

10. Uso de los Juegos Ecológicos Dentro de los Proyectos Investigativos de Aprendizaje en la II Etapa de Educación Básica.

Martínez, Yelitza Josefina

Yelitza Josefina Martínez

Yelma69@yahoo.es

Unidad Educativa Nacional “República de Colombia”,
Venezuela

Revista Científica CIENCIAEDUC

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales

Rómulo Gallegos, Venezuela

ISSN-e: 2610-816X

Periodicidad: Semestral

vol. 9, núm. 1, 2022

revistacienciaeduc@gmail.com

Recepción: 09 Marzo 2022

Aprobación: 26 Marzo 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803363013/>

Resumen: El estudio se basó en describir el uso de los juegos ecológicos dentro de los proyectos investigativos de aprendizajes en la segunda etapa de Educación Básica. La investigación correspondió al diseño descriptivo de campo con apoyo a la investigación documental, donde los fenómenos se observan en su contexto natural para posteriormente ser analizados. El procedimiento consistió en la búsqueda de información documental e interpretación de las teorías que sustentaron el tema de estudio como Vigotski, Piaget y Ausubel, plantea el aspecto lúdico como herramienta en forma integral para proporcionar nuevas experiencias en las y los estudiantes aprender a valorar y conservar su contexto real. La técnica utilizada fue la entrevista semi-estructurada con una guía de preguntas flexibles y la grabadora de voz para recabar información al informante clave, sobre su experiencia, finalidad, planificación y ejecución del evento de estudio. Los resultados determinaron que el docente poco incorpora los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje, pero que, al utilizarlo, aunque no sigue lineamientos teóricos; conoce su práctica, considerando los elementos de la planificación del diseño curricular actual y ejecutándolos en espacios abiertos-naturales. Se concluye que los juegos ecológicos propician en los escolares un aprendizaje significativo vivenciar que le permite adquirir habilidades cognitivas y sociales; expresándose libremente en su contexto sociocultural, motivando la reflexión sobre el ambiente.

Palabras clave: Educación, Finalidad, Modo, Proyectos de aprendizaje, Uso juego ecológico.

Abstract: The study was based on describing the use of ecological games within the research projects of learning in the second stage of Basic Education. The research corresponded to the descriptive field design with support for documentary research, where the phenomena are observed in their natural context to be later analyzed. The procedure consisted of the search for information, documentary and interpretation of the theories that supported the subject of study such as Vygotski, Piaget and Ausubel, raises the playful aspect as a tool in an integral way to provide new experiences in the students learn to value and preserve its real context. The technique used was the semi-structured interview with a question guide and the voice recorder to gather information from the key informant about their experience, purpose, planning and execution of the study event. The

results determined that the teacher hardly incorporates the ecological games in the learning projects, but that when using it, although it does not follow theoretical guidelines; knows their practice, considering the planning elements of the current curricular design and executing them in open-natural spaces. It is concluded that the ecological games promote a significant learning experience in schoolchildren that allows them to acquire cognitive and social skills; expressing themselves freely in their sociocultural context, motivating reflection on the environment.

Keywords: Education, Purpose, Mode, Learning projects, Use ecological game, Vironment.

INTRODUCCIÓN

Los niños al recrearse lo hacen con diversos objetos en cualquier lugar, prefiriendo materiales y espacios que le brindan la ocasión de percatar, tocar, acostumbrar conjeturar e inventar. Por ende, la importancia del ámbito en el juego este interés para pensar, aprender, percatar y producir poco novedoso para los alumnos; los espacios naturales, como son los patios de las instituciones educativas utilizados para los juegos en las escuelas, parques infantiles, clubes, áreas verdes y recreativas ofrecen oportunidades de experiencias necesarias para la madurez del niño.

Los psicólogos y científicos contemporáneos, entre los cuales se pueden mencionar a Piaget, Brown y Decroly entre otros coinciden en que el juego sirve como apelación interesante que ayuda al niño en su instrucción de hábito y popularidad de la existencia, al animarse a experiencias que le permitan ocasionar modelos situacionales, por entorno de la tentativa y diseño lúdico, auténtico de la existencia a su contexto cierto nivelándola con la destreza del juego a los niveles cognoscitivos que él ha alcanzado, ofreciéndole la espacio de decidir cambio de conductas asociadas al entorno-ambiental.

