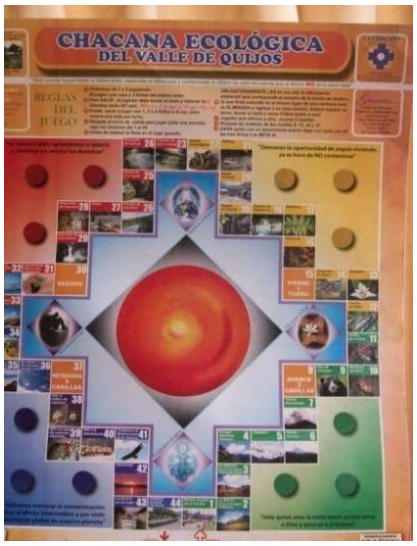
TÍTULO DEL PROYECTO:

"TRES JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA CREAR CONCIENCIA ECOLÓGICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA " JUAN BAUTISTA MONTINI" DEL CANTON QUIJOS, PROVINCIA DE NAPO -ECUADOR"



AUTOR:

Ricardo Fabián Vinueza Villota

Unidad Educativa"JUAN BAUTISTA MONTINI

Parroquia: San Francisco de Borja * **Cantón:** Quijos

Provincia: Napo * País: Ecuador

Email: kekito63 @hotmail.com

Fecha de inicio de la Experiencia: (Año lectivo 2011-2012)
Fecha de fin de la Experiencia: continúa

CATEGORÍA:

Diseño y producción de recursos educativos no digitales innovadores

“TRES JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA CREAR CONCIENCIA ECOLÓGICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ JUAN BAUTISTA MONTINI” DEL CANTON QUIJOS, PROVINCIA DE NAPO -ECUADOR”

1.- JUSTIFICACIÓN:

La Unidad Educativa “Juan Bautista Montini” está ubicada en la parroquia rural San Francisco de Borja, cantón Quijos en la provincia de Napo al nororiente ecuatoriano. Al estar en la Amazonia su compromiso es formar estudiantes reflexivos con capacidad de enfrentar y evitar varios problemas ambientales que surgen por la falta de una adecuada educación ambiental.

Si bien la educación ambiental es nombrada de una manera indirecta en la constitución del Estado, también consta como un eje transversal del currículo nacional, pero es necesario optimizar sus dominios afectivo, cognoscitivo y psicomotor con el fin de cumplir los objetivos planteados por el Ministerio de Educación. En tal razón, las iniciativas planteadas en este proyecto educativo apuntan a reforzar la Educación Ambiental en la Unidad Juan Bautista Montini que es un plantel fiscomisional con sostenimiento fiscal del Estado.

Nuestra región amazónica es una zona privilegiada por su ambiente natural, paisajes, recursos y todo lo invalorable que nos ofrece, por eso necesita mucha atención en especial en normas que se deben respetar para implementar una sostenibilidad ecológica. Es aquí donde la educación ambiental juega un papel importante para enfrentar la deforestación, la pérdida de biodiversidad, la contaminación del agua, aire y suelo, el deterioro del medio rural, así como la vulnerabilidad ecológica.

Cabe indicar que en noviembre del año 2006 los Ministerios de Ambiente y Educación, elaboraron la propuesta de un Plan Nacional de Educación Ambiental para la Educación Básica y el Bachillerato el cual tendría una duración hasta el año 2016; fue validado en talleres regionales por representantes de todas las provincias del Ecuador quienes formularon objetivos, políticas, estrategias, programas y proyectos que no se cumplieron a cabalidad. Estos antecedentes motivan a retomar a la Educación Ambiental como un método eficaz para lograr calidad de vida.

El origen de la falta de educación ambiental en nuestro sector no tiene responsables directos, ha sido la monotonía y rutina educativa unidas a la falta de percepción del Ministerio de Educación lo que ha dificultado asumir con responsabilidad los principios ecológicos.

Entre las causas que originan este problema se puede citar:

- Políticas educativas ambientales del estado inconclusas o sin seguimiento
- Pocos proyectos vinculantes entre ambiente, educación y salud
- Ausencia de planificación curricular del eje transversal de educación ambiental
- Falta de estrategias didácticas para una pedagogía ambiental
- Espacios de acción y reflexión ambientales insuficientes dentro de la Educación Básica.

