



Universidad Tecnológica de los Andes

Transformando vidas

FACULTAD DE INGENIERÍA

"Pta de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0921-2019-UTEA-FI.

Abancay, 14 de Junio del 2019.

VISTO;

El Oficio N° 0224-2019-UTEA-FI-EPIARN, con registro N° 1041 de fecha 11 de junio del 2019, remitido por el Director (e) de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales, Mag. Nilton Cesar Rojas Contreras, solicitando Aprobación del Plan de Trabajo de Responsabilidad Social de la Escuela, y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con lo dispuesto en el Art. N° 67° de la Ley Universitaria N° 30220, y al amparo de las facultades contempladas el Art.70 ítem 70.3 de la Ley Universitaria, en concordancia con el art. 45 ítem 45.2 del Estatuto Universitario, aprobado mediante Resolución de Asamblea Universitaria N° 019-2014 del 17 de Diciembre del 2014, que confiere al Decano la atribución de dirigir la actividad académica y administrativa de la Facultad, a través de los Directores de los Departamentos Académicos, de las Escuelas Profesionales y Unidades de Posgrado;

Que, mediante el Oficio N° 224-2019-UTEA-FI-EPIARN, con registro N° 1041 de fecha 11 de junio del 2019, el Director de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales, solicita aprobación del Plan de Trabajo de Responsabilidad Social Universitaria sobre: "DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MACETEROS LÚDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL E INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES", para el semestre académico 2019-I, el mismo que consta de: Datos Generales, Finalidad, Objetivos, del Proyecto, Alcances del evento, Recursos, Presupuesto, Financiamiento, Cronograma de actividades; con la finalidad de fomentar, diseñar e implementar muebles lúdicos con materiales reciclables en la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental; dicho proyecto está de acuerdo a la Ley Universitario 30220, art. 124, referente a la Responsabilidad Social Universitaria;

Que, estando a lo dispuesto por el Decano de la Facultad de Ingeniería, mediante proveído de fecha 11 de junio del 2019, es procedente la petición del Director de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental, dando lugar a la emisión de la presente Resolución;

Que, la Facultad de Ingeniería, tiene autonomía académica y administrativa para el cumplimiento de sus fines y objetivos en el marco de lo establecido por el Estatuto, por estar prescrita en el artículo 14° del Reglamento Académico General de la Universidad Tecnológica de los Andes;

En uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Tecnológica de los Andes, mediante Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación N° 23852 y Ley N° 26280, el Estatuto de la Universidad, la Resolución de Asamblea Universitaria N° 0011-2014-UTEA-CR, del 22 de agosto de 2014, que aprueba la nueva estructura académica de la UTEA y Resolución Rectoral N° 0171-2019-UTEA-R, del 12 de junio del 2019, Encarga la Decanatura de la Facultad de Ingeniería;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR, el Plan de Trabajo de Responsabilidad Social Universitaria sobre: "DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MACETEROS LÚDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL E INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES", de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales, para el semestre académico 2019-I, de la Facultad de Ingeniería, de la Universidad Tecnológica de los Andes, el mismo que consta de: Datos Generales, Finalidad, Objetivos, del Proyecto, Alcances del evento, Recursos, Presupuesto, Financiamiento, Cronograma de actividades, el que forma parte de la presente resolución.

ARTÍCULO SEGUNDO. - ELEVAR, al Vicerrectorado Académico, para su ratificación correspondiente.

ARTÍCULO TERCERO. - TRANSCRIBIR, la presente Resolución a la Dirección de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales, y demás dependencias universitarias, para el cumplimiento de la presente Resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

C.C.:
Archivo
BPC/DFI (e)
Jvpi/Sec.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE INGENIERÍA

Mag. Braulio Pérez Campana
DECANO (E)

RD-N=0 921-2019



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES

921



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION E IMPUNIDAD"

Abancay, 05 de Junio del 2019.

OFICIO N° 0224-2019-UTEA-FI-EPIARN.

