

Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en educación ambiental, emprendimiento y desarrollo rural con estudiantes de grado quinto (°5) de la sede cinco (°5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño, 2024.

Yon Jairo Gómez Narváez

Asesor

Reinaldo Giraldo Diaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Escuela de Ciencias Agrícolas Pecuarias y del Medio Ambiente
Maestría en Desarrollo Rural

2025

Dedicatoria

A Dios por guiarme e iluminarme en todo momento por el camino de la vida
y lograr así mi gran sueño de tener una maestría en desarrollo rural.

Agradecimientos

Agradezco a todas las personas quienes me acompañaron, apoyaron y guiaron a lo largo de este proceso, con toda su sabiduría, tiempo, dedicación, esmero y conocimiento, haciendo posible que se lograra forjar un espíritu investigativo y llegar a una meta.

También agradezco a los estudiantes, directivos y padres de familia de grado quinto (°5) de la sede cinco (°5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, quienes, con su colaboración, participación, dedicación, motivación hicieron posible el desarrollo de esta propuesta.

Resumen

Actualmente, en los sistemas de enseñanza de educación primaria, existe una marcada ausencia de metodologías educativas que incorporen temáticas ambientales, de emprendimiento y desarrollo rural, como también en estrategias que estimulen la apropiación de conocimientos y aprendizajes significativos. Por lo cual el presente estudio tuvo como propósito trabajar con niños de 5° de primaria mediante la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas (mapas parlantes, salidas de campo y cuidado de especie arbórea) y un proceso de emprendimiento que condujeran a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación ambiental, emprendimiento y desarrollo rural. La investigación se llevó a cabo en la sede 5, IENSM, vereda Pitalito Alto, municipio del Tablón de Gómez, Nariño. Se empleó la metodología de Investigación Acción Participativa y Escuelas de Campo, donde cada estudiante fue precursor de su propio conocimiento. Para determinar la eficacia de los procesos desarrollados se evaluó el impacto de aprendizaje, mediante la determinación de la apropiación de conocimientos y habilidades desarrolladas, adaptando la metodología de escala estimativa (21 términos-11 términos) y habilidades desarrolladas, empleadas por Damián (2015), y de determino la percepción estudiantil sobre las estrategias lúdicas, siguiendo la metodología de Candela y Benavides (2020). Como resultado de obtuvo que después de aplicadas las estrategias lúdicas y el proceso de emprendimiento, la apropiación de conocimientos fue significativa, debido a que los 21 términos básicos en educación ambiental y desarrollo rural pasaron de una puntuación media de 1.79 a 2.65 después del estudio. De igual manera, los 11 términos en emprendimiento mejoraron con una puntuación media de 1.57 frente a 2.65 después de realizadas las actividades. Además, después del proceso de emprendimiento, los niveles de desarrollo y utilización de habilidades incrementaron, favoreciendo el aprendizaje del estudiante. Finalmente se obtuvo

desde los estudiantes una percepción positiva sobre las estrategias lúdicas implementadas y conocimientos adquiridos durante el proceso. Lo anterior permite determinar que la utilización de estrategias lúdicas en la pedagogía escolar primaria contribuye a fortalecer los procesos de aprendizaje, debido a que los niños guiados a través dichas actividades alcanzan un mayor nivel de desarrollo cognitivo, mejorando los niveles de apropiación de conocimientos y desarrollo de habilidades.

Palabras clave: Ambiente, educación, estrategia, lúdica, pedagogía, ruralidad.

Abstract

Currently, in primary education systems, there is a marked lack of educational methodologies that incorporate environmental, entrepreneurship, and rural development themes, as well as strategies that encourage the appropriation of knowledge and meaningful learning. Therefore, the purpose of this study was to work with fifth-grade children through the implementation of playful and pedagogical strategies (talking maps, field trips, and tree care) and an entrepreneurship process that would strengthen the teaching-learning processes in environmental education, entrepreneurship, and rural development. The research was conducted at Campus 5, IENSM, Pitalito Alto district, Tablón de Gómez municipality, Nariño. Participatory Action Research and Field Schools were used, where each student was a pioneer of their own knowledge. To determine the effectiveness of the developed processes, the learning impact was evaluated by determining the appropriation of knowledge and skills developed, adapting the estimative scale methodology (21 terms-11 terms) and developed skills, used by Damián (2015), and determining student perception of the playful strategies, following the methodology of Candela and Benavides (2020). As a result, it was obtained that after applying the playful strategies and the entrepreneurship process, the appropriation of knowledge was significant, because the 21 basic terms in environmental education and rural development went from an average score of 1.79 to 2.65 after the study. Similarly, the 11 terms in entrepreneurship improved with an average score of 1.57 compared to 2.65 after the activities were carried out. Furthermore, after the entrepreneurship process, the levels of development and utilization of skills increased, favoring student learning. Finally, students expressed a positive perception of the playful strategies implemented and the knowledge acquired during the process. This allows us to determine that the use of playful strategies in primary school pedagogy contributes to

strengthening learning processes, as children guided through these activities achieve a higher level of cognitive development, improving their levels of knowledge acquisition and skill development.