Entre los efectos que se pueden evidenciar en nuestra zona por falta de conciencia están:

- No existe cabal conciencia ambiental en docentes, estudiantes y padres de familia
- Aumento de la deforestación local cuyo espacio es ocupado por la ganadería
- Espacios internos y externos de los planteles educativos con materiales desechados
- Contaminación ambiental del entorno

El interés por presentar este trabajo a más participar en el Premio ILCE - SINADEP a las prácticas docentes innovadoras en Iberoamérica y El Caribe, es también coadyuvar con la educación ambiental en el contexto social amazónico. Esta educación debe impartirse con todas las destrezas posibles para que estudiantes y maestros mantengamos una actitud positiva, demostremos hábitos proactivos que protejan y preserven a la naturaleza ante esto es oportuno compartir las estrategias ejecutadas en este proyecto.

Se crearon varios juegos didácticos pero los más útiles fueron:

- La Chacana Ecológica de Quijos
- Juego Ecológico Montini J.E.M. 123 Y
- El reciclador.

2.-PROPÓSITOS

2.1.-PROPOSITO GENERAL

Fortalecer la Educación Ambiental y establecer conciencia ecológica con la ejecución de actividades lúdicas formativas que promuevan el cambio de actitud del docente y del estudiante tomando como referencia temas ecológicos de importancia local destinados a preservar el entorno natural.

2.2.- PROPÓSITOS ESPECÍFICOS:

- Proponer actividades lúdicas que fortalezcan la educación ambiental con el fin de reducir la huella ecológica que se produce en los planteles educativos y en los hogares de los estudiantes.
- Crear tres juegos ecológicos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar **CONCIENCIA ECOLÓGICA** en estudiantes de Educación Básica de la Unidad Juan Bautista Montini y de los planteles educativos del Cantón de Quijos.
- Recuperar la Chacana como un símbolo importante de la cosmovisión indígena del Ecuador y de América del Sur a través de un juego didáctico con fin educativo.
- Estimular la capacidad lúdica y mental en cada estudiante creando conciencia ambiental.
- Socializar una canción con mensaje ecológico para sensibilizar el cuidado del ambiente.

3.- Contenidos curriculares

La Educación General Básica en el Ecuador abarca desde primer hasta décimo grado, a través de los cuales los estudiantes adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades a partir de tres valores fundamentales que forman parte del perfil del bachiller ecuatoriano: la justicia, la innovación y la solidaridad.

El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles:

1. Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad;
2. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad;
3. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6º. y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad; y,
4. Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad. (MEC. MInisterio de Educación del Ecuador, 2016)

Dentro del currículo nacional se plantea el ejes transversal "La protección del medio ambiente" con temas que deben ser atendidos en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño. El juego permite valorar

la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección.

3.1. JUEGOS PRESENTADOS EN ESTE PROYECTO

3.1.1.- PRIMER JUEGO

Nombre del Juego: "LA CHACANA ECOLÒGICA DE QUIJOS"

Creador: Ricardo F. Vinueza V.

Año y lugar de creación: 2012 Borja - Quijos - Napo

Fecha de la primera exhibición: 5 de junio del 2012 (**por el día Mundial del Ambiente**)

De carácter: activo, observador, reflexivo

Materiales: Una lámina de cartón impresa con el diseño de la Chacana, una docena de botones de colores, un dado

Número de jugadores: de 2 hasta 4 por cartón

Destinado a: Estudiantes de Educación Básica media a Básica Superior

Espacio necesario: aire libre, aula, patio,

Conceptos ecológicos previstos: (ANP) Áreas Naturales Protegidas, biodiversidad

Palabras claves: atractivos turísticos, fauna, flora.

Destrezas. – Analizar, observar, calcular, identificar, comunicar.