Señor:
Mag. Braulio PÉREZ CAMPANA.
DECANO DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES	
FACULTAD DE INGENIERÍA	
SECRETARÍA	
07 JUN 2019	
EXP. N° 1000	FOLEOS ✓
HORA 8:00	FIRMA ✓

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITA APROBACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO DE RESPONSABILIDAD SOCIAL

Es grato dirigirme a usted, con la finalidad de saludarlo cordialmente y; al mismo tiempo, solicitar que su Despacho tenga a bien aprobar resolutivamente el Plan de Trabajo de **RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA** sobre **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MACETEROS LÚDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA AMBIENTAL Y RECURSOS NATIURALES** dicho Proyecto de Implementación está de acuerdo a la Ley Universitaria 30220 sobre Responsabilidad Social Universitaria, que debe brindar la Universidad hacia la sociedad con la finalidad de fomentar, diseñar e implementar muebles lúdicos con materiales reciclables en la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos d Naturales. Se adjunta el Plan de Trabajo.

Sin otro particular, hallo propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi mayor consideración.

Atentamente,



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE INGENIERÍA
E P DE INGENIERIA AMBIENTAL Y RR. NN

[Signature]
Elio Milian Céspedes Las Contreras
DIRECTOR (U)

C.c.
Archivo.
NCRG/EPIARN
sva/sec

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES	
FACULTAD DE INGENIERÍA	
SECRETARÍA	
11 JUN 2019	
EXP. N° 1041	FOLEOS ✓
HORA 6:25	FIRMA ✓



PLAN DE TRABAJO DE RESPONSABILIDAD SOCIAL
UNIVERSITARIA

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MACETEROS LÚDICOS
CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA
PROFESIONAL DE INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS
NATURALES**

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN : UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
ESCUELA PROFESIONAL : INGENIERÍA AMBIENTAL Y RR.NN.

ORGANIZADORES

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

- ✓ **Mg. Braulio Pérez Campana**
Decano de la Facultad de Ingeniería.
- ✓ **Mg. Nilton Cesar Rojas Contreras**
Director de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental.

DOCENTES

- ✓ **Mg. Anderson Núñez Fernández**
- ✓ **Mg. Igor Aldrín Arando Torres**
- ✓ **Mg. Kristhel Jaylane Calderón Aedo**

ESTUDIANTES

- ✓ **KATERIN BARRIOS PALOMINO**
- ✓ **JESSICA BRICEÑO ARANIBAR**
- ✓ **NADIA AYMARA GONZALES**

ABANCAY – PERÚ

2019



I. FINALIDAD:

Este DISEÑO E IMPLEMENTACION DE MACETEROS LUDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES , es realizado para dar a conocer que se puede diseñar e implementar maceteros a partir de materiales reciclables dando solución para la disminución de residuos sólidos que genera el mal aspecto en el entorno de la población, el cual demora años en degradarse por lo tanto, encontramos en diferentes lugares donde son desechos en algunas calles, ríos, campo, etc.

Este trabajo, brindará información sobre la metodología que se usara para realizar los distintos diseños, tamaños; los materiales que se usaran y presupuesto para los materiales que faltan y adecuarlos para el uso.

De igual forma, se brinda planes de prevención, control, mitigación y alternativas de soluciones ambientales para la conservación y preservación sostenible de estos recursos naturales.

II. OBJETIVOS:

3.1. OBJETIVO GENERALES.

- ✓ Diseñar e implementar maceteros lúdicos con materiales reciclables en la escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Diseñar e implementar muebles lúdicos con materiales reciclables en la escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales.
- ✓ Enriquecer los saberes pedagógicos de lo escuela Profesional de Ingeniería Ambiental en relación a la importancia de lúdicos como estrategia en educación ambiental.
- ✓ Crear compromiso en la escuela Profesional De Ingeniería Ambiental, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.



III. DE LA ACTIVIDAD

El DISEÑO E IMPLEMENTACION DE MACETEROS LUDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES

Se realizará el martes 17 de julio del año en curso a partir de las 8:00 am en la plaza de Armas de nuestra localidad.

El desarrollo de dicha actividad contará con la participación de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y de Recursos Naturales.

IV. ALCANCES DEL EVENTO.

Con el desarrollo de DISEÑO E IMPLEMENTACION DE MACETEROS LUDICOS CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES se pretende dar un alcance a:

- ✓ Los estudiantes de la carrera profesional ingeniería ambiental y recursos naturales.
- ✓ Los docentes de la escuela profesional ingeniería ambiental y recursos naturales.
- ✓ Estudiantes de otras escuelas profesionales de la universidad tecnológica de los andes.
- ✓ Centros educativos de nivel primario y secundario de la provincia de Abancay.

V. RECURSOS

HUMANOS: Docentes y estudiantes de la escuela profesional de Ingeniería Ambiental y de Recursos Naturales.