En ese orden de ideas, los juegos ecológicos en el interior de los proyectos de educación contribuyen a proporcionar la experiencia, buscar la creatividad fijar de una forma desigual en los educandos al integrarlo con las áreas de aprendizaje. Asimismo, es solucionar cambios conductuales y clarificar conceptos con la emoción de surcar actitudes necesarias para enterarse y notar la interrelación entre el hombre, su saber y su ámbito biofísico. Sin embargo, esta no puede ser informativa sino dirigida a la concientización de los individuos sobre la base de los valores y de motivación hacia la participación en acciones concretas en el contexto adonde se desenvuelven, ofreciendo alternativas innovadoras al cumplimiento del mismo.

Es notorio, que los niños en la Educación Básica le gusta participar en diversos juegos, bajo este planteamiento es importante considerar las asignaturas que convergen el currículo en los proyectos de aprendizaje, éste permitirá máximo hábitat de habilidades y destrezas en cada una de las áreas del conocimiento, que a través del juego el niño aprende de un modo natural, permitiéndoles plantear sus potencialidades, mediante la planificación de estrategias con el apoyo de los juegos ecológicos pueden adaptarse a diversos contenidos en cualquier nivel educativo, pues Gómez y Cacique (citado en Martínez, 1999) señalan que son actividades educativas y de diversión que buscan crear una empatía entre los seres vivos y en ambiente. Son encuentros, con el medio que nos rodea, para sentirlo, apreciarlo y disfrutarlo.

Bajo esa primicia, se aborda, el presente estudio en describir el uso de los juegos ecológicos dentro de los proyectos investigativos de aprendizaje en la segunda etapa de Educación Básica; realizando un diagnóstico de la experiencia en el uso del mismo, identificando su finalidad y caracterizando el modo de uso de los juegos. Buscando la destreza didáctica que generen prácticas creativas en el uso continuo de los recursos del ambiente y conllevando a establecer resolución ambientalista en su contexto real. Contribuyendo a formar ciudadanos

con conductas positivas y afecto hacia el ambiente natural y cultural. De esta forma el docente, contextualiza su planificación de acuerdo a las áreas, desatendiendo lo aburrido y tradicional limitándose solo al texto en el aula para la formación de los alumnos, creando muchas veces conductas disruptivas, ruido que entorpece la labor en otros cursos cercanos, dejando entre dicho el aula deja de ser un ambiente para aprender. Se trata de desarrollar estrategias que favorezcan nexos afectivos para una mejor convivencia, con miras a sus intereses y necesidades; que sean críticos, creativos y participativos promoviendo una calidad educativa.

En integridad de lo exterior se realizó un dictamen en varias instituciones educativas en el ayuntamiento El Libertador del Estado Aragua como inició en el proceso de búsqueda, sobre los docentes que trabajen con los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje en la Educación Básica, desde ese municipio un sujeto notificó sobre el informante que pone de manifiesto los juegos en su planificación, el cual se ubica en el municipio Francisco Linares Alcántara teniendo como escenario la Escuela Básica Rural “Coropo”. La pesquisa está enmarcada en un diseño descriptivo, de campo y documental, utilizando una entrevista semi-estructurada aplicada al informante clave.

El estudio giró, los docentes que trabajan con los diferentes juegos en la Educación Básica, es de suma importancia en el aprendizaje para alcanzar la máxima participación y una educación emblemática en los alumnos. A través de esta pesquisa se pudo asegurar que el uso del juego ecológico en la planificación se puede atear como una sinopsis muy amplia abordando las áreas curriculares en espacios abiertos excepto lo monótono; fomentando una educación concebido en el perfil del programa curricular.

Esta investigación buscó orientar aportes significativos que puede hacer la escuela para el escolar asimile a descubrir circunstancias personales, sociales y ambientales en su propio espacio, mediante el uso los recursos del ambiente de forma racional y consciente, para él y para los demás, no solo el presente sino el futuro. Que, partiendo de una planificación contextualizada con las áreas de la Educación Básica, las y los niños pueden hacer uso de los conocimientos logrados, internalizar y expresar un tipo de conducta que los centre en su sitio en correspondencia con el momento histórico de su vida obteniendo conocimiento ambientalista.