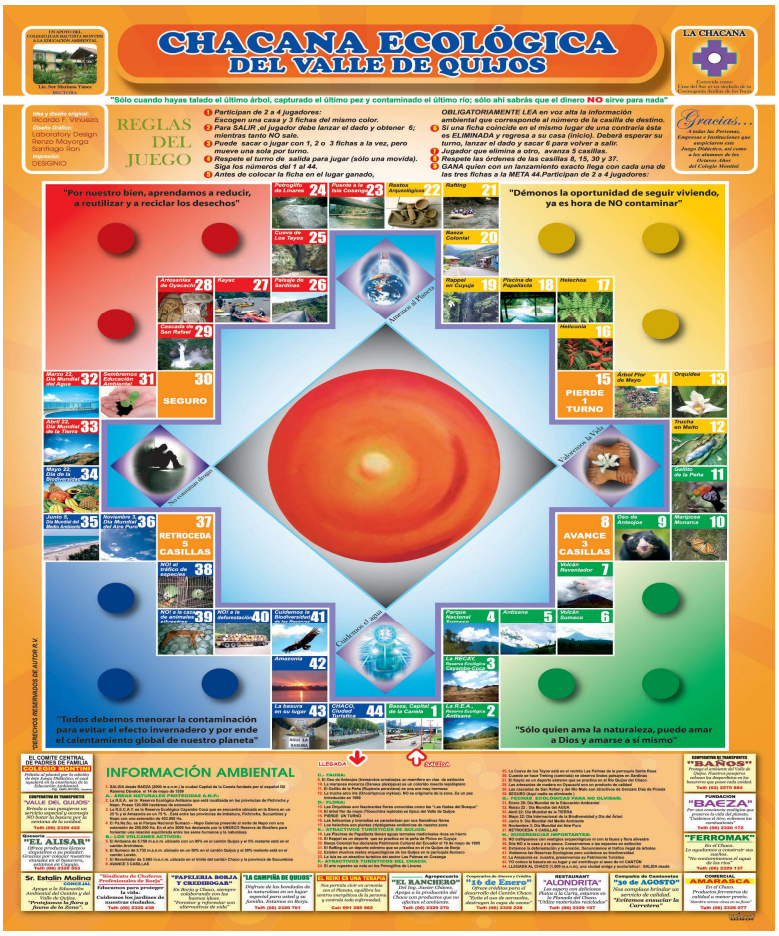
Enfoque: El tema de las Áreas Naturales Protegidas del Valle de Quijos no consta en el currículo de Educación Básica por lo que es necesario conocer que el Parque Nacional Sumaco y las reservas ecológicas Antisana y Cayambe Coca atraviesan los cantones Chaco y Quijos los que poseen una importante biodiversidad y muchos atractivos turísticos que se deben proteger

Objetivo: Identificar las Áreas Naturales Protegidas del Valle de Quijos (cantones Chaco y Quijos) y valorar sus atractivos turísticos con su biodiversidad.

Desarrollo: El docente de cualquier área, de preferencia de ciencias naturales o ciencias sociales solicitará en biblioteca los cartones del juego; luego procederá a presentar a los estudiantes indicará el porqué del nombre Chacana y su importancia para los Incas. Paso seguido leerá y explicará las reglas del juego que están en la parte superior por debajo del título. Hará hincapié en observar las fotos y en la lectura de la información ambiental.

Operaciones Matemáticas: suma y resta.

Evaluación: La evaluación es individual, cada estudiante estará en capacidad de contestar lo solicitado, identificará las Áreas Naturales Protegidas del Valle de Quijos, los atractivos turísticos, la biodiversidad de su cantón y fechas ecológicas.



REGLAS DEL JUEGO

1. Participan de 2 a 4 jugadores: escogen una casa y 3 fichas del mismo color
2. Para SALIR ,el jugador debe lanzar el **dado** y obtener 1 o 6; mientras tanto NO sale
3. Puede sacar o jugar con 1, 2 o 3 fichas a la vez, pero mueve una sola por turno
4. Cuando sale 1 o 6 juega y lanza otra vez
5. Respete el turno de salida para jugar (sólo una movida). Siga los números del 1 al 44
6. Antes de colocar la ficha en el lugar ganado, OBLIGATORIAMENTE LEA en **voz alta** la **<u>información ambiental</u>** que corresponde al número de la casilla de destino
7. Si una ficha coincide en el mismo lugar de una contraria está ELIMINADA y regresa a su casa Deberá esperar su turno, lanzar el dado y sacar 6 para volver a salir.
8. Jugador que elimina a otro, avanza 5 casillas
9. Respete las órdenes de las casillas 8, 15, 30 y 37
10. GANA quien con un lanzamiento exacto llega con cada una de las tres fichas a la META 44

INFORMACIÒN AMBIENTAL DE LA CHACANA

(según el orden de avance del juego)

1. **SALIDA** desde BAEZA (2000 m.s.n.m.) la ciudad Capital de la Canela fundada por el español Gil Ramírez Dávalos el 14 de mayo de 1559

A.- ÁREAS NATURALES PROTEGIDAS A. N. P.