Keywords: Education, environment, pedagogy, play, rurality, strategy.

Tabla de Contenido

Introducción	13
Justificación	15
Objetivos	18
Objetivo General.....	18
Objetivos específicos	18
Referente Teórico.....	19
Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la Etapa Escolar	19
Estrategias lúdicas de aprendizaje	21
Educación con Enfoque Ambiental en la Etapa Escolar.....	23
Educación Escolar en Desarrollo Rural	24
Emprendimiento en la Etapa Educativa.....	25
Investigación Acción Participativa (IAP).....	27
Escuelas de Campo (ECAS)	27
Proyecto Educativo Institucional (PEI)	28
Proyecto Ambiental Escolar (PRAE)	28
Metodología	30
Localización.....	30
Población y Tamaño de la Muestra	31
Materiales y Métodos	31
Socialización del Estudio con los Actores Inmersos en el Proceso	32
Caracterización de 3 Estrategias Lúdico-pedagógicas (ELP).....	32

Implementación de las Estrategias Lúdico-Pedagógicas	32
Salidas de Campo “Explorando Mi Entorno”	33
Mapas Parlantes “Accionado el Presente y Proyectando el Futuro”.	34
Siembra y Cuidado de Especie Forestal “Mi Primera Planta”.	35
Análisis Estadístico de las Estrategias Lúdico-pedagógicas Implementadas.	36
Fortalecimiento de la Educación en Emprendimiento Comunitario en Estudiantes de Primaria “Emprender Jugando”	37
Determinación de la Percepción Estudiantil Sobre las Estrategias Lúdicas Implementadas y Conocimientos Adquiridos Durante el Estudio	38
Resultados y Discusión	39
Nivel de Apropiación de Conocimientos Conceptos en Educación Ambiental y Educación en Desarrollo Rural	39
Fortalecimiento de la Innovación y Emprendimiento Comunitario en Estudiantes de Primaria “Emprender Jugando”	46
Niveles de Desarrollo y Utilización de Habilidades en el Proceso de Emprendimiento	48
Nivel de Apropiación de Conocimientos términos en educación de Emprendimiento	51
Percepción Estudiantil Sobre las Estrategias Lúdicas Implementadas Conocimientos Adquiridos Durante el Estudio	55
Conclusiones	59
Recomendaciones	60
Referencias Bibliográficas	61

Lista de Tablas

Tabla 1 Comparación de puntuaciones medias de los términos básicos de educación ambiental y desarrollo rural	39
Tabla 2 Prueba T para muestras independientes	41
Tabla 3 Análisis de Varianza	41
Tabla 4 Prueba de Tukey	42
Tabla 5 Unidades de capacitación y desarrollo del proceso “Emprender Jugando”	47
Tabla 6 Porcentaje de los niveles de desarrollo y utilización de habilidades	48
Tabla 7 Comparación de puntuaciones medias de los términos básicos de emprendimiento.....	51
Tabla 8 Prueba T para muestras independientes	53
Tabla 9 Análisis de Varianza	53

Lista de Figuras

Figura 1 Localización municipio El Tablón De Gómez	30
Figura 2 Nivel de apropiación de conocimientos, antes y después de la aplicación de las actividades lúdico-pedagógicas.	40
Figura 3 Nivel de apropiación de conocimientos, antes y después de la aplicación del proceso de educación en emprendimiento	52

Lista de Apéndices

Apéndice A Listado de los estudiantes grado (5) sede 5 Pitalito Alto INSM (2024)	69
Apéndice B Socialización de la tesis con los padres de familia y actores de estudio	70
Apéndice C Organización de actividades operativas en el aula.....	71
Apéndice D Salidas de campo puntos de importancia ambiental	72
Apéndice E Presentación de libretas de campo	74
Apéndice F Elaboración de mapas parlantes	75
Apéndice G Presentación de mapas	76
Apéndice H Proceso actividad mi primer árbol.....	77
Apéndice I Escala estimativa nivel de apropiación de conocimientos educación ambiental y desarrollo rural (Damián, 2015).....	78
Apéndice J Escala estimativa nivel de apropiación de conocimientos educación en emprendimiento (Damián, 2015).....	82
Apéndice K Escala evaluativa de las habilidades desarrolladas y utilizadas.....	84
Apéndice L Encuesta semiestructurada percepción estudiantil sobre las estrategias lúdico-pedagógicas.....	86
Apéndice M Actividades realizadas proceso de emprendimiento	87
Apéndice N Resultados encuesta semiestructurada sobre la percepción estudiantil sobre las actividades lúdicas implementadas	90
Apéndice O Tablas de Excel realizadas en el estudio.....	92

Introducción

La educación es un proceso de aprendizaje y formación que abarca la transmisión de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y creencias a un individuo. Para que sea efectiva debe existir un equilibrio entre el ambiente, el entorno y la pedagogía en un aula de clase. En la etapa escolar de primaria resulta fundamental, debido a que facilita la adquisición de conocimientos y la formación integral de los estudiantes (Tovar, et al., 2023). Es en esta etapa donde se deben proporcionar conocimientos interdisciplinarios como la educación ambiental, educación en emprendimiento y procesos de desarrollo rural que contribuyan a potencializar los saberes estudiantiles (Rivarosa y Perales, 2006).