MÉTODO

De acuerdo a Hurtado de Barrera (citado por Fernández de Silva, 2000), plantea que los “diferentes diseños de investigación van en correspondencia con el diagnóstico y la estructura de la misma a desarrollar y llegar a los resultados propuestos” (p. 229). En este sentido, el estudio correspondió bajo el diseño descriptivo, ya que se mencionaron las características de cómo se viene desarrollando de manera contextualizada los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje. Para Hurtado de Barrera (2008) el diseño descriptivo, plantea: “precisa del evento de estudio...el propósito es exponer el evento estudiado...” (p. 101).

En el mismo orden de ideas, el evento de estudio estuvo enfocado en una investigación de campo y documental. La cual es concebida la investigación de campo por el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016), como:

El análisis sistemático de problema con el propósito de describirlos, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza y factores constituyentes, o predecir su ocurrencia. Los datos de interés son recogidos de forma directa de la realidad bien sea describirlo, interpretarlos, entender su naturaleza...en este sentido se trata de una investigación a partir de datos originales o primarios (p. 18).

Bajo esa definición la investigadora, recogió los datos directamente de la realidad sin manipularlos. Con respecto, a la investigación documental, fue necesario abordar elementos de carácter teóricos los cuales se encuentran reseñados en diferentes fuentes documentales impresas y electrónicas, abordando los temas como organización y ejecución de los proyectos de aprendizaje, planificación, organización, ejecución las características del uso de los juegos ecológicos en los proyectos de aprendizaje, entre otros que contribuyeron para el análisis de los resultados.

En otro orden de ideas, se definió el evento de estudio favoreciendo determinar el estudio según su complejidad, relacionados entre sí estableciendo sinergias del evento; a esto refiere Hurtado de Barrera (2000) “viene a ser cualquier característica, fenómeno, proceso, hecho.” (p. 142). Para este estudio las sinergias son las siguientes:

Experiencia: Son los conocimientos y vivencias acerca del uso de los juegos ecológicos por los docentes.

Finalidad: Se refiere al propósito e intención que tiene el uso de los juegos ecológicos dentro de los proyectos investigativos de aprendizajes, permitiendo la valoración con el patrimonio natural, histórico y cultural.

Modo: Es la manera o forma de realizar didácticamente el uso de los juegos ecológicos como lo es la planificación, organización y la ejecución.

En otro orden de ideas, se hizo uso de la entrevista semi-estructurada con un guía de preguntas flexibles tal como lo manifiesta Arias, (2016): “Aun cuando existe una guía de preguntas, el entrevistador puede realizar otras no contempladas inicialmente. Esta técnica es flexible”. (p. 74). Mediante esta entrevista se logró diagnosticar la experiencia que tiene el informante clave con el uso de los juegos ecológicos en su planificación, en cuanto a su finalidad en qué momento hace uso del mismo, cómo lo planifica, lo ejecuta, que elementos considera para planificarlos, entre otros aspectos, los cuales sirvieron de orientación a la investigadora. Además, se empleó como instrumento el cuaderno de notas que permitió respaldar los datos proporcionados por el informante, y la grabadora de voz fue relevante su uso con autorización del entrevistado, la cual no se perdió ningún dato durante la entrevista.

Cabe destacar, la modalidad del tipo de entrevista utilizada, no se requirió validarla, fue sometida a consideración juicio del experto en el área, para que aportará sus comentarios, clarificando la cuestión y sugiriendo alguna pregunta nueva en correspondencias con las sinergias del evento de estudio, es decir los objetivos específicos. Constituyendo una técnica valiosa en la recolección de los datos, proporcionadas por solo un informante clave en su respectivo sitio de ubicación.

Para la selección del informante clave, se centró en aplicabilidad de los ecológicos en los proyectos de aprendizaje en la Educación Básica, específicamente en la segunda etapa, como punto de partida fue el municipio El Libertador en el Estado Aragua, se indagó en varias instituciones educativas, permitiendo el contacto de un sujeto suministrando información del informante ubicado en el municipio Francisco Linares Alcántara específicamente en la Escuela Básica Rural “Coropo”, institución con amplio espacio natural, adonde el docente desde su experiencia ha trabajado con diferentes juegos ecológicos planificados y ejecutados en sus proyectos de investigativos de aprendizaje.

Es de resaltar, que solo un informante clave practica el evento de estudio, por tal motivo existe un solo informante en la investigación. Por añadidura, esta es una herramienta que consiste en contactar y entrevistar a alguna persona que cuente con un amplio conocimiento acerca del objeto de estudio.