2. La R.E.A. es la **Reserva Ecológica Antisana** que está localizada en las provincias de Pichincha y Napo. Posee 120.000 hectáreas de extensión
3. La R.E.C.A.Y. es la **Reserva Ecológica Cayambe Coca** que se encuentra ubicada en la Sierra en un 25 % y el Amazonía en un 75 % .Está entre las provincias de Imbabura, Pichincha, Sucumbíos y Napo con una extensión de 403.000 Ha.
4. El Pa.Na.Su. es el **Parque Nacional Sumaco – Napo Galeras** presente al norte de Napo con una extensión de 205.000 Ha. En el año 2000 fue declarado por la UNESCO Reserva de Biosfera para fomentar una relación equilibrada entre los seres humanos y la naturaleza

B.- LOS VOLCANES ACTIVOS

5. El Antisana de 5.758 m.s.n.m. ubicado con un 95% en el cantón Quijos y el 5% restante está en el cantón Archidona.
6. . El Sumaco de 3.732 m.s.n.m. ubicado en un 50% en el cantón Quijos y el 50 % restante está en el cantón Loreto.
7. El Reventador de 3.565 m.s.n.m. ubicado en el límite del cantón Chaco y la provincia de Sucumbíos
8. AVANCE 3 CASILLAS

C.- FAUNA:

9. El Oso de Anteojos (tremarctos ornatos)es un **mamífero** en vías de extinción
10. La mariposa monarca (Danaus plexippus) es un colorido **insecto** lepidóptero
11. El Gallito de la Peña(Rupicola peruviana) es una **ave** muy hermosa
12. La trucha arco iris (Oncorhyncus mykiss). NO es originaria de la zona . Es un **pez** introducido en 1980

D.- FLORA:

13. Las Orquídeas son fascinantes flores conocidas como las “las Hadas del Bosque”
14. El árbol flor de mayo (Tibouchina lepidopta) es típico del Valle de Quijos

15. PIERDE UN TURNO
16. Las heliconias y bromelias se caracterizan por sus llamativas flores
17. Los helechos son plantas criptógamas endémicas de nuestra zona

E.- ATRACTIVOS TURISTICOS DE QUIJOS

18. Las Piscinas de **Papallacta** tienen aguas termales medicinales ricas en hierro
19. El Rappel es un deporte que se practica en la peña de Pivico en **Cuyuja**
20. **Baeza Colonial** fue declarada Patrimonio Cultural del Ecuador el 16 de mayo de 1995
21. El Rafting es un deporte extremo que se practica en el río Quijos de **Borja**
22. Existen muchos restos arqueológicos de los Quijos en la parroquia **Sumaco**
23. La Isla es un atractivo turístico del sector Las Palmas en **Cosanga**

F.- ATRACTIVOS TURISTICOS DEL CHACO

24. El arte rupestre se nota en los Petroglifos de **Linares**
25. La Cueva de los Tayos está en el recinto Las Palmas de la parroquia **Santa Rosa**
26. Cuando se hace Treking (caminata) se observa lindos paisajes en **Sardinas**
27. El Kayac es un deporte extremo que se practica en el Río Quijos del **Chaco**
28. Las artesanías de madera en **Oyacachi** son un producto de calidad
29. Las cascadas de San Rafael y del Río Malo son atractivos de **Gonzalo Díaz de Pineda**
30. SEGURO (Aquí nadie es eliminado)

G.- FECHAS ECOLÓGICAS PARA NO OLVIDAR

31. Enero 26: Día Mundial de la Educación Ambiental
32. Marzo 22 : Día Mundial del AGUA
33. Abril 22: Día Mundial de la TIERRA
34. Mayo 22: Día Internacional de la Biodiversidad y Día del Ärbol
35. JUNIO 5 : Día Mundial del Medio Ambiente
36. Noviembre 3: Día Mundial del AIRE PURO
37. RETROCEDA **5** CASILLAS

H.- SUGERENCIAS IMPORTANTES

38. NO trafiquemos con vestigios arqueológicos ni con la fauna y flora silvestre
39. Dile NO a la caza y a la pesca .Conservemos a las especies en extinción
40. Evitemos la deforestación y la erosión. Denunciemos el tráfico ilegal de árboles
41. Visitemos las Reservas Ecológicas pero cuidemos su biodiversidad
42. La Amazonía es nuestra , preservemos su Patrimonio Turístico
43. YO coloco la basura en su lugar y así contribuyo al aseo de mi plantel
44. **LLEGADA** AL CHACO (1.500 m.s.n.m), una ciudad amiga y eco turística

Brinda gran satisfacción y responsabilidad el haber escogido el nombre de CHACANA a un juego ecológico que pretende concienciar a docentes y estudiantes ante el compromiso de vivir respetando a la naturaleza como lo hacían los indígenas en antaño. Este nombre tiene un grande e importante significado para todas las culturas ancestrales a América del Sur puesto que convivían a diario con su utilidad.