INSTITUCIONAL: Universidad Tecnológica De Los Andes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE INGENIERÍA
 ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES



VI. PRESUPUESTO

DESCRIPCIÓN	CANT.	UNL. MED.	COST. UNT.	TOTAL
Movilidad para traslado	1	Unidad	12.00	S/. 12
Pintura esmalte	1	Unidad	25.00	S/. 25
Cúter	1	Unidad	2.00	S/. 2
Tabla	1	Unidad	10.00	S/. 10
Bolsa	2	Unidad	1.00	S/. 1
Martillo	1	Unidad	10.00	S/. 10
Planta ornamentales	10	Unidad	20.00	S/. 200
Clavos	10	Unidad	2.00	S/. 2
TOTAL				S/.262.00

VII. FINANCIAMIENTO.

El proyecto será autofinanciado, conjuntamente con los estudiantes del curso de educación ambiental.

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Las acciones previas para realizar este proyecto se describen a continuación:

a. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR	RESPONSABLE
01-06-2019	Recolectar, lavar los materiales reciclables y dejar secando.	ELECCIÓN	Estudiantes
02-06-2019	Recortar la superficie del material con mucho cuidado.	CASA	Estudiantes
03-06-2019	Hacer orificios en la madera e impermeabilizar la tabla.	CASA	Estudiantes
07-06-2019	Pintar las macetas	CASA	Estudiantes
08-06-2019	Preparar los maceteros para poner la planta.	CASA	Estudiantes
12-06-2019	Traslado de los maceteros	UTEA	Estudiantes
20 al 25 de junio	Instalación de los maceteros lúdicos	UTEA	Estudiantes y docente

Muy atentamente

 Comisión de responsabilidad social

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS NATURALES



EDUCACIÓN AMBIENTAL

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MACETEROS LÚDICOS
CON MATERIALES RECICLABLES EN LA ESCUELA
PROFESIONAL DE INGENIERÍA AMBIENTAL Y RECURSOS
NATURALES**

ORGANIZADORES

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

- ✓ **Mg. Braulio Pérez Campana**
Decano de la Facultad de Ingeniería.
- ✓ **Mg. Nilton Cesar Rojas Contreras**
Director de la Escuela Profesional de Ingeniería Ambiental.

DOCENTES

- ✓ **Mg. Anderson Núñez Fernández**
- ✓ **Mg. Igor Aldrín Arando Torres**
- ✓ **Mg. Kristhel Jaylane Calderón Aedo**

ESTUDIANTES

- ✓ **KATERIN BARRIOS PALOMINO**
- ✓ **JESSICA BRICEÑO ARANIBAR**
- ✓ **NADIA AYMARA GONZALES**

ABANCAY – PERÚ

2019



1. INTRODUCCION

En el siguiente proyecto de creatividad como estrategia de la educación ambiental, se tiene en cuenta que la formación de los estudiantes, incide en el proceso formativo de los estudiantes de manera trascendental. Además reconoce la importancia del cuidado y la preservación del medio ambiente como garante del desarrollo sostenible de la sociedad; el proceso de investigación formativa logró identificar la necesidad de fomentar estrategias lúdicas y creativas para dinamizar la construcción de valores en el cuidado del ecosistema, desde ya. La educación ambiental es la base para fomentar valores ambientales y así mismo que aprecie y respete la naturaleza, por ello se hace necesario implementar estrategias que aseguren los fortalecimientos de hábitos hacia la proyección de una cultura ambiental, teniendo en cuenta la importancia del medio ambiente en el desarrollo del ser humano. Este proyecto busca que los estudiantes de la escuela profesional de Ingeniería Ambiental encaminen su aprendizaje al conocimiento del medio ambiente, por medio de la lúdica y creativas, y el tipo de relación que establece con el medio ambiente. El proceso pretende dar a conocer la experiencia lograda y los cambios obtenidos en el proceso de caracterización y de intervención llevado a cabo con los estudiantes universitarios.



I. RESUMEN

El presente, surge de una reflexión en relación a las problemáticas ambientales tanto de nuestro planeta como de nuestra ciudad, de la necesidad de transmitir y hacer partícipe a la comunidad a la comunidad de la transformación de esa realidad, y del interés por aprovechar la posibilidad de utilizar materiales reciclables, apuntando a la creatividad y al ingenio de los estudiantes, teniendo en cuenta además que no siempre contamos con demasiados recursos materiales.

