aquí y ahora. Esto incluye conocimientos básicos, saber cómo encontrar información relevante para restablecer la inteligencia de los manifestaciones y problemas ambientales y apreciar las conversaciones clave entre otros conocidos, el otro es tomar las decisiones correctas.
- **Dimensión afectiva:** Se refiere a un estado emocional que expresa convicciones y sentimientos sobre problemas ambientales. Desde esta perspectiva, tener en cuenta que el ecosistema no es solo un proceso de resolución de dificultades a solucionar, sino aun una forma de vida que permite crear un sentido de actividad material e intelectual.
- **Dimensión conativa:** Incluye actitudes de comportamiento responsable sobre los intereses de la participación en programas y promoción de temas ambientales. Además de los comportamientos causados por el comportamiento social, esto también incluye comportamientos que son consistentes y deliberados basados en el comportamiento. Así como resolver problemas prácticos y llevar a cabo proyectos de protección ambiental, desarrollo de habilidades, fortaleciendo el sentido de “marcar la diferencia”, y combinando reflexión y acción. También podemos llamarlo nivel de voluntad o comportamiento moral.
- **Dimensión activa:** Guiar a las personas siguiendo las reglas y prácticas del medio ambiente, incluso en situaciones de confianza o presión. Aprenda a vivir y trabajar juntos, colaborar, comunicarse, escuchar, comunicarse y comprender mejor e implementar un entorno más eficaz.

Para que una persona obtenga un compromiso con el desarrollo sostenible e incorpore las variables ambientales como un valor en su toma de decisiones, debe obtener una conciencia ambiental completa desde el nivel más bajo. La sinergia de estos niveles depende del entorno geográfico, social, económico, cultural o educativo del individuo. (p.36)

2.4. Definición de términos básicos

- **Actitud:** se puede definir como una tendencia o tendencia adquirida, que es más o menos universal y tiene un tono emocional, y responde de manera bastante persistente y típica, generalmente positiva o negativa (apoyo o en contra).
- **Afectividad:** es un campo amplio de la vida mental, y el estado pertenece a: sentimiento, emoción, sentimiento y estado mental.
- **Aptitud:** es la habilidad, actitud y capacidad de realizar una determinada acción de una persona o cosa.
- **Conciencia:** es la habilidad del ser humano para reconocerse, comprender y percibir su propia existencia y entorno.
- **Creatividad:** es el habilidad o destreza del hombre para inventar o crear objetos, que pueden ser físicas, intelectuales, simbólicas o simplemente imaginarias.
- **Crisis ambiental:** ocurre cuando una especie o población vive en un ambiente ambiental que amenaza su continuidad cambia. Por lo tanto, para evitar disturbios ambientales, los gobiernos de todo el mundo deberían promover pronósticos de desarrollo sostenible.
- **Cuidar el medio ambiente:** representa todos los comportamientos que deben tomar los organismos para la salud natural. El objetivo es que el entrevistador tenga otras oportunidades y beneficios para complementar la vida de todas las generaciones.
- **Ecosistema:** se trata de que las especies en el entorno dado interactúen entre sí y con su entorno; a través de procesos como el estrés, el parasitismo y la simbiosis, y con su ambiente al descomponerse se convierte en parte de la energía que regula el sistema circulatorio.
- **Empatía:** es la función de entender y compartir las emociones y vivencias de los otros. Se trata de ponerse en el lugar de otra persona.
- **Energía cinética:** en definitiva, es la energía que posee el cuerpo como consecuencia del ejercicio. Es la capacidad o el trabajo de hacer que un objeto cambie de estático o estático a moverse a cierta velocidad.
- **Inteligencia:** capacidad para adquirir conocimientos, pensar y razonar con claridad y adaptarse al entorno de forma flexible.

- **Juego libre:** puede verse como lo opuesto a los juegos estructurados o dirigidos. En el primero, el niño decide qué quiere jugar, con qué y con quién juega, establece las reglas, elige los materiales y determina el final del juego.
- **Juego simbólico:** es una actividad espontánea en la que los niños utilizan sus habilidades mentales para crear una escena de diversión. Veremos, por ejemplo, cómo los niños fabrican cajas de cartón en barcos piratas o palos de escoba en caballos.
- **Juegos sociales:** juegos a menudo jugados entre dos o más personas en un entorno cerrado o en la azotea, que incluyen principalmente juegos de sala de estar y juegos de mesa, excluidos los juegos deportivos que se ven afectados por los receptores principales.
- **Juego:** es una actividad desarrollada por una o más personas cuyo propósito directo es el entretenimiento y la recreación. Sin embargo, además del entretenimiento, otra función de los juegos es desarrollar habilidades y habilidades intelectuales, atléticas y / o sociales.
- **Motricidad:** se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. Involucra todos los sistemas de nuestro cuerpo, trasciende la realización de acciones y movimientos, e implica espontaneidad, creatividad, etc. Cuando nace un niño, su comportamiento es inconsciente.
- **Sociabilidad:** resultan ser las habilidades o cualidades sociales de una persona, es decir, una persona tiene una inclinación natural a vivir en sociedad, y también es una persona muy amable a la que le gusta interactuar con los demás.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

- El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	• Juego psicomotor	• Mejora su relación y comunicación con los demás.	Ítems
	• Juego cognitivo	• Estimula el sentido del equilibrio.	Ítems
	• Juego social	• Desarrolla el lenguaje como estrategia fundamental.	Ítems
	• Juego afectivo	• Comprende y controla su entorno físico y social.	Ítems
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	• Dimensión afectiva	• Búsqueda de socialización	Ítems
	• Dimensión cognitiva	• Implican actividades esencialmente físicas.	Ítems
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	• Dimensión afectiva	• Ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades.	Ítems
	• Dimensión cognitiva	• Permite expresarse libremente.	Ítems
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	• Dimensión afectiva	• Valora el problema de la contaminación.	Ítems
	• Dimensión cognitiva	• Preocupaciones por el medio ambiente.	Ítems
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	• Dimensión afectiva	• Priorización del problema ambiental.	Ítems
	• Dimensión cognitiva	• Nivel de información general y problemas ambientales.	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensión conativa • Dimensión activa 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento bien definido de los problemas ambientales, sus causas y sus consecuencias. • Opiniones sobre política ambiental. • Percepción de la acción individual como responsabilidad personal. • Disposición de asumir costes a las medidas políticas. • Predisposición a acciones proambientales. • Participación activa del individuo. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p>
--	--	---	------------------------------

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Para este análisis, utilizamos un diseño transversal no experimental. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja por un solo grupo, y los datos a analizar se recolectan en un solo momento.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2020, en la de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del distrito de Huacho, los mismos que suman 80.

3.2.2. Muestra

A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la búsqueda de campo se utilizaron técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación previa coordinación y colaboración con los docentes, lo que me permitió estudiar cuantitativamente estas dos variables cualitativas, es decir, realizar la investigación desde un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Utilizamos el instrumento listo de cotejo sobre el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años, que consta de 15 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Utiliza el agua de manera prudente al lavarse las manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	15	18,8	18,8	68,8
	A veces	5	6,3	6,3	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

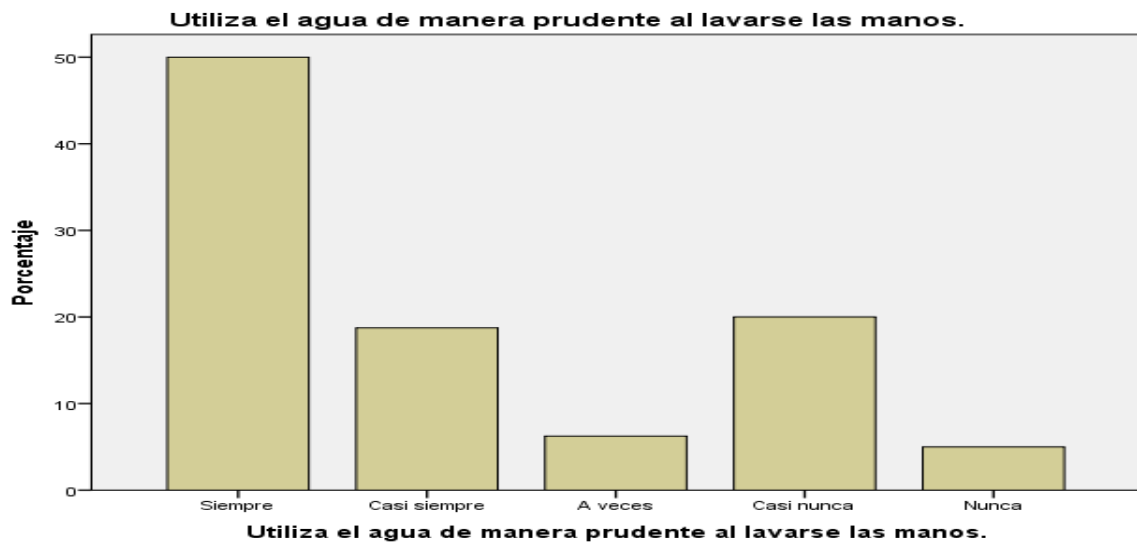


Figura 1: Utiliza el agua de manera prudente al lavarse las manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 50,0% indican que siempre utilizan el agua de manera prudente al lavarse las manos; el 18,8% indican que casi siempre utilizan el agua de manera prudente al lavarse las manos, el 6,3% indican que a veces utilizan el agua de manera prudente al lavarse las manos, el 20,0% indican que casi nunca utilizan el agua de manera prudente al lavarse las manos y el 5,0% indican que nunca utilizan el agua de manera prudente al lavarse las manos.