La aplicación de este juego didáctico durante sies años lectivos consecutivos en la Unidad Montini y tres años lectivos en el resto de colegios del Valle de Quijos, trae consigo una novedad y un interés del estudiante para aprender jugando. En cada curso aplicado se notó la utilidad de este juego por cuanto todos los estudiantes aprendieron aspectos importantes de esta zona (nororiente ecuatoriano) en lo que tiene que ver con Áreas Naturales Protegidas, flora, fauna, atractivos turísticos, fechas ecológicas, etc.

Este proyecto refleja una edición inédita al no tener conocimiento de otros juegos similares en el contexto escolar de la provincia de Napo. Se convierte en un procedimiento didáctico útil, novedoso que robó el interés de los estudiantes y facilitó la enseñanza aprendizaje de temas elementales de educación ambiental desde el quinto al décimo años/grados de Educación Básica

Es una oportunidad para que los niños y jóvenes estudiantes se reivindiquen con la naturaleza, aprecien su belleza y más que todo valoren la importancia de vivir en armonía con la biósfera.

De esta manera espero contribuir con este juego a una evolución educativa gestada en un plantel perteneciente al sector rural del oriente ecuatoriano.

3.1.2.- SEGUNDO JUEGO

Nombre del Juego: **J.E.M. 123 "JUEGO ECOLÒGICO MONTINI 123"**
Creador: Ricardo F. Vinueza V.
Año y lugar de creación: 2013. Borja- Quijos - Napo
Fecha de la primera exhibición: 22 marzo del 2013 (**por el día Mundial del Agua)**
De carácter: dinámico, recreativo.
Materiales: Una lámina impresa en panaflex, un par de dados, una libreta de apuntes, lápiz.
Número de jugadores: de 2 hasta 7 por lámina, ideal 3 o 4
Destinado a: Estudiantes de Educación Elemental a Básica Superior
Espacio necesario: aula, biblioteca, patio.
Conceptos ecológicos previstos: Reciclar, reutilizar, reducir, respetar, revalorizar, rechazar
Palabras claves: contaminación, materiales contaminantes (papel, madera, metal, plástico vidrio, pilas)
Destrezas: Observar, Analizar, calcular
Enfoque: Las tres eres (3R) principales que forman parte de la regla para cuidar el medio ambiente son reducir, reutilizar y reciclar las cuales directamente ayudan a botar menos basura, ahorrar dinero y ser un consumidor más responsable. Adicionalmente se han incrementado otras eRes que se relacionan entre sí y persiguen el mismo fin.
Objetivo: Reconocer las seis eRes ecológicas e identificar los materiales contaminantes del ambiente escolar, familiar.
Operaciones Matemáticas: suma, resta y multilicación.
Desarrollo: El docente de cualquier área, de preferencia de ciencias naturales solicitará en biblioteca las láminas del juego; presentará a los estudiantes y explicará las reglas del juego que están en la parte inferior. Delimitará los espacios y el valor de cada material contaminante así como de cada eRe Ecológica, indicará su concepto e importancia
Evaluación: La evaluación es individual, cada estudiante estará en capacidad de expresar su pensamiento. El ganador será el primero en contestar, identificará las eRes ecológicas más importantes y comentará sobre los materiales contaminantes del colegio y de su hogar. El docente puede hacer preguntas a cada jugador.

REGLAS:

1. Pueden jugar 2 o más jugadores
2. Hay dos dados: el de color BLANCO corresponde a las 6 eRes ecológicas y el otro, con filo VERDE, a 6 materiales contaminantes
3. Se comienza a jugar en orden alfabético (según el nombre del jugador)
4. Se lanza los 2 dados: Primero se ve el número del dado BLANCO y se lee el título de la eRe correspondiente, Luego se ve el número del dado con filo Verde y se lee el título de la lista izquierda de materiales.
5. Se multiplica los 2 números que salen en los dados .Esta cantidad es personal, se escribe en un papel para luego seguir sumando las de los siguientes turnos. Quien primero completa 123 o más, gana el juego

   Ejemplo: Reciclar 3 x Metal 5 = 15 (escribo y luego sumo la cantidad de mi siguiente turno)
6. Cuando en los 2 dados sale el **1**, (se procede igual; se lee: reducir 1 por papel 1,se multiplica 1 x 1,escribe y sume) ADEMAS el jugador tiene PREMIO: REPITE EL TURNO (vuelve a jugar: lee, multiplica y suma)
7. Cuando en los 2 dados sale en el **2**, el jugador **sólo** lee: respetar 2 y madera 2 . NO hace nada más , pierde la jugada
8. Cuando en los 2 dados sale el **3**, el jugador lee reciclar 3 por plástico 3 (ES SANCIÓN) multiplica 3 x 3 y este 9 debe restar a la suma de sus jugadas anteriores. Si en la suma parcial no tiene 9 , se acumula la sanción para una resta posterior
9. Gana quien completa primero **123**. Según vayan sumando **123,** se ubican los jugadores

3.1.3.- TERCER JUEGO

Nombre del Juego: **"EL RECICLADOR"**

Creador: Ricardo F. Vinueza V.