El material central a reciclar con el que se pretende trabajar en este proyecto serán los neumáticos, entendiéndose que la vida útil de los mismos es limitada debido al desgaste que se produce después de un cierto uso. La acumulación de neumáticos desechados en vertederos constituye un serio problema ambiental: muchas veces los que se encuentran fuera de uso son enterrados, ocupando mucho volumen en botaderos y además su tiempo de degradación es muy larga unos 600 años aproximadamente. A su vez, su disposición inadecuada en espacios públicos genera un hábitat propicio para la proliferación de roedores y mosquitos transmisores del dengue, entre otros riesgos. Los neumáticos también son con frecuencia incinerados para combatir efectos de heladas en cultivos, provocando así daños en el ambiente y la salud humana.



II. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar e implementar maceteros lúdicos con materiales reciclables en la escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Diseñar e implementar muebles lúdicos con materiales reciclables en la escuela Profesional de Ingeniería Ambiental y Recursos Naturales.
- ✓ Enriquecer los saberes pedagógicos de la escuela Profesional de Ingeniería Ambiental en relación a la importancia de lúdicos como estrategia en educación ambiental.
- ✓ Crear compromiso en la escuela Profesional De Ingeniería Ambiental, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.



III. MARCO REFERENCIAL

4.1. BASES LEGALES

4.1.1. La constitución Política del Perú.

Con anterioridad a la Constitución Política de 1979 se carecía de una base jurídica fundamental en relación con el medioambiente, no obstante que desde tiempo atrás el país estaba comprometido con diversos instrumentos jurídicos internacionales que directa o indirectamente concernían a los asuntos ambientales y de los recursos naturales, nos dice Pierre Foy Valencia (2001).

4.1.2. Artículo 54. La Dirección de Educación Comunitaria y Ambiental.

Es responsable de promover reconocer y valorar los aprendizajes que se logran en las organizaciones de la sociedad civil, así como normar y coordinar la educación ambiental para el desarrollo sostenible, la conservación, el aprovechamiento de los ecosistemas y la gestión de riesgos y prevención de desastres.

Del artículo 10° del convenio de este colmo sobre contaminantes orgánicos persistentes: establece la promoción y facilitación de acciones orientadas a la comunicación, la aplicación de programas de formación, sensibilización de decisiones y del público y su participación, especialmente para las mujeres, los niños y las personas menos instruidas sobre los efectos para la salud y el medio ambiente de los contaminantes orgánicos persistentes. Así como sus alternativas dispone igualmente la necesidad de capacitación de los trabajadores y del personal científico, docente, técnico y directivo. Igualmente la elaboración y aplicación de programas de educación y capacitación a los niveles nacionales.



4.1.3. Reglamentos Ambientales.

4.1.3.1. Reglamento de la ley n° 28245, ley marco del sistema nacional de gestión ambiental-decreto supremo n° 008-2005.

El presente reglamento desarrolla los contenidos de la Ley Marco del Sistema Nacional de Gestión Ambiental. Así, señala que el Sistema Nacional de Gestión Ambiental (SNGA) se constituye sobre la base de las instituciones estatales, órganos y oficinas de los distintos ministerios, organismos públicos descentralizados e instituciones públicas a nivel nacional, regional y local que ejerzan competencias, atribuciones y funciones en materia de ambiente y recursos naturales.

4.1.4. Decretos Legislativos.

4.1.4.1. Decreto legislativo que modifica la ley n° 28611, ley general del ambiente-decreto legislativo n° 1055.

De acuerdo con lo señalado en la Exposición de Motivos, las modificaciones planteadas en el Decreto Legislativo N° 1055 se realizan con la finalidad de complementar la Ley General del Ambiente, para que incorpore los mecanismos de transparencia, participación ciudadana y las sanciones aplicables al incumplimiento de las obligaciones contenidas en ella. Asimismo, se busca precisar la definición de Límite Máximo Permisible y conciliar algunas competencias del Ministerio del Ambiente referidas al Sistema Nacional de Información Ambiental.

4.1.4.2. Decreto legislativo que modifica disposiciones del decreto legislativo n° 1013- decreto legislativo n° 1039.

De acuerdo con lo señalado en la Exposición de Motivos de la presente norma, las modificaciones planteadas se realizan con la finalidad de ordenar



el proceso de implementación de la Ley de Creación del Ministerio y de evitar un vacío de competencias y funciones en aquellas entidades que se encuentren realizando funciones en materia ambiental y áreas naturales protegidas en tanto se aprueban los documentos de gestión del Ministerio del Ambiente.