Para este estudio se analizaron los resultados de la entrevista semi-estructurada mediante el análisis de datos cualitativos, clasificando las categorías en forma sistemáticas elegidas en función de los objetivos de la investigación, en temas y aspectos recurrentes en las preguntas, creando nuevas hipótesis al final se obtuvo los hallazgos. De tal manera se analizaron e interpretaron los datos para emitir los resultados.

RESULTADOS

Los datos obtenidos en la investigación se realizaron a través del guion de la entrevista dirigido al informante clave del evento de estudio, estos fueron agrupados y categorizados para luego contrastarlo e interpretarlos en función de los objetivos específicos y las teorías que fundamentaron la misma. El docente define los juegos ecológicos como una estrategia para transmitir el aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, al aplicarlo contribuye como una herramienta para afianzar los conocimientos que debe adquirir el niño. En cuanto a la experiencia se apoya con otras instituciones creando juegos, canciones aplicándolos en espacios abiertos.

La finalidad es crear consciencia en el estudiante con un perfil educativo, conservando el ambiente la cual es vital para todos los seres humanos y futuras generaciones. Por consiguiente, el juego genera cambio de conductas en los nuevos educandos, sin importar el nivel desde la educación inicial hasta la universidad, en cada fase adaptándolo e integrándolo con la naturaleza o cualquier tema a abordar. Es así como todos los estudiantes al estar en contacto con el ambiente aprovechan la oportunidad de expresarse de forma espontánea, en espacios abiertos, aprendiendo de una manera directa y concreta.

Al planificar se realizó un diagnóstico, buscando la estrategia asertiva relacionada con el tema y los elementos del proyecto; como son los recursos estableciendo un espacio fuera del aula, que mediante el ambiente ayuda a buscar los recursos para la creación de tareas, promoviendo el aprendizaje significativo;

algunas actividades son sugeridas por los estudiantes sobre todo los juegos, así como también temas generadores para trabajar según sus necesidades e intereses. Aunado a ello, el docente planifica de acuerdo al nivel curricular tomando en cuenta los contenidos, de tal manera que permite definir el sentido del juego. Cobrando relevancia la creación de brigadas ambientalista conformada por las y los estudiantes, brindando ayuda a la comunidad, como la contaminación ambiental mediante la comisión curricular con la participación de los alumnos, representantes y docentes. Para la verificación del logro alcanzado (evaluación) de las actividades se realiza a través la técnica de la pregunta, mediante un dibujo, preguntas escritas reflexivas y/o narración de lo ocurrido del día o la actividad realizada.

DISCUSIÓN

Mediante el análisis categorial se aprecia el contraste y su interpretación en función del evento de estudio. Así como el resultado entre lo mencionado por el informante con las teorías, la cual no está lejos de su praxis pedagógica, coincidiendo con los autores, en cuanto a la axioma de los juegos ecológicos (De Ruiz, 2002) representa una alternativa válida abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela básica y Medina en el 2001 señala que son “actividades que realiza tanto los niños como los adultos, además contribuye a los niños en su de desarrollo motor, psicológico, social, moral, emocional y afectivo” (p. 28), este planteamiento está en correspondencia con lo expuesto por el informante clave quien define como una estrategia que utiliza el docente para transmitir un aprendizaje significativo al alumno y cualquier persona puede ejecutarlo.

Sin embargo, la óptica del informante lo ve como una estrategia coincidiendo con Ausubel (2002) indica por su “acto contenido motivacional, se convierte en una buena estrategia instruccional” (p. 21). En resumen, el juego ecológico es una alternativa y una actividad; que favoreciendo la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos de una manera amena y diferente.

En relación a la finalidad de los juegos ecológicos, Belisario, Guevara y Pérez (2002) menciona algunas de ellas:

Conocer y comprender los elementos e interrelaciones del ambiente, reconocer como guía de su comportamiento a los valores de aprecio a la vida donde está ubicado el niño desarrollen habilidades y destrezas que permitan participar en la solución del problema de su ambiente; sensibilizar al niño a utilizar” todos los sentidos para explorar su ambiente, y a expresar sus sentimientos, ideas y opiniones con respecto a este. Aprender de forma vivencial aprender haciendo; los procesos y objetos naturales son descubiertos y explorados por observación y manipulación directa de los mismos. (p. 32)