Sin embargo, actualmente los procesos educativos empleados por el sistema educativo nacional se enfocan en aspectos teóricos tradicionales, como las ciencias exactas o literarias, relegando importancia a aspectos fundamentales como el tema ambiental, de emprendimiento y liderazgo rural. Sumado a esto, el sistema carece de estrategias de enseñanza integrales que permitan facilitar los procesos de aprendizaje en las etapas iniciales (Andrade, 2020).

Esta premisa destaca la importancia de contar con sistemas educativos de alta calidad y entornos de aprendizaje donde se incluyan temas educativos diferenciales, y se implementen estrategias pedagógicas pertinentes y eficaces que coadyuven a la consecución de los fines educativos y objetivos de la práctica docente. En este contexto, la lúdica emerge como una estrategia pedagógica que propicia un aprendizaje espontáneo, dinámico y placentero para los niños en etapa escolar a través del juego (Tovar, et al., 2023).

Según Rodríguez et al. (2022), la educación mediada a través de lo lúdico se ha posicionado como un medio para la búsqueda de soluciones a problemáticas de enseñanza-

aprendizaje, evidenciándose ajustes escolares internos que facilitan la apropiación de conocimientos en los niños.

Nunes (2002), citado por Arteaga, et al. (2015), sostiene que la lúdica, cuando es adecuadamente aplicada y comprendida, tiene un impacto significativo y positivo en la mejora del aprendizaje. En este contexto, el facilitador debe implementar la lúdica como una forma de enseñar contenidos, donde el niño se convierte en el actor principal, asimilando los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje natural y creativo.

De esta manera, en busca de soluciones eficaces y adaptables para mejorar los procesos de aprendizaje escolar y aumentar el nivel de conocimientos, se desarrolló un proceso educativo con énfasis en la lúdica, a través de la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas (salidas de campo, mapas parlantes, siembra y cuidado de especie forestal, y miniempresa) que condujeran al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en educación ambiental, educación en emprendimiento y educación en desarrollo rural con 10 estudiantes con edades entre los 9-10 años, de grado quinto (°5) la sede cinco (°5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño, 2024 (Anexo 1), generándose después del estudio resultados significativos en el fortalecimiento de capacidades y aprendizajes teóricos y prácticos.

Justificación

El sistema educativo nacional requiere flexibilizar el método de enseñanza-aprendizaje en alumnos de etapa escolar. Debe incorporar estrategias que permitan el adoptabilidad natural de conocimientos, empleando métodos de enseñanza capaces de forjar un ambiente propicio para la asimilación de conocimientos (Andrade, 2020). Sumado a esto debe incorporar dentro del sistema curricular, la enseñanza en educación ambiental, educación en emprendimiento y educación en desarrollo rural, debido a que estos temas son de alta relevancia para el progreso social y mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades (Jaimes, 2023; Paternina, 2018).

Según Jaimes (2023), la educación ambiental en la primaria, mediante el uso de diversas estrategias pedagógicas, contribuye a la formación de una conciencia sobre la responsabilidad del ser humano en la relación con la vida en el planeta. De manera similar, Rodríguez et al. (2022), expresa que una educación de respeto hacia nuestro entorno desarrollada desde la infancia es crucial para crear adultos responsables con el cuidado socioambiental.

Según Rodríguez et al. (2014), la educación en emprendimiento en los últimos años de la educación primaria estimula el espíritu emprendedor, por lo cual se convierte en un importante pilar para que los niños desarrollen habilidades personales que les serán de utilidad en su vida adulta. La educación y capacitación en emprendimiento desde la escuela primaria desempeña un papel clave en el desarrollo de aptitudes y competencias, pues, el saber hacer es necesario para estimular el potencial de innovación de los estudiantes e influye en los procesos de crecimiento económico de una comunidad (Damián, 2013).

En referencia a la educación en desarrollo rural en la primaria, Matias (2017) manifiesta que es un proceso fundamental debido a que busca forjar conciencia y liderazgo estudiantil para alcanzar una transformación de la realidad rural, a través de la comprensión de las necesidades

del entorno, y como estas se pueden revertir o adaptar para mejorar las condiciones de vida. Esto contribuirá a mediano y largo plazo en el mejoramiento de los niveles de vida y bienestar de la población en general.

En este contexto la educación escolar en primaria requiere de estrategias, que garanticen el cumplimiento del objetivo. Es aquí donde las actividades lúdicas entran en acción, debido a que el aprendizaje mediado a través del juego permite la comunicación asertiva con los niños y genera un ambiente de aprendizaje idóneo (Pulido, 2005). Según Zapata (1990), el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central de los programas de enseñanza. Para Meneses y Mongue (2001), por medio del juego, el niño aprende a compartir y desarrollar conceptos de cooperación. Es así como el educador que hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir, que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales significativas.