4.1.5. Resoluciones Ambientales.

4.1.5.1. Resolución legislativa n° 26185 normas sobre cambio climático

Convención marco de las naciones unidas sobre el cambio climático.

El Ministerio del Ambiente (MINAM) actúa como punto focal nacional en la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático - CMNUCC y en el Convenio sobre Diversidad Biológica - CDB (acuerdos internacionales que buscan la participación activa de los países Parte). En el año 2003 se aprobó la Estrategia Nacional de Cambio Climático - ENCC, elaborada por la Comisión Nacional de Cambio Climático.

El Protocolo de Kioto fue suscrito en la ciudad japonesa de Kioto el 10 de diciembre de 1997. Entonces 34 países industrializados, la mayor parte de ellos europeos, se comprometieron a cumplir determinadas metas. R.Mn°104-2009-minam aprueban directiva "procedimiento para la evaluación y autorización de proyectos de emisiones de gases de efecto invernadero (gei) y captura de carbono". Resolución ministerial n° 104-2009-minam que aprueba la directiva n° 002- 2009-minam, "procedimiento de evaluación para la aprobación de proyectos de reducción de emisiones de gases de efecto invernadero y captura de carbono".



4.1.6. Leyes Medioambientales

4.1.6.1. Ley general del ambiente- Ley N° 28611.

La Ley General del Ambiente reemplazó al Código del Medio Ambiente y los Recursos Naturales aprobado mediante Decreto Legislativo N° 613. Este Código constituyó el primer intento legislativo de agrupar, concordar y sistematizar todos los aspectos relacionados a la regulación en materia ambiental. Sin embargo, muchas de sus disposiciones fueron dejadas sin efecto a través de los Decreto Legislativo N° 708 y N° 757, en el marco del régimen de promoción a las inversiones de la década de 1990. La Ley General del Ambiente vigente recoge los principios internacionales en materia de protección y conservación del ambiente, los recursos naturales, el daño ambiental, entre otros. Asimismo, ha confirmado el carácter transectorial de la gestión ambiental en el país, ahora coordinado a nivel nacional a través del Ministerio del Ambiente.

4.1.6.2. Ley de creación, organización y funciones del ministerio del ambiente- decreto legislativo n° 1013.

El Ministerio del Ambiente es el ente rector del sector ambiental nacional, que coordina en los niveles de gobierno local, regional y nacional. Nació como una respuesta política a las obligaciones ambientales internacionales del Perú en materia ambiental; constituyéndose a nivel interno como en el motor de la coordinación y sistematización de la gestión ambiental del país, el replanteamiento de la importancia de la conservación ambiental, aprovechamiento sostenible de los recursos naturales, entre otros.



4.2. ANTECEDENTES

4.2.1. Nivel internacional:

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores, permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación. Por ello se ha documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el desinterés escolar en el aprendizaje que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la lúdica en el aprendizaje. El primer referente reposa en la Universidad del Tolima, el cual se titula La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué, escrito por Mora y Rodríguez (2014). El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes. Este proyecto fortalece el criterio de que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental para el desarrollo de los individuos, dado que es la etapa de mayor crecimiento y aprendizaje en el aspecto biológico como afectivo y cognitivo. Por ello cualquier tipo de incidencia del entorno contribuyen de manera significativa para alcanzar el adecuado equilibrio, y es precisamente

Educación Ambiental



en este período de la vida en que la capacidad mental o intelectual es lo suficientemente noble y manejable para ser formado.

El segundo documento reposa en la Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007), el cual informa que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención. Un tercer documento de referencia, reposa en la biblioteca de la Universidad del Tolima titulado Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura. Otro documento que enriqueció el proyecto de investigación fue Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente. Con humor,



ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto, se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica.