A la luz de los criterios expuestos, por los autores sin duda el informante al utilizar el aula abierta permite estar en contacto con la naturaleza, desde una óptica de aprendizaje de aprender el paisaje y sus elementos de una manera directa y contextualizada, motivando a expresarse espontáneamente, creando conciencia de un nuevo venezolano con perfil educativo generando cambios en el proceder ante su entorno. Igualmente se relaciona con lo expuesto por Pulido, Batista y Álvarez (s. f), señalando que a través de los juegos ecológicos “se pueden recurrir a las áreas verdes naturales-abiertas” (p. 11), especialmente parques, al utilizándolas como aula permanente y de recursos didácticos que persigue objetivos tales como valorar el entorno ambiental natural y cultural, entre otros. Según Rodríguez (2004) puntualiza algunas características sobre los juegos ecológicos, como se aprecia en el siguiente esquema 1, de ahí se toma pautas para la planificación en los proyectos de aprendizaje.



FIGURA 1
Características de los juegos ecológicos.
 Rodríguez (2004). Esquemático por Yelitza Martínez.

En cuanto a la planificación, es importante tomar en cuenta para qué y para quién es el juego, soltando la creatividad, crear juegos y en la búsqueda de juegos nuevos, divertidos y cooperativos. Díaz (citado en Rodríguez, 2004) clasifica los juegos ecológicos que “influyen en el desarrollo integral del estudiante”, como es el de “manejar todos los elementos que encuentre en el entorno” (p. 33). En base este planteamiento, el informante utiliza espacios abiertos, considerando varios factores para la planificación de los juegos como el uso de los recursos que provee el ambiente para la realización de las actividades, dosificando el mensaje para las y los estudiantes, favoreciendo su participación tal como lo señala el Currículo actual; integrando todas las áreas del conocimiento en función al tema a trabajar.

Se deduce en lo particular de no existir un autor que refleje los juegos ecológicos dentro de los proyectos pedagógicos de aula, el informante contextualiza cualquier tema siguiendo los lineamientos del diseño curricular en la Educación Básica; desde el diagnóstico hasta la evaluación de los logros alcanzados por las y los estudiantes. De esta forma, el docente en su praxis diaria integra todas las disciplinas con el propósito que el alumno tenga una acción favorable hacia su ambiente o contexto observándolo como un todo (integral) y no parcelado. Es por ello, si el educador concibe el juego como una actividad más de recreación, pierde la oportunidad de apoyarse en una nueva estrategia de aprendizaje donde las y los niños juegan, se divierten y aprenden haciendo.

Este tipo de investigación, favoreció la búsqueda de los hallazgos desde un contexto real, enfocado directamente con el informante demostrando amplio conocimiento sobre el tema, desde su práctica y experiencia educacional. Además, logró responder las sinergias del evento de estudio en base a la investigación. Cabe destacar, que una de las limitaciones al inicio de la investigación se dificultó ubicar el informante clave sobre en el uso de los juegos ecológicos en la Educación Básica, ya que son muy pocos los educadores que aplican este tipo de estrategia en su planificación de forma integrada con las disciplinas.

CONCLUSIONES

En base a la indagación se concluye lo siguiente:

-El propósito de los juegos ecológicos reside en el comienzo de aventajar la individualidad y renunciar a un lado la competencia, tratando de recuperar la espontaneidad en los alumnos.

-El profesor no necesita medios para ejecutar actividades fuera de la cátedra ni llevarlo tan aparte para aplicar los juegos ecológicos, porque pueden emplearlo el parque, área de su colegio o de la comunidad como un quehacer comunitario y con la participación de todos los actores escolares y comunitarios, logrando crear juegos sencillos para integrar el concepto de una manera divertida y amena para los niños.

-El profesor aplica juegos ecológicos en su praxis diaria, según su destreza adquirida, aunque omite los lineamientos teóricos, pero no están alejados de la finalidad al ejecutarlo.

-El juego ecológico es una actividad permanente que desarrolla las habilidades cognitivas y sociales del discente, en cualquier momento de la planificación escolar permite manifestar libremente sus experiencias vinculadas con su contexto, estimulando el talento de reflexión ante su entorno.

-Mediante el uso de los juegos ecológicos inicia en los alumnos la madurez de una cultura ambientalista comprometida al emplear los medios naturales del entorno.