Londoño et al. (2018), señalan que para favorecer el aprendizaje es necesario establecer un ambiente adecuado, considerar la creatividad, la participación y la tecnología en el desarrollo de las actividades que posibiliten ambientes de conocimiento. Para que ello ocurra, la participación de los estudiantes es fundamental en el proceso para lograr interacción e interactividad. Para Acuña (2016), la lúdica, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje. Dentro del aula de clase, la lúdica deben considerarse como una actividad importante debido a que, aporta una forma diferente de adquirir los aprendizajes, brindan recreación y descanso a los estudiantes.

A partir de lo anterior y en búsqueda de llegar al enfoque propuesto, se hace necesario la aplicación de propuestas de enseñanza coherentes que permitan generar condiciones propicias para que el conocimiento pueda ser construido en el aula. Así, en busca de soluciones eficaces frente a la problemática de enseñanza-aprendizaje en primaria y fortalecer los procesos educativos, se han desarrollado estrategias lúdico-pedagógicas encaminadas al fortalecimiento de la educación ambiental, educación en emprendimiento, y educación en desarrollo rural en estudiantes de grado quinto (°5) de la sede cinco (5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en educación ambiental, emprendimiento y desarrollo rural con estudiantes de grado quinto (°5) de la sede cinco (5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño.

Objetivos específicos

Implementar estrategias lúdicas para el aprendizaje en educación ambiental, educación en emprendimiento y educación en desarrollo rural comunitario, en estudiantes de grado quinto (°5).

Evaluar el impacto en el aprendizaje después de la implementación de las estrategias lúdicas en estudiantes de grado quinto (°5).

Determinar la percepción estudiantil sobre las estrategias lúdico-pedagógicas implementadas y conocimientos adquiridos durante el estudio, con estudiantes de grado quinto (°5).

Referente Teórico

Este apartado presenta una revisión teórica del conjunto de conceptos, conocimientos, técnicas y metodologías que sustentan el estudio

Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la Etapa Escolar

La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad y ambiente al cual pertenecen a través de actividades recreativas. (Candela & Benavides, 2020). Según Gómez et al. (2015), la lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para la formación estudiantil.

Guzmán y Zambrano (2017), expresan que las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos. Las actividades lúdicas están asociadas al juego y la recreación como factores preponderantes en la formación de los estudiantes. Con ello al educando se le posibilita expresar sus sensaciones de manera libre y espontánea en la medida que interactúe con su medio. Para estos autores, la actividad lúdica desde el juego sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Además, el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos que conducen al aumento de las habilidades y capacidades generadoras de éxito y superación de dificultades. En este sentido, lo lúdico ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia

facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides, 2020).

La lúdica en la etapa escolar es un elemento primordial, debido a que los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa educativo. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción del entorno, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (Meneses y Mongue, 2001). Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos, lo cual es fundamental para formar estudiantes con sentido de apropiación hacia su entorno (Pulido, 2005; Reyes, 2016).

Durante este proceso educativo, el educador adquiere relevancia debido a que es el principal mediador para que los educandos adquieran conocimientos. Para Ansó (2017), el papel del docente en los procesos educativos debe ser de completa convicción compromiso y de responsabilidad, debe actuar como mediador y guía. Por ello, tiene que ser un artista en el sentido de que debe propiciar ambientes propicios, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando. Además, el docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado el tradicionalismo y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas.

Desde la perspectiva de Reyes y Arrieta (2014), las actividades lúdicas pueden emplearse a la perfección en la motivación que el docente quiere brindar en procesos de enseñanza, y aseguran que es necesario diseñar actividades lúdicas interactivas que faciliten al docente el

trabajo de promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, y por lo tanto a los estudiantes se le haga más fácil y divertido aprender sobre todo en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales debido a que estas áreas son básicas para desarrollar en los estudiantes su pensamiento crítico-reflexivo.

Estrategias lúdicas de aprendizaje

Salidas de campo. Las salidas de campo se abordan como una actividad complementaria, pero central, en las clases, ya que se consolidan como una estrategia promotora del desarrollo de diversas competencias debido a la posibilidad que ofrecen de experimentar los elementos teóricos vistos en el aula, así como observar y participar emocional y físicamente de la realidad (Martínez y Téllez, 2015).

Según Pérez y Rodríguez (2006), la salida de campo es una estrategia pedagógica, que favorece la enseñanza por parte del docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Dentro de las características más representativas de la salida de campo se encuentran: la confluencia de los procesos de observación y descripción geográfica, la posibilidad de realizar observación directa y lectura de paisaje, la resolución de problemas, como la recuperación de ámbitos ambientales (reforestación, conservación de cuencas hídricas, organización y gestión comunitaria), el compromiso del trabajo colaborativo entre equipos de maestros y de estudiantes. Así mismo, con la salida de campo el estudiante comprende cómo funciona el espacio, mediante el contacto directo con las formas organizativas del mismo, para poder diferenciar los usos, los costos y las funciones que los usuarios delegan en este.