Tabla 2

Conoce la función del agua.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

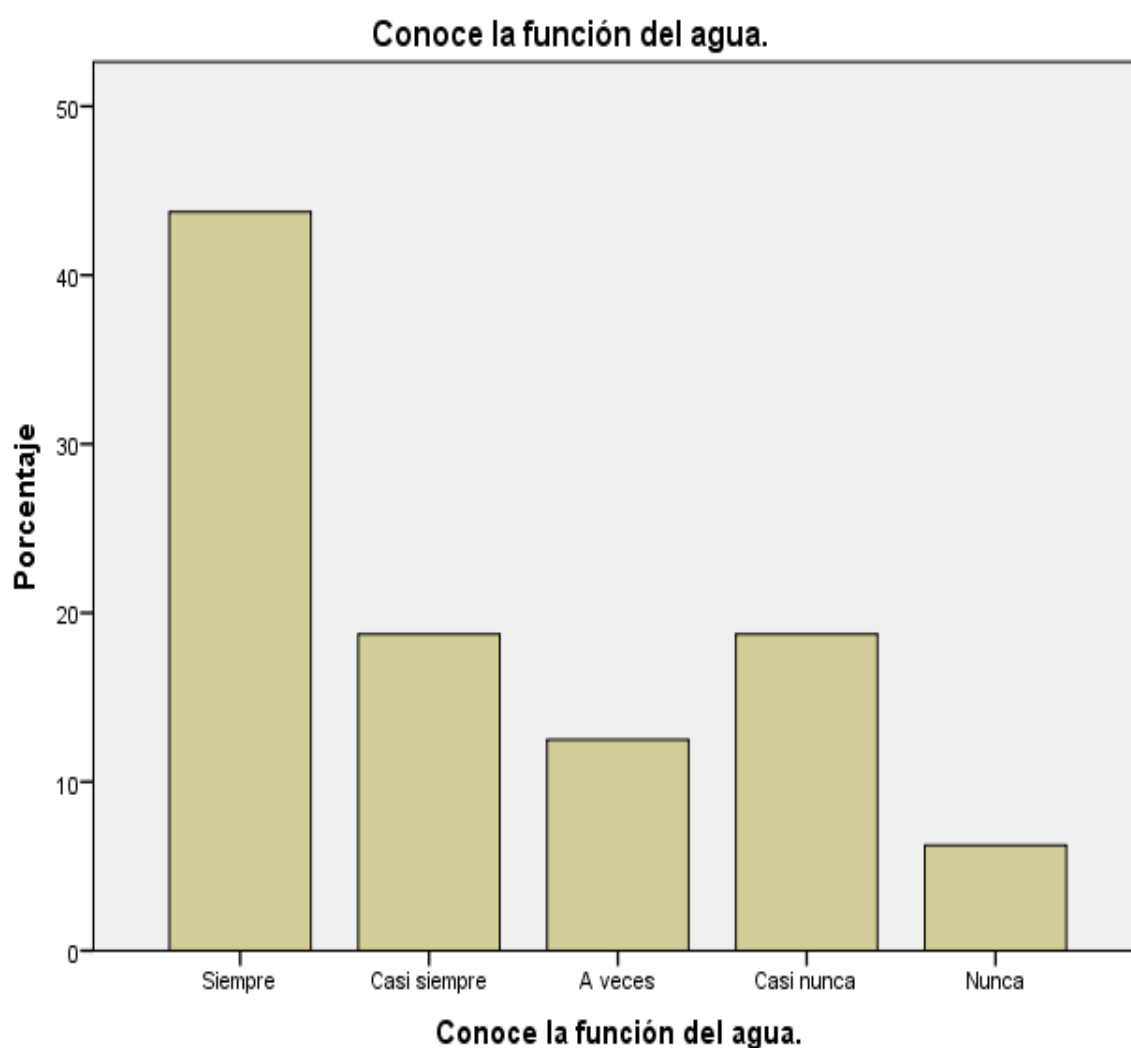


Figura 2: Conoce la función del agua.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,8% indican que siempre conocen la función del agua; el 18,8% indican que casi siempre conocen la función del agua; el 12,5% indican que a veces conocen la función del agua, el 18,8% indican que casi nunca conocen la función del agua y el 6,3% indican que nunca conocen la función del agua.

Tabla 3

Ayuda con el cuidado de las plantas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	47,5	47,5	47,5
	Casi siempre	12	15,0	15,0	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

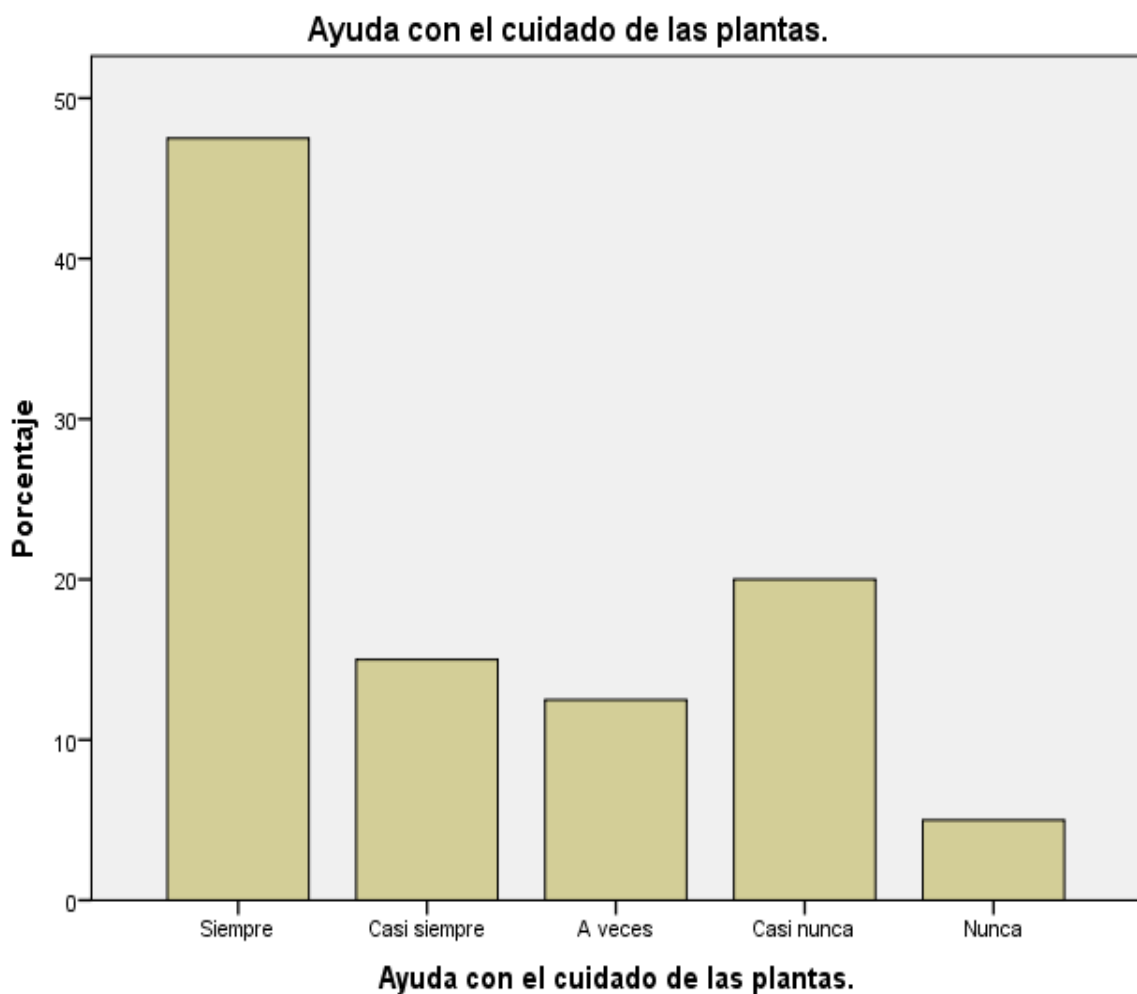


Figura 3: Ayuda con el cuidado de las plantas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 47,5% indican que siempre ayudan con el cuidado de las plantas; el 15,0% indican que casi siempre ayudan con el cuidado de las plantas, el 12,5% indican que a veces ayudan con el cuidado de las plantas, el 20,0% indican que casi nunca ayudan con el cuidado de las plantas y el 5,0% indican que nunca ayudan con el cuidado de las plantas.