Año y lugar de creación: Borja- Quijos - Napo

Fecha de la primera exhibición: 17 de mayo del 2012(**por el día Mundial del Reciclaje**)

De carácter: activo, dinámico

Materiales: 6 tarros plásticos o metálicos, cds. reciclados pintados del mismo color del tarro

Número de jugadores: desde 2 hasta 6, en forma individual o en grupo

Destinado a: Estudiantes de Educación Básica desde los 7 años de edad en adelante

Espacio necesario: aire libre, patio,

Conceptos ecológicos previstos: contaminación, reciclaje

Palabras claves: desechos sólidos, impacto humano

Destrezas. - Observar. - Identificar. - Analizar. - Comunicar.

Enfoque: Antes de jugar, el docente explicará por qué se produce la contaminación y su consecuencia en el ambiente. Se analizará este problema identificando las causas, efectos que nos afectan a todos, y cómo debemos contribuir a disminuir su efecto.

Objetivo Hacer del juego un momento de diversión al reconocer los principales materiales contaminantes del ambiente

Desarrollo: Los 6 tarros reciclados con anterioridad deberán estar unidos, identificados, pintados, numerados del 1 al 6 . Habrá 3 cd por cada tarro los que deben ser lanzados e insertados en el tarro del mismo color; cada uno de ellos corresponde a un material el cual debe ser identificado antes de ser ubicado en el recipiente correspondiente. Gana el jugador o equipo que logró más puntos en la suma total de cds insertados (Las reglas del juego se adjunta en anexos)

Evaluación. El docente preguntará sobre la clase de materiales contaminantes propuestos

REGLAS DEL JUEGO:

Este juego contiene 6 tarros pintados de diferente color y 3 Cds. (del mismo color) por cada tarro. El reto es lanzar e introducir los 3 Cds. en el tarro del mismo color.

Ejemplo: 3 Cds. rojos en el tarro rojo.

Los 3 Cds. tienen el mismo valor que el número del tarro, pero nombres diferentes, afines al material del recipiente.

Pueden participar de dos maneras:

A.- Dos o varios jugadores en forma individual

B.- Y en equipos de a 2,3 o 6 participantes

1.- Si participan en forma individual

Cada jugador, tendrá que leer en voz alta el material escrito y lanzar de uno en uno los 3 Cds., color por color, comenzando desde el 1 (amarillo) hasta el 6 (rojo). Luego sumar el número del Cd que entró en cada tarro

NOTA: Si un CD de un color entra en el tarro de otro color; de la suma total se procede a restar el número del CD entrante

GANA quien tiene el mayor puntaje o cantidad más alta en la suma total

2.- Si participan en equipo: (6 jugadores)

Se colocarán uno frente a cada tarro. En forma ordenada lanzarán los 3 Cds. 1 x 1

Sumarán el número de cada CD o Cds., que entraron en el tarro respectivo

La suma parcial máxima será 3,(1er.tarro) 6, (2do.tarro) 9, 12, 15,18 (6to.tarro)

Ideal es participar 3 mujeres – 3 hombres de forma alternada: H-M-H-M-H-M.

CDs AMARILLOS PAPEL Valor 1	CDs VERDES MADERA Valor 2	CDs NARANJAS PLÀSTICO Valor 3	CDs BLANCOS VIDRIO Valor 4	CDs AZULES METAL Valor 5	CDs ROJOS PILAS Valor 6
Cuadernos,Libros	M.D.F.	Bolsas	Botellas	Alambres	Baterías
Periódicos	Triplex	Plàsticos	Frascos	Latas	Condensadores
Cartones	Aglomerado	Cds.	Vasos	Tubos	Pilas

3.1.4.- CARÁCTERÍSTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS JUEGOS

Los juegos propuestos cumplen las siguientes características:

a. Congruencia con los propósitos de aprendizaje de planes y programas del nivel educativo.