4.2.2. Nivel nacional:

En primer lugar, se encuentra la tesis titulada "La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores". (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001), esta investigación fue desarrollada, por estudiantes de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Pensamiento de la ciudad de Barranquilla. Fue dirigida a 52 niños de grado preescolar con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica, estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el incremento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños. Por consiguiente, Fontalvo, Herrera, & Primo (2001), defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: "las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de



aprendizaje". Por lo tanto, las investigadoras utilizaron la investigación descriptiva, que permitió la descripción, análisis y la interpretación sistemática de los acontecimientos observados. 23 Según las autoras, "este tipo de investigación logra que el investigador no sea un sujeto neutral de esquemas y puntos de vista teóricos, sino un sujeto cognoscente con marcos de interpretación propios". (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001, p.85) Por lo anterior, se tuvo en cuenta la técnica de la observación y las entrevistas, así como algunos instrumentos de investigación como: el diario de campo, medios audiovisuales, grabaciones y notas libres, permitiendo la recolección de datos de manera confiable para su respectivo análisis. El aporte que ofrece esta investigación al proyecto que se desarrolló, es confirmar, que las estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa. De igual forma, reconocer que: "la lúdica ofreció diversos momentos de aprendizaje, en los cuales los niños pusieron en marcha nuevas habilidades, así como el desarrollo de otras ya adquiridas". (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001, p. 93)

Como Segundo referente, se encuentra una investigación similar titulada "La lúdica como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático". (Cifuentes Z. & Méndez R., 2002), esta investigación fue realizada por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil y Preescolar, de la localidad de Puerto Bogotá Cundinamarca, con una población muestra conformada por 30 niños y niñas del nivel preescolar, donde uno de sus objetivos, plantea la creación de situaciones agradables e interesantes, para



lograr que los niños sean sujetos activos en la formulación y solución de problemas

4.2.3. Nivel local:

CEPIS/OPS (2002), refieren que la legislación peruana suspendió la importación de llantas usadas mediante Decreto Supremo N° 003-97-SA, del 07.06.97, por razones de sanidad, seguridad vial y protección del medio ambiente. Esta norma legal expresa que las llantas usadas constituyen medios adecuados para el desplazamiento y proliferación de vectores que prosperan en lugares oscuros y húmedos para sobrevivir; y que pueden permanecer dos años en estados de huevo y larva hasta lograr su desarrollo, pudiendo convertir en endémicas determinadas zonas a nivel nacional por ser transmisores vinculados con las condiciones ambientales del país. También se tuvo en cuenta que la corta duración de las llantas usadas constituye un peligro para la seguridad vial y protección del medio ambiente; y que, por no ser biodegradables, son frecuentemente incineradas, lo que aumenta la contaminación atmosférica y atenta contra el medio ambiente.

4.3. MARCO TEORICO

La Educación Ambiental se establece como un proceso que permite a los profesores enriquecer el crecimiento de los niños y jóvenes para formar a los herederos de este mundo cambiante y comenzar a generar nuevas ideas en torno al medio ambiente, ya que es en " la escuela donde se debe promover un pensamiento reflexivo y crítico en la joven generación al respecto, que incluya la valoración de múltiples alternativas para elevar la calidad de vida, minimizando los impactos al medio ambiente".



La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

4.4. EL CONCEPTO DE LÚDICA.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo físico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es así que la lúdica debería ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus Educación Ambiental



actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica. En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial .



4.5. LA ACTIVIDAD LÚDICA.

El proceso o actividad lúdica, favorece desde infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Los maseteros es una actividad que se emplea como trabajos de adornos y decorativos, a la vez el disfrute de los participantes y estudiantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, en cualquier ambiente. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y el buen aspecto. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000): 31 Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano .

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive los estudiantes desde su ambiente para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad .



4.6. LÚDICA Y APRENDIZAJE.

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabalsa (1991) se considera que "el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del 32 alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174). Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.



4.7. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (p. 1).

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje



El pensamiento creativo está muy valorado en nuestras sociedades, en la que la innovación y el cambio juegan un rol importante. En él intervienen la memoria, la inteligencia, la imaginación y otros procesos mentales complejos que conducen al pensamiento original.

La creatividad es típica de la cognición humana, y es lo que la diferencia de las formas de inteligencia artificial. Está presente en distinta medida en numerosas formas de personalidad (llamadas personalidad creativa) y se encuentra en estado puro y libre durante la niñez, cuyo mayor ejemplo son los juegos de la imaginación.

Por último, la creatividad es común a todos los seres humanos (e incluso algunas especies animales) pero puede ser potenciada o no, conforme a los hábitos y las preferencias de cada individuo. Los más creativos serán los que puedan dar con una forma novedosa de resolución de un problema, o una representación novedosa del mismo.