Tabla 4

Conoce las plantas medicinales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

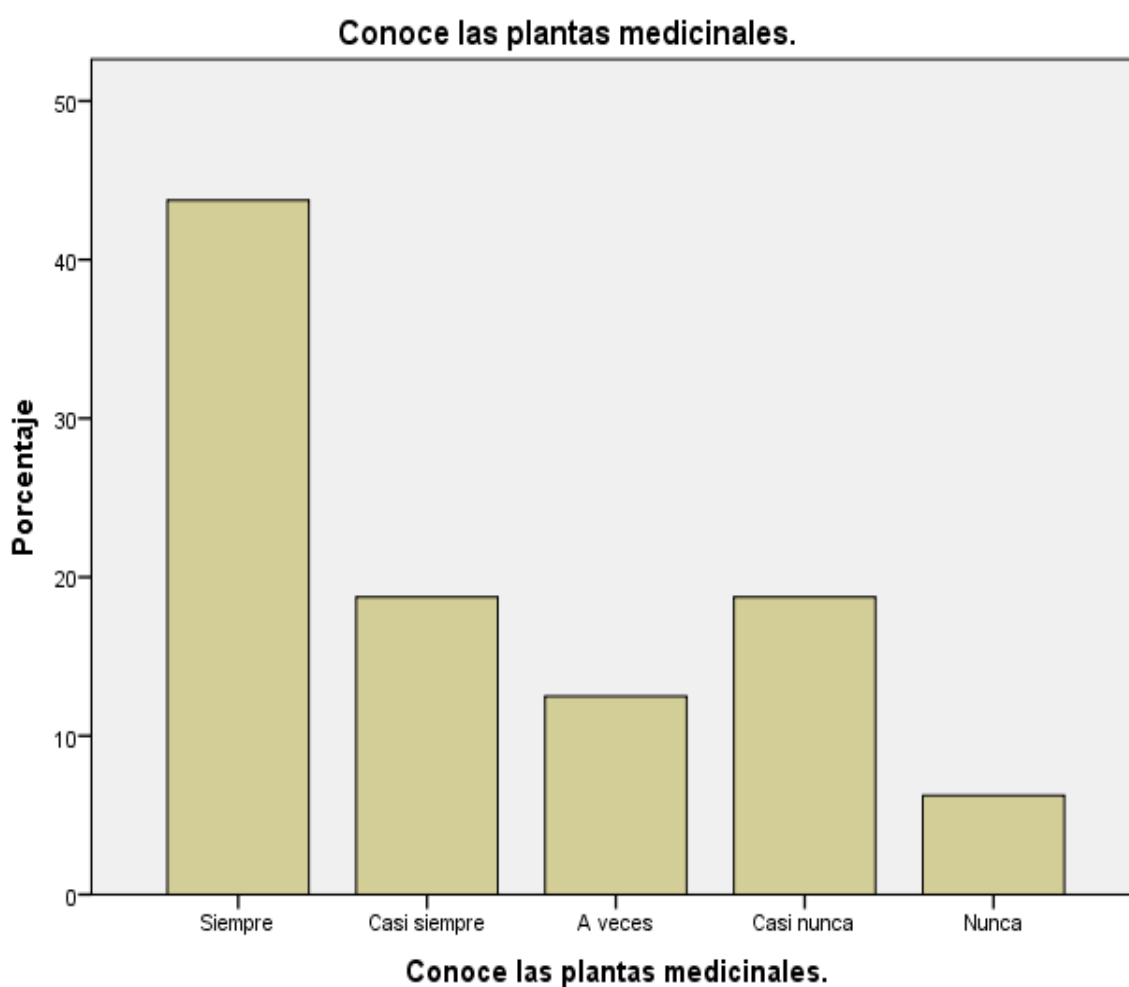


Figura 4: Conoce las plantas medicinales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,4% indican que conoce las plantas medicinales; el 18,8% indican que casi siempre reconocen las plantas medicinales, el 12,5% indican que a veces reconocen las plantas medicinales, el 18,8% indican que casi nunca reconocen las plantas medicinales y el 6,3% indican que nunca reconocen las plantas medicinales.

Tabla 5

Conoce como cuidar las plantas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	47,5	47,5	47,5
	Casi siempre	12	15,0	15,0	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

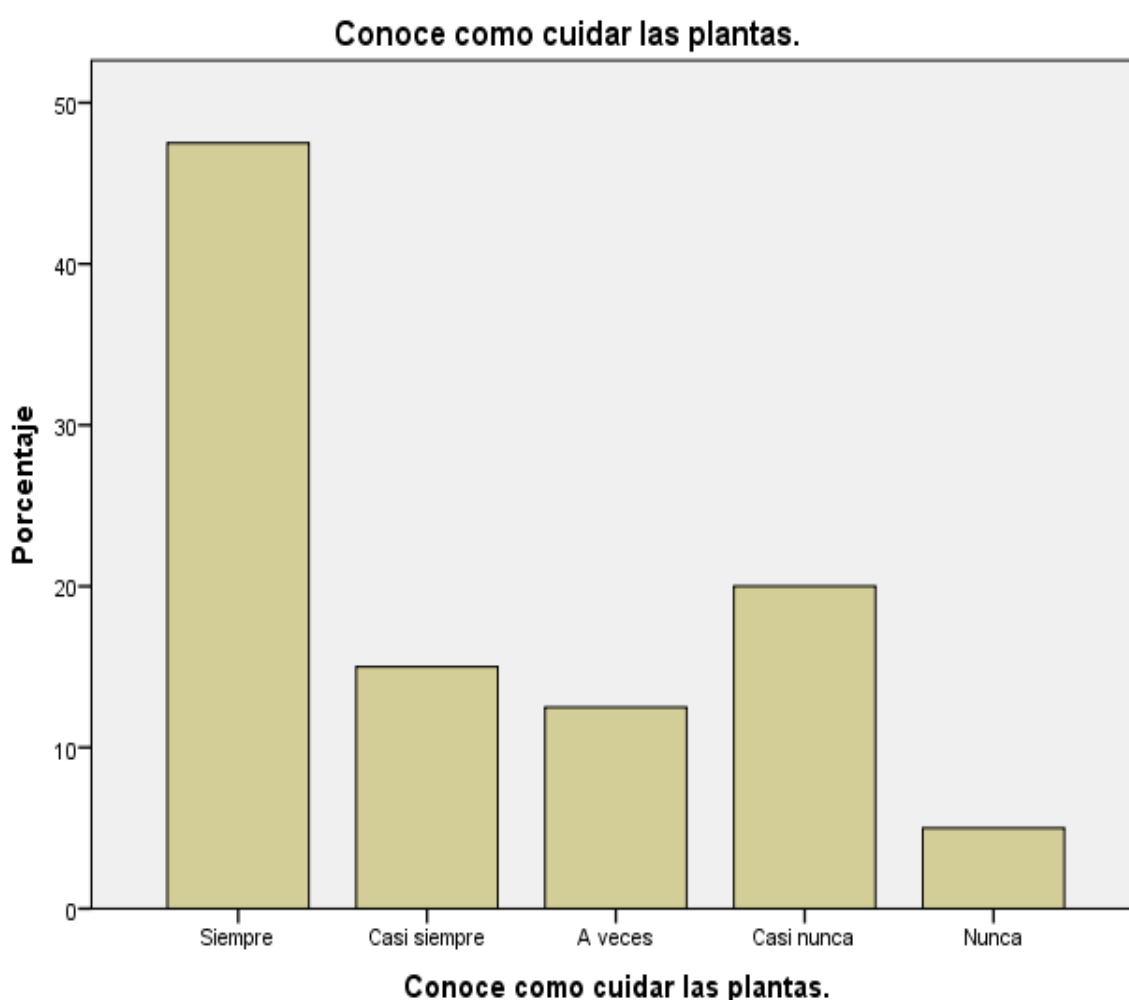


Figura 5: Conoce como cuidar las plantas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 47,5% indican que siempre conocen como cuidar las plantas; el 15,0% indican que casi siempre conocen como cuidar las plantas, el 12,5% indican que a veces conocen como cuidar las plantas, el 20,0% indican que casi nunca conocen como cuidar las plantas y el 5,0% indican que nunca conocen como cuidar las plantas.

Tabla 6

Bota la basura en su lugar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	15	18,8	18,8	68,8
	A veces	5	6,3	6,3	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

