

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE EDUCACION
AMBIENTAL
(Resumen Analítico)**

***GAME-BASED LEARNING AS AN ENVIRONMENTAL EDUCATION TOOL
(Analytical Summary)***

Autores (Authors): NARVAEZ NARVAEZ Yanira Irene QUIROZ MISNAZA Clarita Nayely

Facultad (Faculty): de EDUCACIÓN

Programa (Program): LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Asesor (Support): Mg. DAVID EDUARDO POTOSÍ TULCAN

Fecha de terminación del estudio (End of the research): NOVIEMBRE 2024

Modalidad de Investigación (Kind of research): Trabajo de Grado

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE.
EDUCACIÓN AMBIENTAL.
ESTRATEGIA DIDÁCTICA.
RESIDUOS SOLIDOS.

KEY WORDS

LEARNING.
ENVIRONMENTAL EDUCATION.
EDUCATIONAL STRATEGY.
SOLID WASTE.

RESUMEN: Con el presente trabajo de investigación se diseñó e implemento una estrategia didáctica para mitigar la problemática identificada dentro del Centro Educativo Santa Lucia del municipio de Pupiales: manejo inadecuado de residuos sólidos y no aprovechamiento de residuos orgánicos e inorgánicos.

En este orden, el objetivo de esta investigación estuvo dirigido a fomentar el manejo adecuado de los residuos sólidos de los estudiantes del Centro Educativo Santa Lucía a

través del aprendizaje basado en juegos en educación ambiental. Para ello se utilizó el paradigma cualitativo, que nos permite recoger y evaluar datos no estandarizados, basados en métodos de recolección de información enfocados en la comunicación implementando un enfoque crítico social que se fundamenta en la crítica social de un carácter auto reflexivo, considerando así que el aprendizaje se construye por intereses que parten de las necesidades de los grupos, pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano, desde la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social.

En base a ello se utilizó la investigación acción, ya que, en el contexto escolar, donde la gestión de residuos sólidos es un desafío cotidiano con implicaciones educativas y ambientales, la investigación acción ofrece una metodología que permite la colaboración estrecha con la comunidad escolar. Además, la investigación acción en un trabajo de grado permite un enfoque cíclico, donde la retroalimentación constante y los ajustes se integran en el proceso de investigación. La aplicación de un taller diagnóstico que permitió identificar la problemática real presente en el centro educativo y la posibilidad de implementar la estrategia didáctica propuesta en nuestro proyecto de investigación.

ABSTRACT: *With the present research work, a didactic strategy was designed and implemented to mitigate the problems identified within the Santa Lucia Educational Center of the municipality of Pupiales: Inadequate management of solid waste and non-utilization of organic and inorganic waste.*

In this order, the objective of this research was directed to promote the proper management of solid waste by students of the Educational Center of Santa Lucía through game-based learning in environmental education. The qualitative paradigm was used, which allows us to collect and evaluate non-standardized data, based on methods of information collection focused on communication implementing a critical social approach that is based on the social critique of a self-reflective character, Considering that learning is built by interests that start from the needs of groups, it aims at the rational and liberating autonomy of the human being, from the training of subjects for participation and social transformation.

Based on this, action research was used, since in the school context, where solid waste management is a daily challenge with educational and environmental implications, Action research offers a methodology which allows close collaboration with the school community. In addition, action research in a degree work allows for a cyclical approach where constant feedback and adjustments are integrated into the research process. The application of a diagnostic workshop that allowed us to identify the real problem present in the educational center and the possibility of implementing the didactic strategy proposed in our research project.

CONCLUSIONES: El despliegue del proyecto nos ha permitido mirar el impacto que genera al medio ambiente el manejo inadecuado de los contenedores de basura y la mala disposición de los residuos sólidos. La información de los estudios expuestos, nos obligan a coaccionar para generar un cambio de carácter urgente en relación a la valoración que

hacemos del medio ambiente. De otra forma, acabaremos destruyendo el único planeta que tenemos. La propuesta de implementar el aprendizaje basado en juegos como herramienta de educación ambiental en el manejo de los residuos sólidos en el Centro Educativo Santa Lucía, manifestó ser efectivo y favorable, ya que los estudiantes desarrollaron y fortalecieron sus conocimientos, fomentando la concientización ambiental, los resultados obtenidos durante el desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas fueron evidencias que se logró un aprendizaje significativo en los estudiantes.

CONCLUSIONS: *The project's deployment has allowed us to look at the impact on the environment of the improper handling of garbage containers and the poor disposal of solid waste. The information from the studies exposed, force us to coerce to generate a change of urgent nature in relation to the value we make of the environment. Otherwise, we will end up destroying the only planet we have. The proposal to implement game-based learning as an environmental education tool in solid waste management at the Santa Lucia Educational Center, was effective and beneficial, as students developed and strengthened their knowledge, The results obtained during the development of the pedagogical activities were evidence that a significant learning was achieved in the students.*

RECOMENDACIONES: Llevar a la practica el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en educación ambiental como herramienta lúdica a otras instituciones, para aportar al cuidado y la preservación del medio ambiente, además se sugiere que sea implementada en dentro de los proyectos ambientales en las instituciones para fomentar desde el juego la conciencia ambiental. Desde el trabajo docente es importante educar a los estudiantes en las situaciones básicas y cotidianas para generar tanto conciencia ambiental como el manejo adecuado de los residuos sólidos, teniendo en cuenta el éxito de la aplicación de la propuesta lúdica para fomentar estos conocimientos en los estudiantes.

RECOMMENDATIONS: *To bring the game-based learning (ABJ) in environmental education to other institutions as a playful tool, to contribute to the care and preservation of the environment, It is also suggested that it be implemented in the environmental projects of institutions to promote environmental awareness from the game. From the teaching work it is important to educate students in basic and everyday situations to generate both environmental awareness and proper management of solid waste, The successful implementation of the play proposal to promote this knowledge in students.*