Mapas parlantes. Los mapas parlantes, son una herramienta de investigación de la cartografía social la cual se asocia a un ejercicio libre y colectivo de auto mapeo donde usualmente las comunidades u organizaciones representan atributos de su territorio en una hoja

de papel (Barragán, 2019). Esta ha sido ampliamente utilizada en el rescate del saber local, sobre todo en los aspectos territoriales, administrativo-políticos, y socioeconómicos. Es muy útil para la sistematización espacial de diversos temas productivos, ambientales, sociales, infraestructurales, para conocer la percepción de las comunidades u organizaciones (Obando et al., 2001). Esta técnica ha demostrado ser una herramienta pedagógico-didáctica de gran utilidad debido a que resulta ser para los participantes una técnica de muy fácil manejo, porque requiere que sólo uno del grupo sepa leer y escribir. Además, el trabajo les resulta muy creativo y ameno (Obando et al., 2001).

Siembra y cuidado de especie forestal. Cabe aclarar que el estudio es de tipo exploratorio, por lo cual la información acerca del tema es muy limitada. De acuerdo con Sampedro (2015), el cuidado del entorno y el respeto por la naturaleza es algo que debe empezar a inculcarse desde los primeros años de vida. Es muy importante que el niño o niña experimente la satisfacción que produce cuidar a unos seres vivos para que sigan viviendo y creciendo, concienciarlos de que las plantas y animales son seres vivos que necesitan cuidado y respeto.

Vega (2012), dice que las vivencias que los niños tienen en relación con los elementos de la naturaleza y la reflexión sobre ellas, los llevarán a una formación más integral, donde el cuidado ambiental es una base fundamental. Por esto, todos los niños durante su etapa de educación infantil necesitan explorar y manipular, para poder ser ellos los propios protagonistas de su aprendizaje.

Según Sampedro (2015), las escuelas, son lugares donde los niños pasan la mayor parte de sus horas de vida, por eso son importantes para buscar la integración del contacto diario del niño con el mundo natural debido a los muchos beneficios que aportan. De acuerdo con Galli et al. (2013), se deben buscar estrategias educativas que conduzcan a que el estudiante genere un

sentido de pertenencia hacía el entorno, mediante actividades donde el estudiante adquiera responsabilidad y fomente su propia formación hacia el cuidado ambiental. Para este mismo autor, todos los niños y niñas durante su infancia necesitan explorar y manipular, para poder ser ellos los propios protagonistas de su aprendizaje, además, más aún en la etapa de educación infantil.

Educación con Enfoque Ambiental en la Etapa Escolar

La educación ambiental no es nueva para las y los docentes de nivel primario. Desde hace años se constata un creciente interés y compromiso por incluir la educación ambiental en las planificaciones escolares (Ministerio de Educación de la Nación EAI, 2023). La educación ambiental (EA) es la herramienta elemental para que todas las personas adquieran conciencia de la importancia de preservar su entorno y sean capaces de realizar cambios en sus valores, conducta y estilos de vida, así como ampliar sus conocimientos para impulsarlos a la acción mediante la prevención y mitigación de los problemas existentes y futuros (Severiche et al, 2016).

La Educación Ambiental surgió para abordar la dimensión educativa de la problemática ecológica. En esta lógica, se reconoce a la escuela como uno de los espacios idóneos para abordar la problemática socioambiental, por la posibilidad de aplicación de una amplia diversidad de estrategias y recursos educativos. Los escolares, aunque no toman decisiones que inciden sobre su entorno, constituyen una parte de la sociedad de especial sensibilidad, debido a la proyección hacia el futuro que tienen sus aprendizajes, por lo que son objeto prioritario de la EA (Castro y Rivera, 2019; Espejel y Flores, 2012).

Referente al tema, Calixto (2012), considera que, para lograr los objetivos de la EA, se torna fundamental partir de marcos educativos –teóricos y metodológicos– que incorporen

gradualmente estrategias capaces de incluir los procesos personales, culturales, sociales y ambientales en donde tiene lugar el hecho educativo. En este contexto de ideas, Echarri y Baguer (2008), refieren que, para incidir en los objetivos de la EA, es necesario lograr que la persona que aprende se apropie de un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. Para ello se requiere que el aprendiz, además de estar motivado, se implique, tenga atención y esté en actividad constante. Como consecuencia de ello, surge la necesidad de que el maestros o facilitadores de la EA generen las condiciones propicias para que dicha apropiación tenga lugar.

Educación Escolar en Desarrollo Rural

Beltrán (2014) considera que el desarrollo rural es un proceso de cambio o transformación de la realidad rural cuyo propósito es contribuir al mejoramiento de los niveles de vida y bienestar de la población mediante la garantía del acceso a bienes públicos sociales, salud, educación, recreación, cultura, seguridad, paz, tecnología, capacitación y asistencia técnica, entre otros, a partir del fortalecimiento de las capacidades productivas de las familias campesinas, como resultado de la construcción y definición de las problemáticas locales y de la formulación e implementación de políticas públicas con el propósito de confrontar dicha situación, con una orientación sustentable en aspectos sociales, económicos, ambientales y políticos.

Estos fundamentos se deben empezar a transmitir a los individuos a partir de las etapas iniciales de formación, debido a que tienen la capacidad de estimular al estudiantado a comprender el entorno que los rodea, desde una perspectiva más amplia, evidenciando las problemáticas y necesidades, para que de una u otra manera ejerzan acciones para revestirlas, y potencializar las fortalezas y oportunidades que haya en su localidad (Vásquez, 2017).