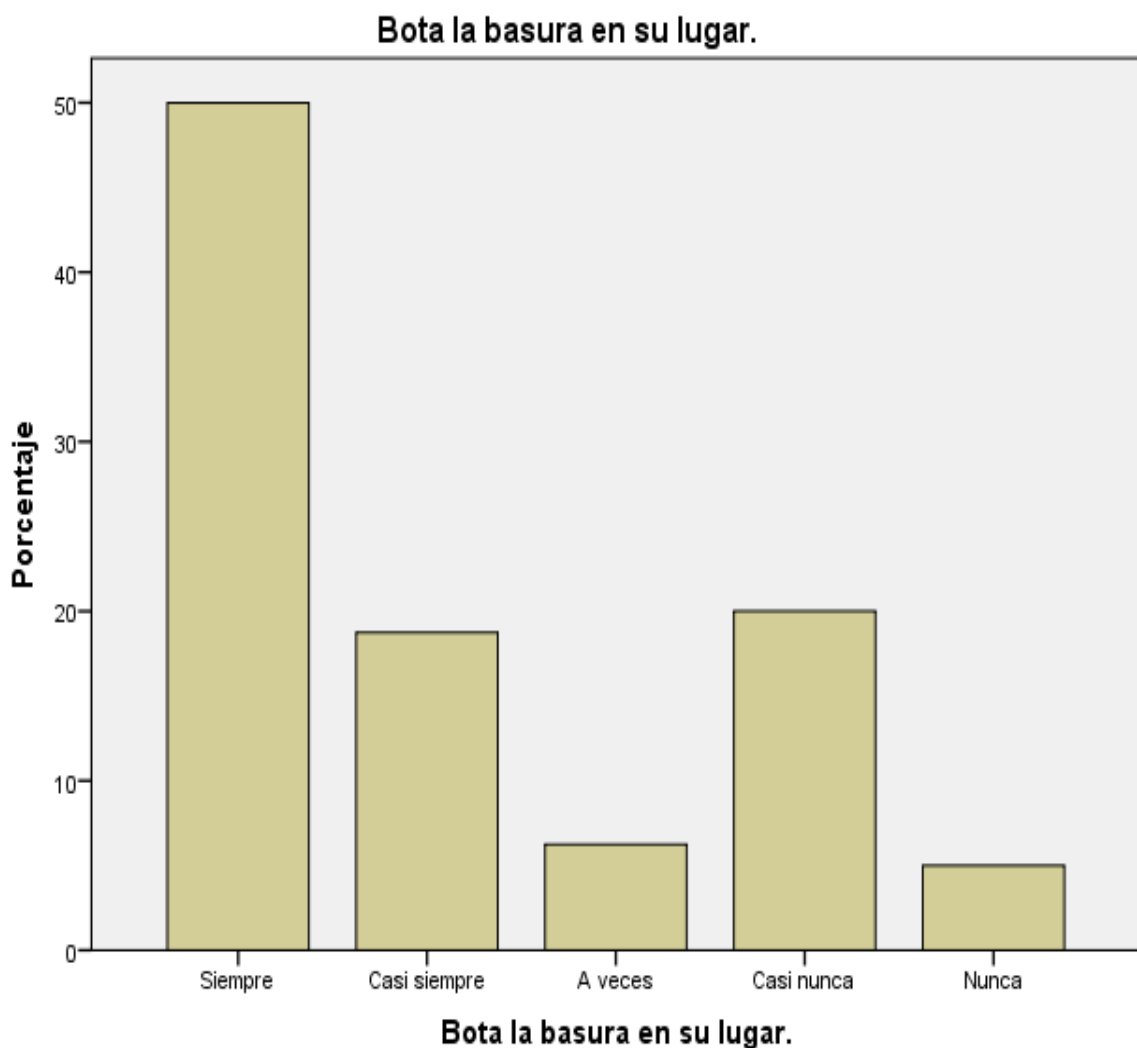


Figura 6: Bota la basura en su lugar.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 50,0% indican que siempre botan la basura en su lugar; el 18,8% indican que casi siempre botan la basura en su lugar, el 6,3% indican que a veces botan la basura en su lugar, el 20,0% indican que casi nunca botan la basura en su lugar y el 5,0% indican que nunca botan la basura en su lugar.

Tabla 7

Separa la basura y coloca donde corresponde.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

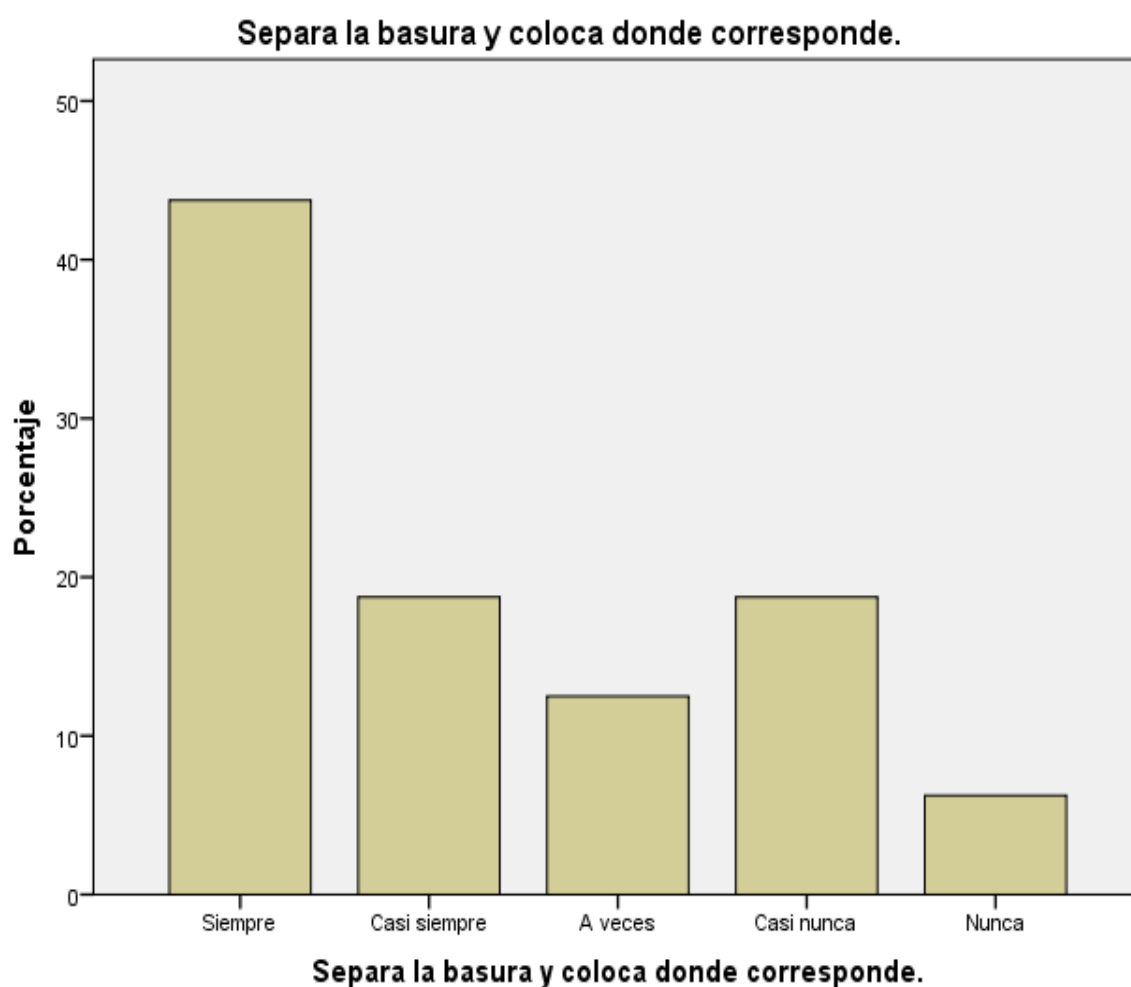


Figura 7: Separa la basura y coloca donde corresponde.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,7% indican que siempre separan la basura y colocan donde corresponde; el 18,8% indican que casi siempre separan la basura y colocan donde corresponde, el 12,5% indican que a veces separan la basura y colocan donde corresponde, el 18,8% indican que casi nunca separan la basura ni colocan donde corresponde y el 6,3% indican que nunca separan la basura ni colocan donde corresponde.

Tabla 8

Conoce el significado de “Reciclar la basura”.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	47,5	47,5	47,5
	Casi siempre	12	15,0	15,0	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

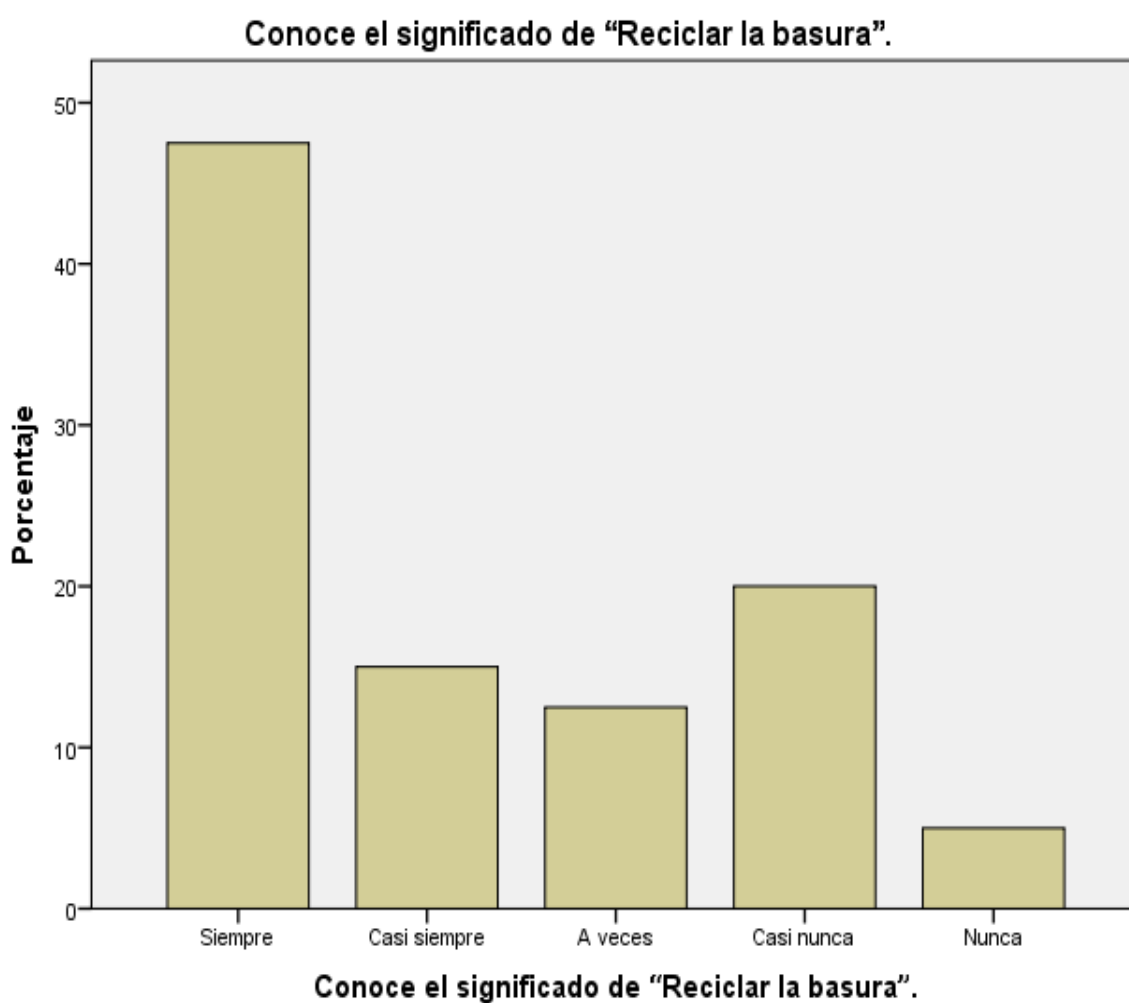


Figura 8: Conoce el significado de “Reciclar la basura”.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 47,5% indican que siempre conocen el significado de “Reciclar la basura”; el 15,0% indican que casi siempre conocen el significado de “Reciclar la basura”, el 12,5% indican que a veces conocen el significado de “Reciclar la basura”, el 20,0% indican que casi nunca conocen el significado de “Reciclar la basura” y el 5,0% indican que nunca conocen el significado de “Reciclar la basura”.