-Con la insistencia de los juegos ecológicos en la Educación Básica el discente va adquiriendo el aprecio por su ambiente, haciendo seguimiento mediante alternativas para mejorar su contexto; aprendiendo-jugando desarrollando habilidades y destrezas de una forma amena y divertida, germinando así su concepto para la vida.

-Partiendo de una programación global con las áreas del conocimiento y con el uso de los juegos ecológicos en el interior de los proyectos investigativos de instrucción, el niño, niña y el adolescente puede hacer uso de lo logrado, internalizando y mencionando un tipo de comportamiento que lo centre en su área y en el momento que le corresponda vivir.

-Al beneficiarse cualquier extensión natural que tengan las instituciones educativas, como una clase abierta (el jardín o áreas verdes) promueve en el discente, escudriñar haciendo uso de sus cinco sentidos y alcanzar un adiestramiento alegórico transcendente para su vida.

-Garantiza al alumno vicisitud de actitud para el logro de un ciudadano, participativo, democrático, asertivo, y con zona de influencia de tomar decisiones e incentivar la apreciación del entorno como finalidad común al hombre de hoy.

RECOMENDACIONES

Se enuncian las siguientes recomendaciones:

Para los Directivos

-Capaciten a través de jornadas, foros, talleres, convivencias... a los docentes con el apoyo de los entes gubernamentales en la instrumentación de los juegos ecológicos en la Educación Básica.

-Brindarle el apoyo al personal docente en sus proyectos de aprendizajes dentro y fuera de la institución educativa.

-Promover la motivación a los docentes que deseen ejecutar los juegos ecológicos en su espacio.

Para los Docentes:

-Considerar como recurso estratégico el uso de los juegos ecológicos dentro de sus proyectos de investigativos de aprendizaje, sin distinción de nivel ni modalidad.

-El aprendizaje se hará más significativo, si el educador considera la cotidianidad como motivo de enseñanza, los estudiantes irán descubriendo y valorando su contexto real.

-Plantear en el aula actividades innovadoras que conduzcan a la creatividad, evitando quedarse en cuatro paredes; apreciando la espontaneidad de los alumnos, es una forma de aprecio y respeto hacia ellos.

Finalmente se propone mediante este estudio un programa alternativo al uso de los juegos ecológicos en el currículo de Educación Básica en todas las etapas, que contribuya a contextualizar las disciplinas educativas, de manera hacerla vivencial, es decir un aprendizaje significativo denominado por David Ausubel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, Fidias. 2016. *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Ausubel, David. 2002. *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Acceso el 22 de octubre del 2005
- Belisario, Andreina. Guevara, David y Pérez Augusto. 2002. *Juegos ecológicos como eficaz para promover la conciencia ambientalista en el desarrollo integral del niño preescolar. Caso: Preescolar de la Parroquia Joaquín Crespo, Municipio Girardot, Maracay –Aragua*. Trabajo especial de grado no publicado. Universidad nacional Experimental “Simón Rodríguez” Núcleo Maracay.
- Fernández de Silva, Inés. 2000. *Diccionario de investigación holística*. Caracas: Fundación Sypal.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline. 2000. *Metodología de la investigación holística*. Caracas: Fundación Sypal.
- De Ruiz, Leomarys. 2002. *Estrategias lúdica-creativas para utilizar las áreas verdes como aula abierta en la enseñanza de la biodiversidad*. Trabajo de maestría no publicado, Instituto Pedagógico Experimental de Maracay Rafael Alberto Escobar Lara, Maracay.
- Martínez, Tomas. 1999. *Experiencia pedagógicas: Ciencias en acción*. Revista maestra, 1 (1), 84-89.
- Medina, Víctor. 2001. *Juegos ecológicos en los parques. Ponencia* presentada en el Instituto Pedagógico Experimental de Maracay Rafael Alberto Escobar Lara, Maracay.
- Pulido, Maritza; Batista, Lilia y Álvarez, Alejandro. s. f. *Juegos ecológicos en el aula: Un manual de actividades para la educación ambiental en la educación básica*. Caracas: Fundambiente.
- Rodríguez, Luisa. 2004. *El juego ecológico: Una estrategia didáctica creativa para la educación ambiental superior*. Trabajo de grado de maestría no publicado Instituto Pedagógico Experimental Rafael Escobar Lara, Maracay.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 2016. *Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: Autor.