Lo anterior impulsa el liderazgo comunitario, resultado de un proceso, donde los agentes en este caso los estudiantes van transitando por diversos niveles crecientes de autonomía y colaboración hasta llegar a tener la capacidad de tomar de decisiones integrales (Rojas, 2013). El liderazgo es la fuerza motriz del desarrollo y el canal a través del cual fluyen las características para mejorar las capacidades de la comunidad para producir resultados mediante la utilización de los recursos que, lo que se traduce en fortalecimiento del sector rural y de los sistemas comunitarios que en esta se desarrollan.

Salazar (2006), afirma que “El líder transformacional se esfuerza en reconocer y potenciar a los miembros de la organización y se orienta a transformar las creencias, actitudes y sentimientos de sus seguidores, pues no solamente gestiona las estructuras, sino que influye en la cultura en orden a cambiarla”. Por lo cual es relevante empezar la formación de líderes desde la temprana edad, debido a que mediante estos procesos se adquiere una visión más amplia del entorno y de como ellos son los principales precursores para que los diversos procesos comunitarios se desarrollen, sean perdurables en el tiempo y generen beneficios colectivos.

Emprendimiento en la Etapa Educativa

Según Rodríguez et al. (2014), estimular el espíritu emprendedor en los últimos años de la educación primaria se convierte en un importante pilar para que los niños desarrollen habilidades personales que les serán de utilidad en su vida adulta. En cuanto al concepto de EE no existe una definición única o concreta, sin embargo, el Global Entrepreneurship Monitor la define como: “la disciplina que engloba los conocimientos y habilidades “sobre” o “con el fin de que” el emprendimiento, en general, sea reconocido como parte de los programas educativos correspondientes a las enseñanzas primaria, secundaria o terciaria en las instituciones educativas oficiales de cualquier país (Damián, 2015, p. 31).

Damián (2013), concibe a la EE como el medio a través del cual se enseña o alude a una formación específica para crear una nueva empresa por lo que este enfoque es muy utilizado por instituciones u organizaciones financieras del sector privado y; el enfoque “social” que asigna a la EE un objetivo más amplio tal como el desarrollo de atributos personales y un conjunto de competencias transversales generales que si bien conforman la base de la mentalidad y el comportamiento empresarial, también les serán de utilidad al individuo en todo aspecto y a lo largo de su vida.

Importancia y Beneficios de la Educación de Emprendimiento desde Edad

Temprana. La educación y capacitación en emprendimiento desde la escuela primaria desempeña un papel clave en el desarrollo de aptitudes y competencias, pues, el saber hacer es necesario para estimular el potencial de innovación de los estudiantes e influye en los procesos de socialización y adaptación a los cambios de los alumnos (Damián, 2013). Por lo anterior, se considera que en la educación primaria la enseñanza empresarial se debe dirigir a fomentar cualidades personales como la creatividad, el espíritu de iniciativa y la independencia, que contribuirán al desarrollo de una actitud empresarial y que les resultarán útiles a los individuos en la vida y en cualquier actividad profesional; en los primeros niveles de educación formal se deberán desarrollar las formas autónomas y activas de aprendizaje, además, esta enseñanza aportará a los niños un conocimiento temprano del mundo empresarial, facilitará un contacto con él y les ayudará a entender el papel de los empresarios en la comunidad (Damián, 2015).

Denigri, citado por Sarmiento (2005), identifica tres niveles cognitivos o de pensamiento en los cuales los niños organizan las concepciones económicas en razón de su edad, el primer nivel, de pensamiento primitivo se divide en dos subniveles: pre-económico (de cuatro a siete años) y económico (de ocho a diez años); el segundo nivel, de pensamiento económico

subordinado o concreto (de 11 a 15 años), y el tercer nivel, pensamiento económico independiente o inferencial (adolescentes con alguna formación sobre el tema); de esta manera se identifica la razón por la cual el emprendimiento se desarrolla en niños que cursan el quinto y sexto grado de educación primaria pues se encuentran en el nivel de pensamiento económico concreto que los faculta para poder apropiarse de contenidos de EE (Damián, 2015).

Según Jiménez et al. (2023), los especialistas señalan que en la medida en que los niños reciben estos conocimientos, sientan las bases para que al crecer aprendan, reconozcan y aprovechen las diversas formas de generar empleos, se entrenan para identificar oportunidades de negocios, desarrollando las habilidades de ser emprendedores contribuyendo a mejorar sus condiciones de vida.

Investigación Acción Participativa (IAP)

La IAP es un proceso investigativo que incluye tanto a los investigadores como a los miembros del grupo o comunidad. Ésta provee un contexto concreto para involucrar los miembros de un grupo en el proceso de investigación en una forma no tradicional como agentes de cambio y no como objetos de estudio. Desde el punto de vista epistemológico, la IAP plantea primero que la experiencia permite a los participantes “aprender a aprender.” Esta es una posición influenciada también por Freire, que implica que los participantes pueden desarrollar su capacidad de descubrir su mundo con una óptica crítica, que les permita desarrollar habilidades de análisis que pueden aplicar posteriormente a cualquier situación (Balcazar, 2003).