Tabla 9

Mantiene limpio su espacio en el aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	15	18,8	18,8	68,8
	A veces	5	6,3	6,3	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
Total		80	100,0	100,0	

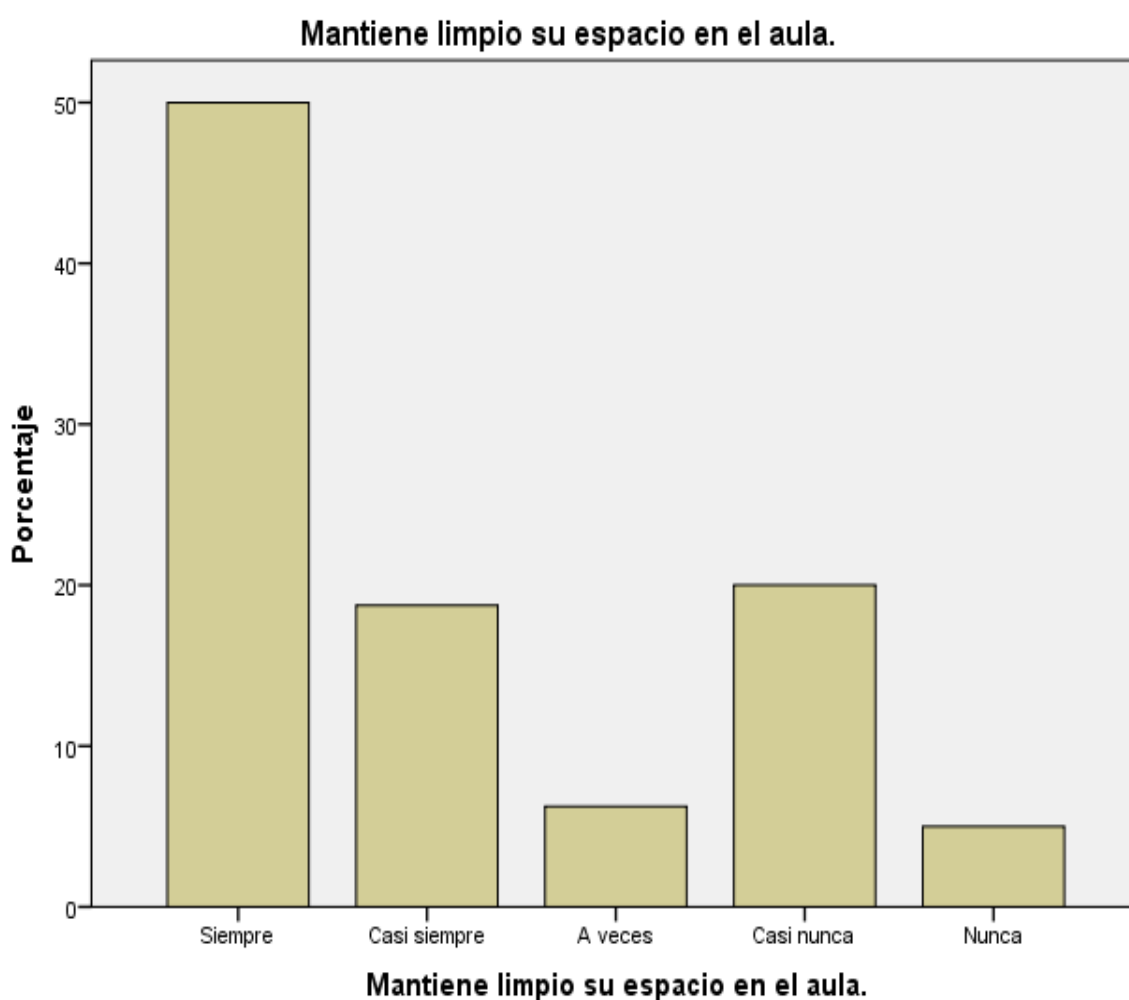


Figura 9: Mantiene limpio su espacio en el aula.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 50,0% indican que siempre mantienen limpio su espacio en el aula; el 18,8% indican que casi siempre mantienen limpio su espacio en el aula, el 6,3% indican que a veces mantienen limpio su espacio en el aula, el 20,0% indican que casi nunca mantienen limpio su espacio en el aula y el 5,0% indican que nunca mantienen limpio su espacio en el aula.

Tabla 10

Conoce hábitos para el cuidado y respeto de los animales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	47,5	47,5	47,5
	Casi siempre	12	15,0	15,0	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

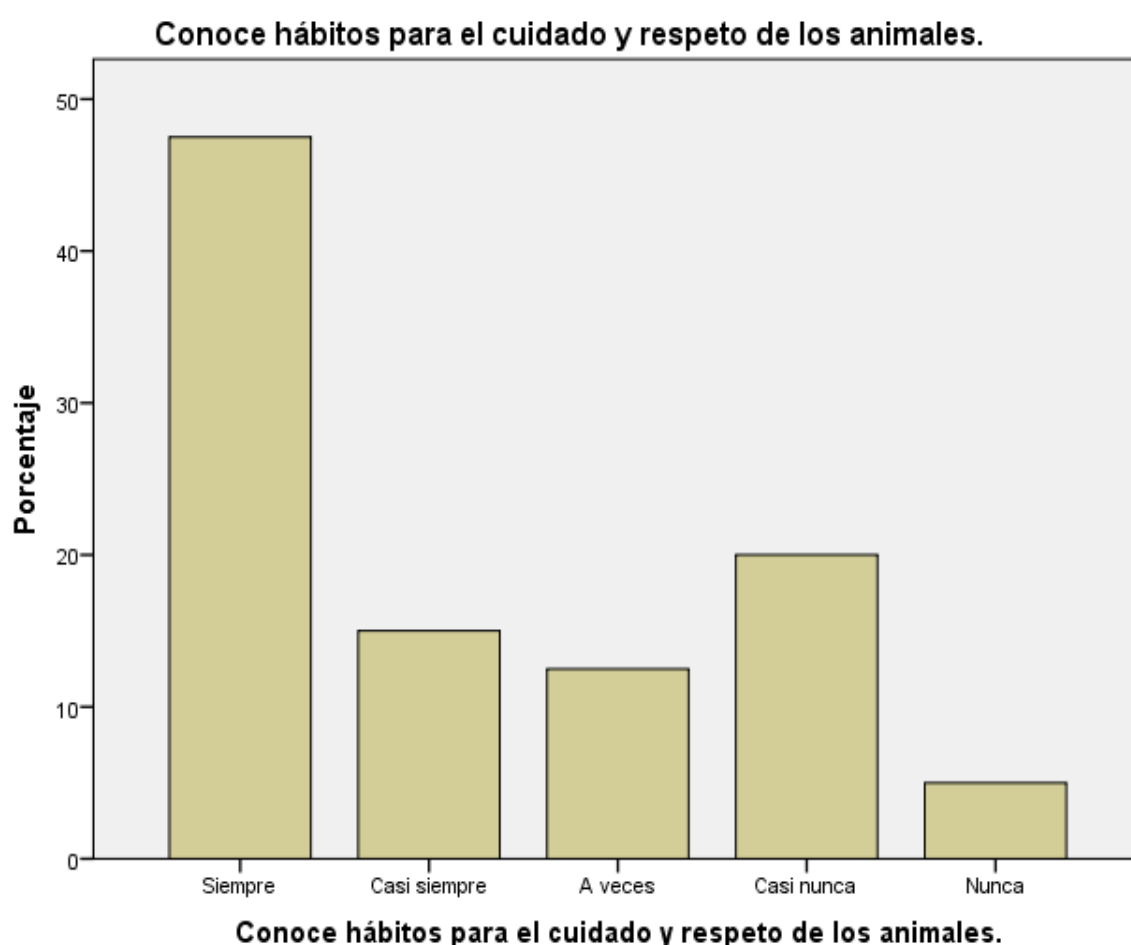


Figura 10: Conoce hábitos para el cuidado y respeto de los animales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 47,5% indican que siempre conocen hábitos para el cuidado y respeto de los animales; el 15,0% indican que casi siempre conocen hábitos para el cuidado y respeto de los animales, el 12,5% indican que a veces conocen hábitos para el cuidado y respeto de los animales, el 20,0% indican que casi nunca conocen hábitos para el cuidado y respeto de los animales y el 5,0% indican que nunca conocen hábitos para el cuidado y respeto de los animales.