Porque ayudan a comprender y valorar los saberes ancestrales así como la importancia de las ciencias naturales y de la educación ambiental en la amazonia ecuatoriana.

b. Pertinencia con el nivel educativo.

Es aplicable en el nivel de Básica Media, que corresponde a 5.º, 6º. y 7.º grados de Educación General Básica y en el nivel de Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica.

c. Originalidad

Es un proyecto original, novedoso que no se ha hecho antes, ni tampoco hay juegos similares publicados con anterioridad, es completamente nuevo en el ámbito escolar.

d. Creatividad

Los juegos reflejan innovación en donde se enlazan temas ecológicos con el juego, y una dosis de operaciones matemáticas

e. Actualidad de los contenidos.

Integran términos importantes para tomar conciencia ambiental, se da a conocer las Áreas Naturales Protegidas, fauna, flora, fechas ecológicas, y otros temas de nuestro medio ambiente.

f. Enfoque didáctico.

El proyecto refleja un enfoque constructivista ya que el alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje que les permite manifestar una relación responsable con el medio natural.

g. Impacto.

Los juegos didácticos son una herramienta metodológica de impacto positivo en el aprendizaje de los niños y jóvenes, les permite conocer virtudes de la naturaleza.

h. Factibilidad.

Las actividades lúdicas propuestas para cada juego representan un importante estímulo del aprendizaje de temas concerniente con la biodiversidad de nuestro entorno. El juego es una actividad fundamental presente en el currículo, debe ser considerado en el proceso educativo.

i. Viabilidad.

Este proyecto a través de los juegos didácticos se convierte en una alternativa viable, digna de ser replicada en otras instituciones y zonas geográficas.

PLAN DE TRABAJO

Crear juegos ecológicos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar conciencia ecológica en niños y jóvenes.

ACTIVIDADES	DESTINATARIOS	LUGAR	Tiempo	RESPONSABLE	RECURSOS
Creación de tres juegos ecológicos. Presentación de cada juego.	160 Docentes y 1700 estudiantes de todo del cantón Quijos	Colegio Montini Planteles del cantón	Durante el año lectivo 2012 - 2013	Autor del proyecto "Montini con_ciencia eco_lógica"	Materiales reciclados, Dados. **Auspicios**

Compartir en forma solidaria el material didáctico y juegos ecológicos elaborados en este proyecto a través de la donación a todas las instituciones educativas del cantón Quijos.

ACTIVIDADES	DESTINATARIOS	LUGAR	Tiempo	RESPONSABLE	RECURSOS
Donación de los cuatro juegos ecológicos y calendarios ecológicos a todos los planteles educativos del cantón Quijos.	Nueve planteles del cantón Quijos	En cada plantel educativo	Durante el año lectivo 2012 - 2013	Autor del proyecto "Montini con_ciencia eco_lógica"	Juegos ecológicos Calendario Ecológico Trípticos informativos

3.2 PRINCIPALES IMPACTOS

Esta propuesta se traduce en un juego didáctico educativo que promueve varios impactos los cuales se pueden apreciar a corto, mediano y a largo plazo en los siguientes ámbitos:

A.-EN EL AMBITO SOCIOEDUCATIVO:

Genera cambios de concepción, actitud y práctica educativa porque

- Es pertinente al contexto socioeducativo
- Promueve un aprendizaje significativo de temas ambientales
- Es aplicable en todos los planteles
- Permite interactuar activamente en la construcción del nuevo conocimiento.

B.-EL AMBITO INSTITUCIONAL

Genera cambios en el curriculo porque

- Posibilita una nueva alternativa de enseñanza y aprendizaje sobre temas específicos de Educación Ambiental aprovechando la funcionalidad y facilidad que ofrecen los tres juegos.
- Crea un cambio curricular dentro de la metodología de Ciencias Naturales al utilizar el juego como estrategia.
- Facilita un proceso didáctico inicial que integra la razón y la creatividad a partir del juego.

C.- EN EL AMBITO DEL DOCENTE

Genera cambios de actitud en el docente porque:

- Eleva la autoestima profesional del personal docente
- Brinda al maestro la posibilidad de innovar dentro de su aula.
- Perfecciona sus competencias profesionales
- Utiliza un medio didactico innovador.

D.- EN EL AMBITO DEL ESTUDIANTE

Genera cambios en los talentos del estudiante porque:

- Desarrolla su capacidad creativa
- Exige destrezas mentales como la concentración, la imaginación y el cálculo
- Optimiza las funciones del cerebro para un mejor aprendizaje
- Eleva su nivel emocional, intelectual, sensorial, y reflexivo
- Permite que el estudiante experimente y aprenda por si mismo.