Escuelas de Campo (ECAS)

La Escuela de Campo (ECA) es una metodología participativa fundamentada en la educación no formal para adultos, donde familias rurales y equipos facilitadores intercambian conocimientos, tomando como base la experiencia y la experimentación a través de métodos

sencillos y prácticas, utilizando el cultivo y el hogar como recurso de enseñanza-aprendizaje para el empoderamiento y desarrollo de las comunidades. Durante la realización de cada sesión de ECAs se busca que las personas participantes sean parte activa en la toma de decisiones, después de observar y analizar en contexto la realidad de su cultivo y del Agroecosistema en general (FAO, 2011).

Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Es la carta de navegación de las escuelas y colegios, en donde se especifican entre otros aspectos los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión. Según el artículo 14 del decreto 1860 de 1994, toda institución educativa debe elaborar y poner en práctica con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio. El proyecto educativo institucional debe responder a situaciones y necesidades de los educandos, de la comunidad local, de la región y del país, ser concreto, factible y evaluable (Minieducación, 2005).

Proyecto Ambiental Escolar (PRAE)

Son proyectos pedagógicos que promueven el análisis y la comprensión de los problemas y las potencialidades ambientales locales, regionales y nacionales, y generan espacios de participación para implementar soluciones acordes con las dinámicas naturales y socioculturales. La óptica de su quehacer es la formación desde una concepción de desarrollo sostenible, entendido como el aprovechamiento de los recursos en el presente, sin desmedro de su utilización por las generaciones futuras, con referentes espaciotemporales y sobre la base del

respeto a la diversidad y a la autonomía y que contempla no sólo aspectos económicos sino sociales, culturales, políticos, éticos y estéticos en pro de una gestión sostenible del entorno (Minieducación, 2005).

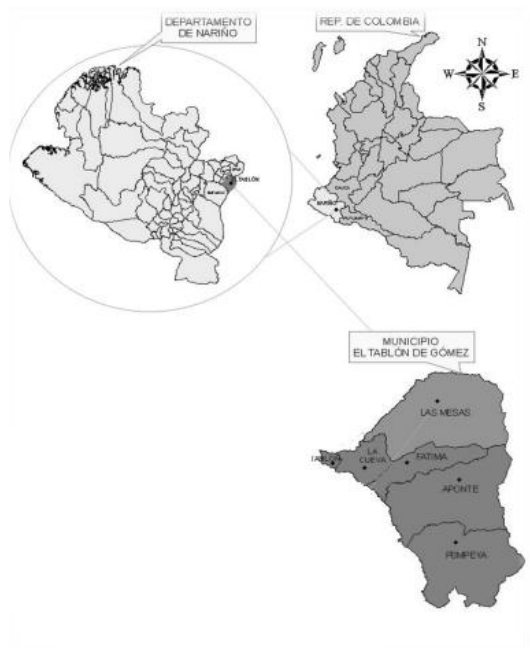
Metodología

Localización

La investigación se llevó a cabo en la vereda Pitalito Alto, corregimiento de la Cueva, municipio del Tablón de Gómez, ubicado al suroeste del territorio colombiano y al nor-orienté del departamento de Nariño. El área de estudio hace parte de la subregión Rio Mayo, dentro de las coordenadas $01^{\circ}25'35''$ latitud norte y $77^{\circ}05'49''$ longitud oeste; en cuanto a la distribución altitudinal se encuentra entre los rangos de 1375 a 4150 msnm, su temperatura oscila entre los 13° y 24°C , precipitación media anual de 1.587 milímetros y tiene una extensión de 255 kilómetros cuadrados que representan el 0,77% del área total del Departamento de Nariño (33.268 km²) (CMGRD, 2016).

Figura 1

Localización municipio El Tablón De Gómez



Nota. En a figura se presenta la localización del municipio El Tablón de Gómez *Fuente.* Díaz y Rodríguez, 2016

Población y Tamaño de la Muestra

En el Municipio de El Tablón de Gómez, existen 6 Instituciones educativas, cuatro académicas y una agropecuaria. Cada institución educativa cuenta con varias sedes asociadas dispersas entre los 5 corregimientos y las 37 veredas del municipio (CMGRD, 2016). Para este estudio, se trabajó con la sede 5 Pitalito Alto, perteneciente a la Institución Educativa Nuestra Señora de Las Mercedes ubicada en el Tablón de Gómez. La unidad para muestrear correspondió a los estudiantes de grado quinto (°5), para un tamaño de muestra de 10 estudiantes, 6 de ellos de género masculino y 4 femenino, entre edades de 10 a 12 años.

Materiales y Métodos

El estudio responde al tipo de investigación cualitativa con alcances de tipo descriptivo y exploratorio. Durante el desarrollo de la intervención se utilizó y adaptó el enfoque de investigación acción participativa (IAP) y la metodología Escuelas de Campo, donde cada estudiante aprendió a partir de sus experiencias y contribuyó en forma activa al proceso de investigación, lográndose fortalecer la educación integral, y alcanzar aprendizajes significativos.