Tabla 11

Se conmueve al escuchar relatos medioambientales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

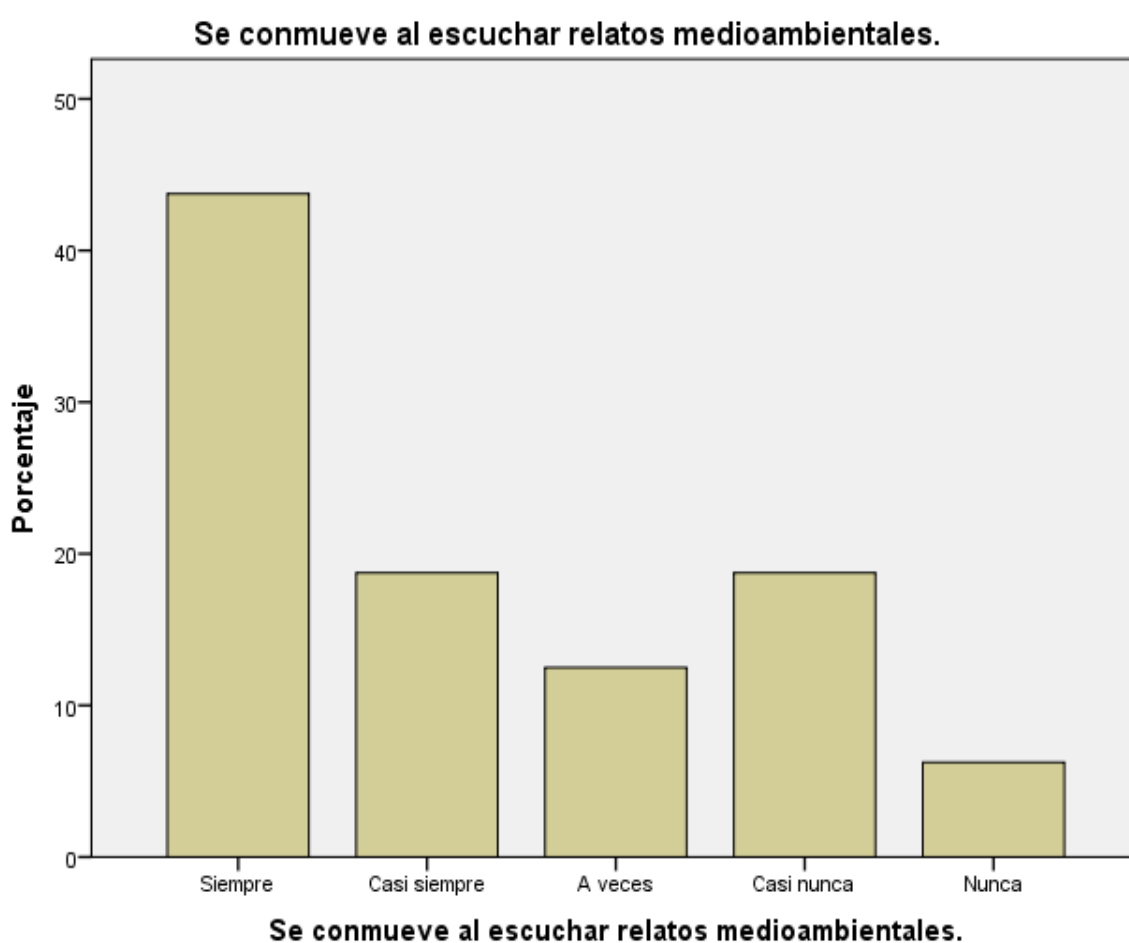


Figura 11: Se conmueve al escuchar relatos medioambientales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,8% indican que siempre se conmueven al escuchar relatos medioambientales; el 18,8% indican que casi siempre se conmueven al escuchar relatos medioambientales, el 12,5% indican que a veces se conmueven al escuchar relatos medioambientales, el 18,8% indican que casi nunca se conmueven al escuchar relatos medioambientales y el 6,3% indican que nunca se conmueven al escuchar relatos medioambientales.

Tabla 12

Ama la naturaleza.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	15	18,8	18,8	68,8
	A veces	5	6,3	6,3	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

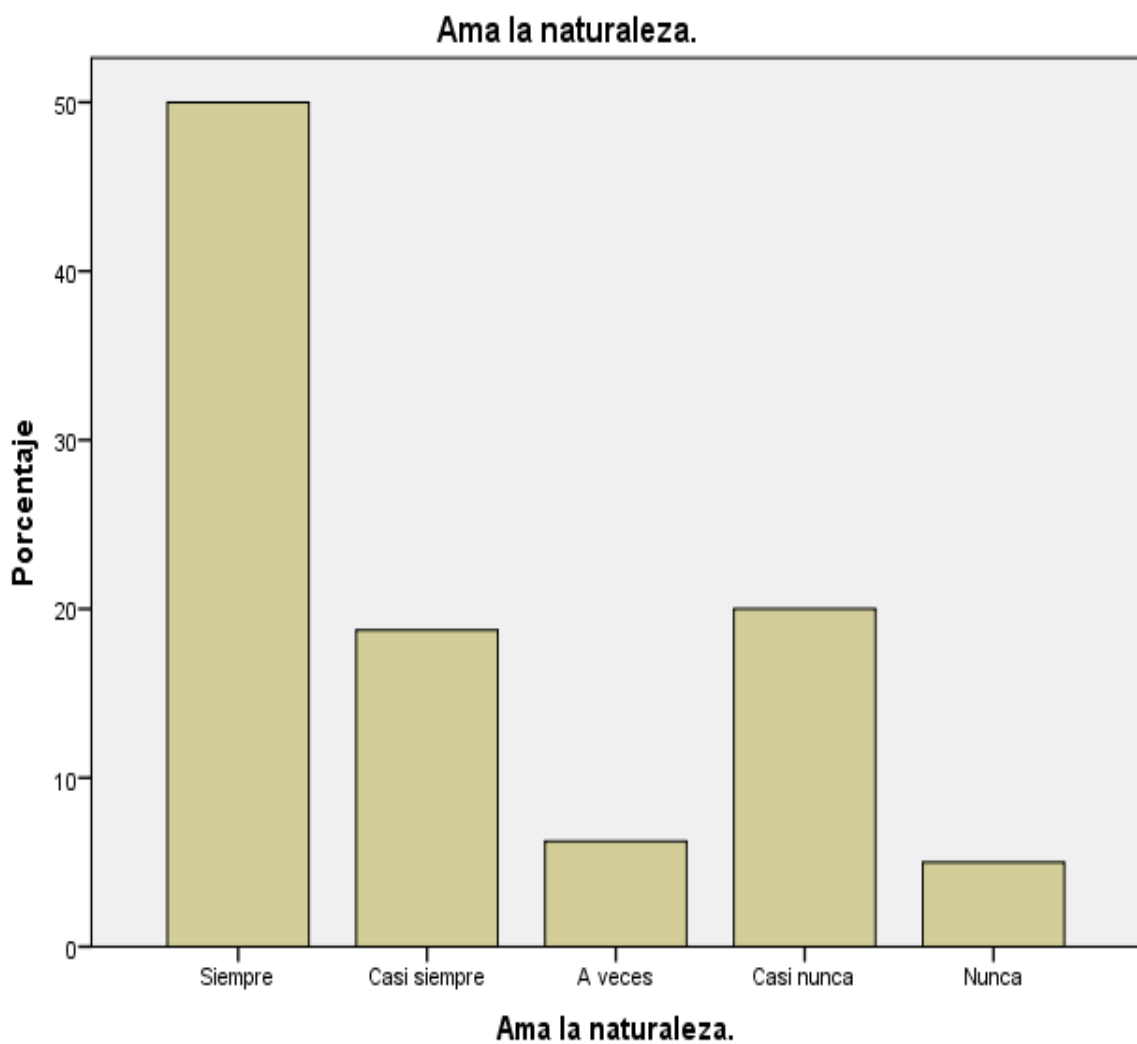


Figura 12: Ama la naturaleza.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 50,0% indican que aman la naturaleza; el 18,8% indican que casi siempre aman la naturaleza, el 6,3% indican que a veces aman la naturaleza, el 20,0% indican que casi nunca aman la naturaleza y el 5,0% indican que nunca aman la naturaleza.

Tabla 13

Expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente.