4.9. CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

La creatividad se caracteriza por algunos o varios de los siguientes elementos:

Espontaneidad. La aparición de la creatividad suele ser espontánea, es decir, no planificada, y conduce a lo que muchos denominan "inspiración", o sea, un estado de la conciencia particularmente inclinado hacia la creación.

Libertad. El pensamiento creativo no suele jugar por las reglas, más bien las contradice y se ubica en perspectivas novedosas, diferentes, libres.

Sensibilidad. Más que con la inteligencia o el conocimiento, la creatividad tiene que ver con la capacidad de asumir nuevas perspectivas, lo cual a



menudo está vinculado con la sensibilidad y la capacidad de juego (pensamiento lúdico).

Excitabilidad. La creatividad es estimulable mediante el consumo de objetos culturales complejos y novedosos: arte, literatura, juegos, actividades que permitan la exploración más libre de la subjetividad y el pensamiento original.

4.10. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA CREATIVIDAD?

La creatividad ha jugado un rol vital en la evolución de la especie humana, ya que le ha permitido enfrentar diversos problemas a lo largo de su historia y desarrollar para cada uno herramientas y soluciones novedosas, originales. De hecho, este talento probablemente significó la superioridad del homo sapiens respecto a otros homínidos contemporáneos, que le permitió reproducirse más y dominar el mundo entero.

En la cotidianidad humana la creatividad es un talento muy valorado. Las labores científicas, inventivas, artísticas o arquitectónicas dependen en gran medida de este talento, por no hablar del desarrollo de nuevos materiales, nuevas tecnologías o nuevas filosofías de pensamiento, cuyo impacto en la civilización suele ser más o menos revolucionario.



V. MATERIALES Y METODOS

5.1. MATERIALES

- ✓ Neumáticos usados
- ✓ Pintura esmalte
- ✓ Bolsa
- ✓ Cúter
- ✓ Tabla
- ✓ Martillo
- ✓ Planta ornamentales
- ✓ Clavos, tornillos y tuercas
- ✓ Tela y lana
- ✓ Pegamento, etc.

5.2. METODOS

1. Limpia y corta con precaución

Limpia la llanta y con el cúter o la caladora recorta la superficie, ten mucho cuidado en este paso; en caso de elegir cortar con el cúter se requiere mucha paciencia, pero sí se puede así que ¡ánimo!

2. Haz orificios en la tabla

Para filtrar la tierra en tu maceta de neumático será necesario hacer varios orificios en la tabla, puedes hacerlo de dos maneras: con martillo o taladro.

Usa el aceite de linaza para impermeabilizar la tabla, esto hará que no se hinche al regar la plantita, alargará la durabilidad de tu maceta y estará libre de humedad.



3. Nuestro paso favorito: ¡pintar!

Para evitar desastres por todos lados colocaremos una bolsa debajo del neumático antes de pintarlo, sigue los pasos que vienen en la lata para preparar los colores de pintura que tendrán tus macetas de llanta.

Deja secar mínimo unos 30 minutos y aplica las capas requeridas, al ser plástico, es probable que necesites dar más de una.

4. ¡Hora de crear la maceta con llanta!

Aquí sucede la magia, nuestra llanta se convertirá en una bonita maceta.

Coloca la tabla dentro del neumático y luego con mucho cuidado toda la tierra para tu maceta.

Antes de irte también lee cómo hacer un perchero de pie con materiales reciclados.

La cantidad de tierra necesaria debe superar la mitad del alto de tu llanta, una vez listo esto ¡transfiere la plantita a su nueva maceta!

Finalmente decora con piedras, acomódala en su nuevo hogar ¡y listo!

VI. RESULTADOS Y DISCUSIONES

VII. CONCLUSIONES

- Dicha propuesta de reciclaje de neumáticos propone la realización de actividades interdisciplinarias que teniendo como base el uso y disfrute del entorno a través de la actividad lúdica, se considera como una orientación metodológica muy importante y factor de motivación, que nos permitirá introducir los aspectos conceptuales y las actitudes pro ambientales, las cuales surgirán del contacto con el medio, la reflexión personal, sus actitudes, las nuestras y la de sus compañeros desde la reflexión y análisis de porqué está así el medio en el que estamos disfrutando.



VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIAN A%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
2. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA>
3. <https://www.monografias.com/trabajos106/educacion-ambiental-peru/educacion-ambiental-peru.shtml>
4. http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/6200/Mendez_mj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. <https://concepto.de/creatividad-2/#ixzz5oZY9J0MJ>



31015485 Contreras



6. ANEXOS