ANÁLISIS DE IMPACTOS LOGRADOS EN BASE A LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	IMPACTOS LOGRADOS	INDICADOR VERIFICABLE	FUENTE DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS

Recuperar un símbolo de la cosmovisión indígena del Ecuador y de América del Sur	Conocimiento de la Chacana como un símbolo ancestral andino	La curiosidad de los estudiantes	Testimonio De estudiantes	La investigación bibliográfica realizada	
Estimular la capacidad lúdica y mental en cada estudiante	Desarrollo de la Capacidad creativa y Estimulación de las destrezas mentales	La originalidad y eficiencia en cada juego	Juegos en clase Instrumentos de Evaluación Testimonio de docentes y estudiantes Observación directa	Apoyo y guía del docente Capacidad del estudiante	
Aprender temas de Educación Ambiental jugando "La Chacana Ecológica"	Aprendizaje significativo de temas ambientales del Valle de Quijos	Las respuestas correctas a los cuestionarios orales y escritos		La acción positiva de la figura chacana	
Demostrar la incidencia del nuevo juego en el ámbito afectivo, cognoscitivo y sicomotor del estudiante	Elevación del nivel: emocional Intelectual y Sensorial en cada estudiante	La expresión verbal, escrita, gráfica o mímica en cada juego		El ambiente escolar preparado en cada clase	

FICHA TÉCNICA DE LOS JUEGOS.

Tipo/Juego	Nivel	Asignaturas	Descripción	Propósito	Interactividad
La Chacana	Educación Básica.	Ciencias Naturales y Sociales	Juego dinámico que usa un cartón, fichas y dado. Detalla las características principales del ambiente natural del Valle de Quijos	Valorar la importancia de la Chacana a través de una información ecológica útil para los estudiantes	Los estudiantes interactúan con sus compañeros, aprenden términos de la naturaleza., a la vez que se crea conciencia ambiental
J.E.M.123	Educación Básica.	Ciencias Naturales y matemática	Juego impreso en una lámina de panaflex, que identifica las eres ecológicas	Identificar los materiales contaminantes del ambiente	Proceso lúdico que distrae, fomenta la no contaminación y repasa operaciones matemáticas básicas
Reciclador	Educación Básica.	Ciencias Naturales y matemática	Conjunto de 6 tarros y cds usados con el	Seleccionar los materiales	Forma amena de ubicar los materiales reciclados en su

			nombre de materiales que debemos reciclar Exige tino y cálculo	contaminantes del ambiente y ubicarlos en su respectivo lugar.	respectivo lugar, sumando y restando sus valores.

3.5 DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Este recurso educativo no digital, original, integra al juego como una estrategia didáctica de forma creativa, innovadora y pertinente a la situación de aprendizaje presentada, y adecuada con el nivel escolar de educación básica.

LOS JUEGOS ECOLÒGICOS

Objetivo	Actividades:	Tiempo	Participantes	Resultado:
Crear juegos ecológicos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que permita fomentar conciencia ecológica en niños y jóvenes	Idea del Juego Diseño de cada juego Financiamiento para cada uno Edición y donación	Desde el año lectivo 2011-2012	Autor de los juegos Docentes y Estudiantes del plantel	3 juegos didácticos creados con originalidad

ACTIVIDADES	DESTINATARIOS	LUGAR	Tiempo	RESPONSABLE	RECURSOS
Donación de los cuatro juegos ecológicos y calendarios ecológicos a todos los planteles educativos del cantón Quijos.	Nueve planteles del cantón Quijos	En cada plantel educativo	Durante el año lectivo 2012 - 2013	Autor del proyecto "Montini con_ciencia eco_lógica"	Juegos ecológicos 3

ANEXO 01

LETRA DE LA CANCIÓN: A CUIDAR EL AMBIENTE

Coautor: Ricardo Vinueza y Grupo Sustentable

Música: Grupo Musical IMZ (escuchar en el anexo musical)

Seres humanos sin reflexión,

Falta de acuerdos y educación

Es el momento de meditar

y empezar a conservar.

En las escuelas y en el hogar,

En nuestros campos y en la ciudad

Todos pensando en los que vendrán

Prometemos no degradar

Si queremos conservar

Agua y Aire para vivir

hoy debemos comprender

que al medio ambiente hay que cuidar

Entre mis sueños quiero la Tierra,

como el Señor me la regaló

Limpios los vientos, limpios los cielos,

sana la humanidad.