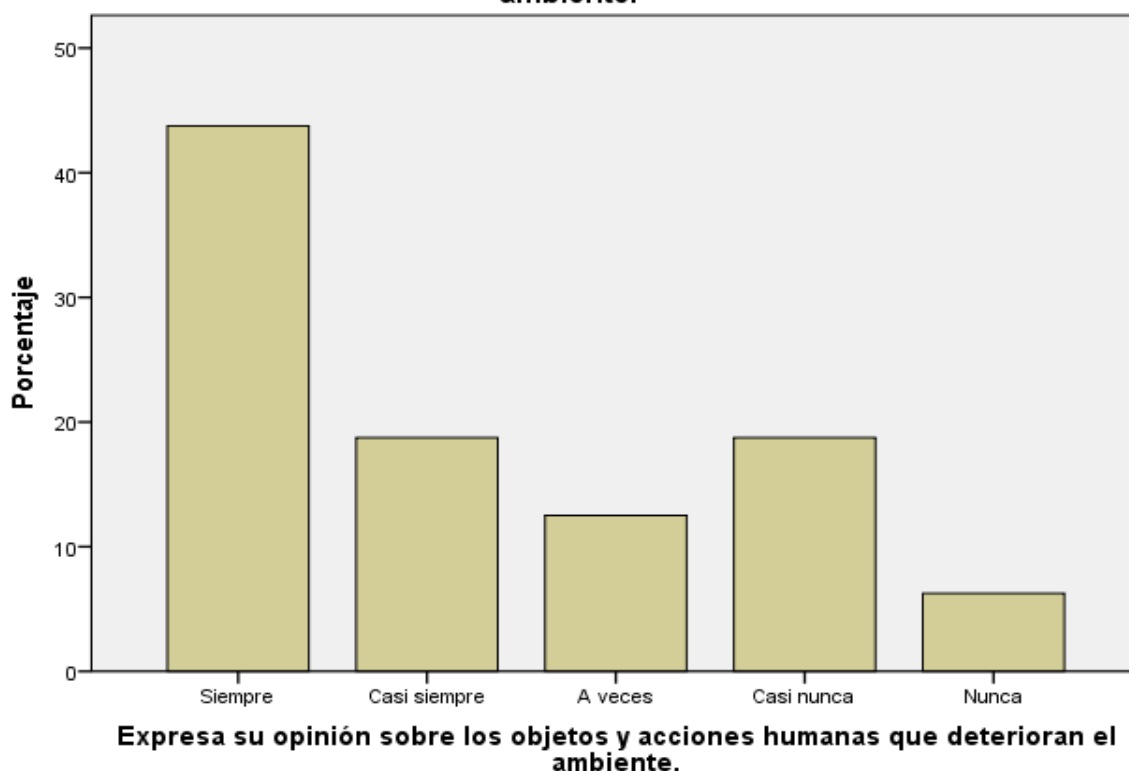


Figura 13: Expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,8% indican que siempre expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente; el 18,8% indican que casi siempre expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente, el 12,5% indican que a veces expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente, el 18,8% indican que casi nunca expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente y el 6,3% indican que nunca expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente.

Tabla 14

Rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	38	47,5	47,5	47,5
	Casi siempre	12	15,0	15,0	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	16	20,0	20,0	95,0
	Nunca	4	5,0	5,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

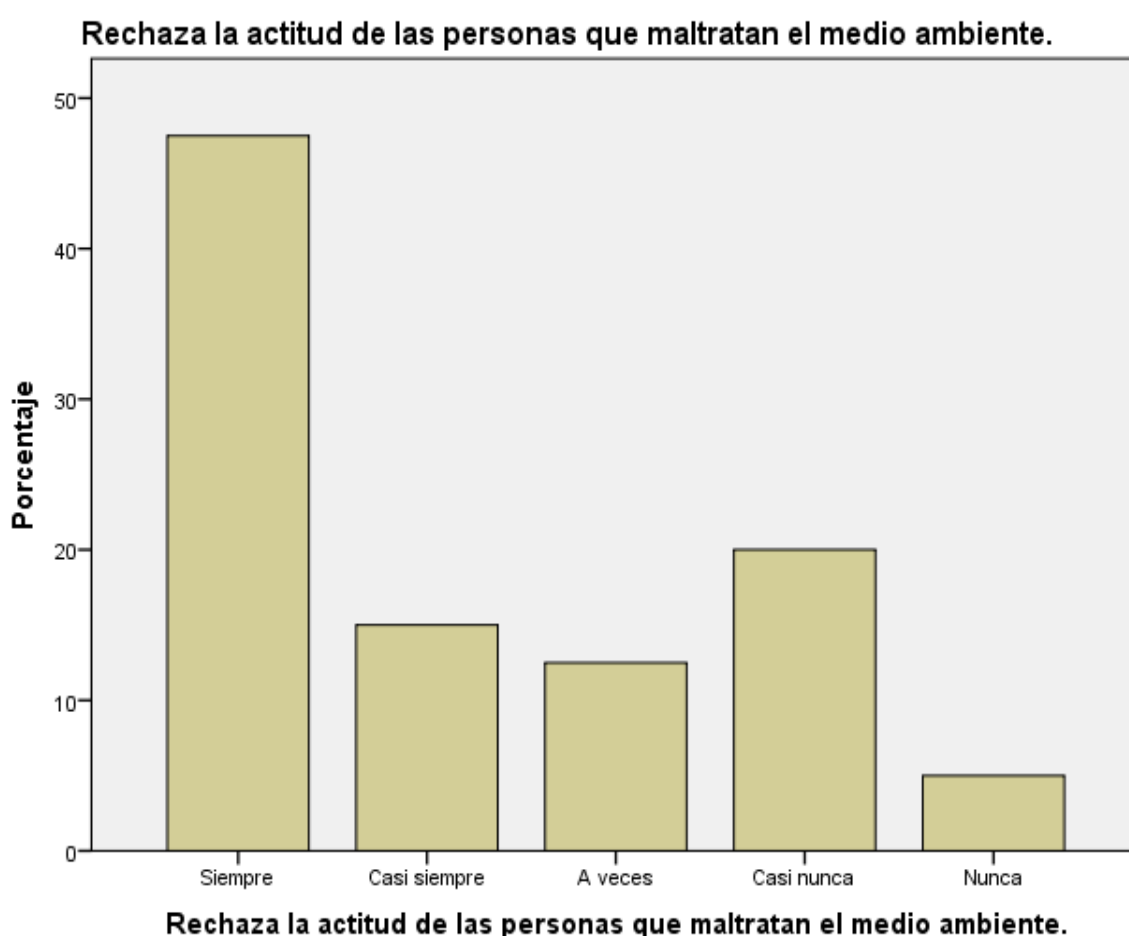


Figura 14: Rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 47,5% indican que siempre rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente; el 15,0% indican que casi siempre rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente, el 12,5% indican que a veces rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente, el 20,0% indican que casi nunca rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente y el 5,0% indican que nunca rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente.

Tabla 15

Muestra interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	35	43,8	43,8	43,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	62,5
	A veces	10	12,5	12,5	75,0
	Casi nunca	15	18,8	18,8	93,8
	Nunca	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Muestra interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental.

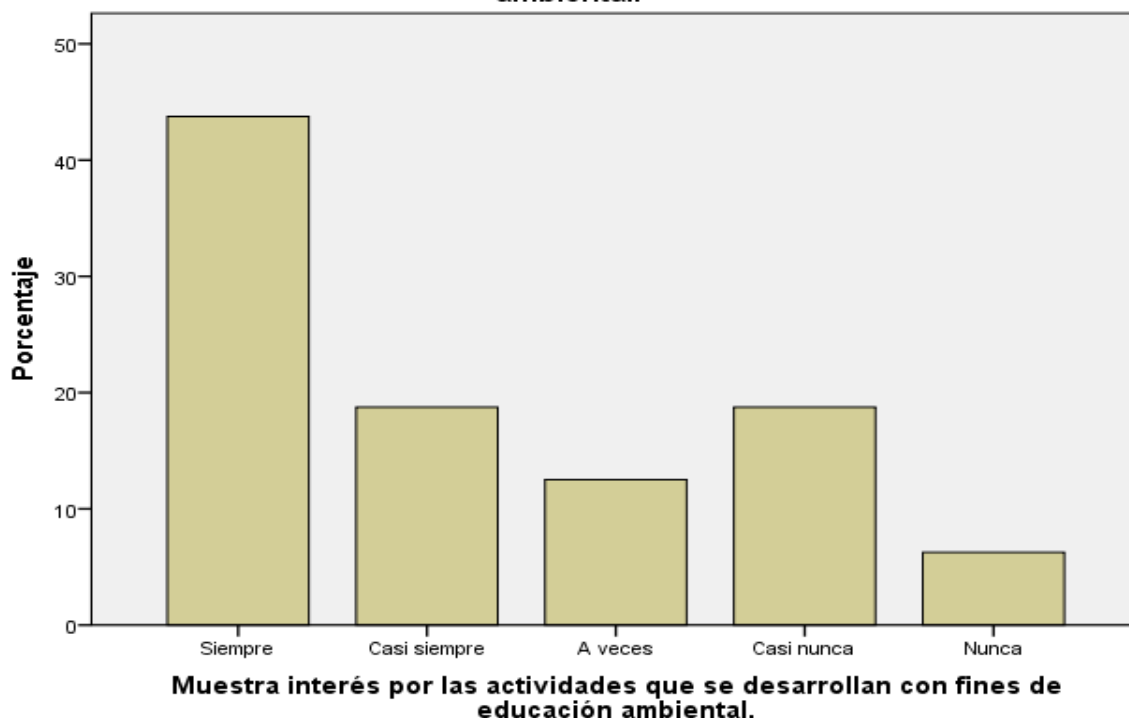


Figura 15: Muestra interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 43,8% indican que siempre muestran interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental; el 18,8% indican que casi siempre muestran interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental, el 12,5% indican que a veces muestran interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental, el 18,8% indican que casi nunca muestran interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental y el 6,3% indican que nunca muestran interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental.

4.2. Contrastación de hipótesis

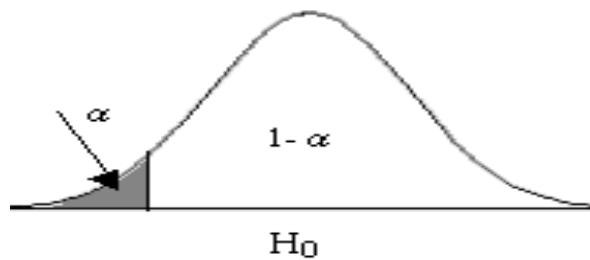
Paso 1:

H₀: El juego como estrategia didáctica no influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

H₁: El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego como estrategia didáctica no influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; el juego como estrategia didáctica no influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Ramírez & Velásquez (2020), donde concluyeron que: el sistema de juego didáctico es una herramienta que potencia el aprendizaje, estimula el proceso intelectual y permite que los estudiantes se conviertan en protagonistas del proceso. También guardan relación con el estudio de Higuera (2019), donde concluyó que: Por su innovación en la educación actual, los juegos como herramienta didáctica para promover el aprendizaje. Lo utilizan como método además de otros métodos (como ABP, aprendizaje cooperativo, etc.).

Pero en lo que concierne a los estudios de Mallco (2019), así como de Alvarado (2017), donde concluyeron: El desarrollo de la conciencia ambiental de los niños de 3 años en el grupo experimental se encuentra en un nivel insuficiente en la predicción, representando el 68%. El 80% del grupo de control previo a la prueba se encuentra en el nivel de defecto. Del mismo modo, en el post-test, comparado con el grupo control, el grupo experimental logró mejores resultados en conocimientos, habilidades y actitudes ambientales en la aplicación de los talleres de enseñanza de la actividad del juego, con mayor significación estadística ($p = 0,000$). Por lo tanto, aceptar el supuesto general de que los seminarios de enseñanza para actividades recreativas afectan significativamente el conocimiento ambiental de los estudiantes del ciclo I.E. 6151 San Luis Gonzaga en el distrito de San Juan de Miraflores.

El juego cognitivo es una actividad mental alternativa efectiva y libre. Se caracteriza por la participación activa y voluntaria espontánea, placentera y que involucra a los niños. También requiere atención y concentración para promover el desarrollo de las diferentes habilidades de los niños.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se pudo comprobar que el juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, por lo que representa todos los comportamientos que los seres vivos deben tomar para la salud natural, con el fin de convertirlo en un medio con más oportunidades y más beneficios, puede satisfacer la vida de todas las generaciones.
- El juego como estrategia didáctica incide significativamente en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, porque de esta manera podemos percibir las preocupaciones de las personas sobre el entorno que les rodea y las prioridades que de ellas derivan, estableciendo así una jerarquía.
- Tanto el juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, porque se refiere al conocimiento de las personas sobre los problemas ambientales que conlleva. Esto se aplica a la información general que las personas reciben a lo largo del tiempo, que está incrustada en la fuente de la información permanente.
- Asimismo, el juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, porque muestra el sentimiento de la gente de poder realizar actividades ambientales, así como el nivel de desempeño para llevarlas de la manera correcta, en beneficio del medio ambiente.
- Finalmente, el juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, describiendo el comportamiento de una persona, es decir, su actitud y las diversas situaciones que enfrenta en términos de gestión ambiental. Estos comportamientos pueden variar según los motivos del individuo y el nivel de interacción.

6.2. Recomendaciones

- Tratar los juegos como una estrategia eficaz y motivadora para realizar la conciencia ambiental de los niños, que se refleja en sus actitudes, valores y hábitos. Estrategias que se pueden utilizar para diferentes niveles de educación inicial o incluso primaria o ciclos mayores.
- Establecer seminarios de información, participación e integración de los padres, integrar a la familia en el desarrollo del cuidado ambiental, promover la adquisición de hábitos ambientales, el reciclaje de plantas, la siembra y cuidado, la protección de la naturaleza, el cambio de actitudes y la mejora de la calidad de vida. Considere que la familia es la primera escuela y modo de educación de los niños.
- Diseñar actividades de capacitación para profesores de educación ambiental para mejorar el trabajo en el aula en aspectos ambientales. Esto permitirá el desarrollo de métodos, estrategias y sugerencias innovadoras para diferentes factores ambientales para mejorar la conciencia ambiental de los niños y cultivar el cuidado del medio ambiente.
- Implementar cursos educativos específicos de la comunidad para aumentar la conciencia ambiental de otros agentes externos y mejorar las capacidades de gestión ambiental en todo el entorno de la comunidad.

CAPITULO VII

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

- Alvarado, V. (2017). *Programa de juegos ecológicos para desarrollar la conciencia ambiental en los niños y niñas de tres años de una institución educativa pública, Trujillo 2017*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Berger, K., & Thompson, R. (1997). *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Panamérica.
- Bolaños, G., & Molina, Z. (1990). *Introducción al currículo*. Costa Rica: EUNED.
- Cerda, E., & Tineo, D. (2017). *Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de ciencias y ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Chulia, E. (1995). *La conciencia medioambiental de los españoles en los noventa*. Madrid, España.
- De Ávila, K., & Correa, A. (2017). *Estrategias pedagógica para contribuir al desarrollo de cultura ambiental en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa santa cruz de lorica*. Lorica-Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Etecé. (5 de Agosto de 2021). Obtenido de <https://concepto.de/conservacion-del-medio-ambiente/>
- Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Giselle, S. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *En publicación: Educación y procesos pedagógicos y equidad*, 193-244.

- Gómez, M. (2016). *¿Aprender jugando? el juego como recurso didáctico*. Universidad de Sevilla.
- Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. Granada: Universidad de Granada.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.
- López, B. (2008). *Dirección comercial: guía de estudio*. Barcelona-España: Universidad Autónoma de Barcelona .
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- Macmillaneducation. (2018). *El juego*.
- Mallcco, A. (2019). *Influencia del taller didáctico de las actividades lúdicas en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes del IV ciclo de la I.E 6151 San Luis Gonzaga del distrito de San Juan de Miraflores*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Ministerio del Ambiente, M. d. (16 de 12 de 2019). www.minam.gob.pe. Obtenido de www.minam.gob.pe: www.minam.gob.pe
- Ministerio del Medio Ambiente. (2018). *Guía de educación parvularia valorando y cuidando el Medio Ambiente desde la primera infancia*. Chile.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista pensamiento matemático*, 75-92.
- Ramírez, B., & Velásquez, I. (2020). *Estrategias didáctico-lúdicas para el cuidado del medio ambiente en la institución educativa Juan José Nieto durante el segundo semestre del 2018*. Barranquilla: Universidad Santo Tomás.
- Ramos, C., & Sánchez, V. (2013). *Manual de Medio Ambiente retos ambientales y cooperación para el desarrollo*. Madrid: Alianza por la Solidaridad.
- Spenger, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. Mexico: Pearson.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para los niños de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Este instrumento es para evaluar el cuidado del medio ambiente en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, en el distrito de Huacho.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1	Utiliza el agua de manera prudente al lavarse las manos.					
2	Conoce la función del agua.					
3	Ayuda con el cuidado de las plantas.					
4	Conoce las plantas medicinales.					
5	Conoce como cuidar las plantas.					
6	Bota la basura en su lugar.					
7	Separa la basura y coloca donde corresponde.					
8	Conoce el significado de “Reciclar la basura”.					
9	Mantiene limpio su espacio en el aula.					
10	Conoce hábitos para el cuidado y respeto de los animales.					
11	Se conmueve al escuchar relatos medioambientales.					
12	Ama la naturaleza.					

13	Expresa su opinión sobre los objetos y acciones humanas que deterioran el ambiente.					
14	Rechaza la actitud de las personas que maltratan el medio ambiente.					
15	Muestra interés por las actividades que se desarrollan con fines de educación ambiental.					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020? • ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 	<p>Objetivo general Determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. • Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 	<p>El juego como recurso didáctico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definiciones de juego - Característica de juego - Parámetro de juego - Importancia del juego en el marco de la educación escolar - Clasificación del juego - Tipos de juego desde una perspectiva evolutiva. - Papel del docente y el estudiantado durante los juegos didácticos - Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla <p>Cuidado del medio ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es? - ¿Cómo funciona el medio ambiente? - El enfoque ecosistémico y desarrollo humano - Crisis en el medio ambiente 	<p>Hipótesis general El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión afectiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. • El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión cognitiva del cuidado del medio ambiente de los niños de 	<p>Diseño metodología Para este análisis, utilizamos un diseño transversal no experimental. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja por un solo grupo, y los datos a analizar se recolectan en un solo momento.</p> <p>Población La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2020, en la de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del distrito de Huacho, los mismos que suman 80.</p> <p>Muestra A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.</p> <p>Técnicas a emplear En la búsqueda de campo se utilizaron técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación previa coordinación y colaboración con los docentes, lo que me permitió estudiar cuantitativamente estas dos</p>

<p>5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020? • ¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020? 	<p>5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020. • Conocer la influencia que ejerce el juego como estrategia didáctica en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las causas de la crisis del medio ambiente. - Objetivos, principales y valores de la educación ambiental - Energía y medio ambiente - ¿Qué es la energía? - Múltiples formas de energía - Clasificación de las fuentes de energía 	<p>5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión conativa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020. • El juego como estrategia didáctica influye significativamente en la dimensión activa del cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020. 	<p>variables cualitativas, es decir, realizar la investigación desde un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos</p> <p>Utilizamos el instrumento listo de cotejo sobre el juego como estrategia didáctica en el cuidado del medio ambiente de los niños de 5 años, que consta de 15 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	--	--	--	--