De esta manera, el desarrollo del estudio contó con la participación activa del estudiantado los cuales no se consideraron objeto de estudio, por el contrario, en conjunto se construyó y se desarrolló la propuesta en cada paso y para cada una de las estrategias pedagógicas donde ellos fueron artífices de la construcción de su propio conocimiento fundamentado en el aprender a hacer haciendo.

Esta propuesta no tuvo en cuenta la documentación oficial del colegio referente al proyecto educativo institucional (PEI) y al proyecto ambiental y escolar (PRAE), que en Colombia constituyen herramientas que regulan y orientan la gestión educativa. Lo anterior, debido a que el estudio fue de tipo exploratorio y se buscaba definir nuevas alternativas para

mejorar el nivel de enseñanza en estudiantes de primaria que posteriormente se podrían agregar al PEI o PRAE de una institución de educación superior. Sumado a esto la documentación de la sede en estudio, no se encuentra actualizada por lo cual este proceso servirá como una iniciativa para integrar este tipo de alternativas en el PEI y PRAE de la institución.

Durante el estudio, se llevó a cabo el siguiente procedimiento:

Socialización del Estudio con los Actores Inmersos en el Proceso

Para dar inicio al estudio, se realizó una reunión con los padres y estudiantes para dar a conocer el proyecto educativo y llegar a una concertación de actividades a seguir (Anexo 2).

Caracterización de 3 Estrategias Lúdico-pedagógicas (ELP)

En esta etapa se recolectó información acerca de 3 actividades lúdico-pedagógicas las cuales fueron la base para mejorar el sistema de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de primaria. Las actividades caracterizadas fueron las siguientes: salidas de campo, mapas parlantes, siembra y cuidado de especie forestal.

Implementación de las Estrategias Lúdico-Pedagógicas

En esta etapa se implementaron las actividades lúdicas caracterizadas, con el objetivo de fortalecer el aprendizaje estudiantil en educación ambiental y desarrollo rural. Este proceso tuvo como propósito que los estudiantes evidenciaran de forma directa la importancia de la biodiversidad (fauna, flora, agua, suelo, sistemas agrícolas, entre otros) que compone el entorno en que viven, y así se fomentara el empoderamiento del territorio, construyendo miembros de una comunidad capaces de reconocer la importancia de los recursos que tienen al alcance y que son precursores directos para su sostenibilidad.

Salidas de Campo “Explorando Mi Entorno”.

La actividad tuvo una duración de 5 horas. Los materiales utilizados fueron: libreta de campo y cámara fotográfica (celular). Las actividades realizadas fueron las siguientes:

Momento antes. En esta etapa se definieron los objetivos de la salida y los conceptos a trabajar, el facilitador junto con los estudiantes organizó las actividades operativas (lugar, temas a tratar, evidencias). Los lugares hacia donde se dirigió la salida fueron 3 puntos de importancia ambiental en la zona (montaña el Cocodrilo, Quebrada Chuzalongo y finca El Cedrito (Anexo 3).

Momento 2. Durante. En esta etapa cada estudiante presencié los tres puntos de importancia ambiental, donde se les compartió información acerca de estos sistemas, y cuál es su importancia en el cuidado ambiental (Anexo 4). Las temáticas tratadas durante el recorrido fueron la importancia del uso adecuado de los suelos, conservación y sistemas productivos sostenibles. Las temáticas tratadas durante el recorrido fueron, importancia de los ecosistemas: donde se identificó de forma directa un bosque altoandino donde describió el tipo de vegetación, cuales su importancia en el equilibrio de los sistemas naturales y los bienes y servicios que provee. El siguiente tema fue la importancia del recurso hídrico, el cual se observó de forma directa y se brindó información acerca de su origen, porcentaje existente en la tierra, formas de preservación del recurso, y ciclo natural del agua. Finalmente se evidencio directamente un sistema productivo local, en donde se trataron temas relacionados con los sistemas productivos sostenibles y uso adecuado de los suelos, evidenciando los sistemas productivos que podrían adaptarse a nivel local y regional.

En esta fase, los estudiantes tuvieron un espacio para tomar fotografías y anotar aspectos importantes en una libreta.

Momento 3. Después. Días después de realizada la actividad, se llevó a cabo la retroalimentación de los temas y vivencias experimentadas durante la salida (Anexo 5).

Mapas Parlantes “Accionado el Presente y Proyectando el Futuro”.

Para propiciar un espacio flexible e integral, donde la población estudiantil participe desde sus experiencias y reflexionen sobre situaciones de su entorno, se empleó una herramienta educativa de la investigación acción participativa denominada “mapas parlantes”, cuyo objetivo es recoger de manera gráfica la percepción de las comunidades sobre el territorio local (Suárez, 2015).

De esta manera logró que los estudiantes reconozcan los atributos ambientales actuales que componen su entorno y como los proyectan hacia el futuro. La construcción de los mapas parlantes requirió de una duración de 4 horas, y los materiales utilizados fueron pliego de papel bond o cartulina y marcadores de varios colores.

La actividad se desarrolló de la siguiente manera:

Convocatoria y socialización del proceso metodológico. Se convocó a los estudiantes y se socializó en que consiste la construcción de los mapas parlantes.

Dibujo del mapa. Por la corta edad que presentan los estudiantes en estudio se utilizó como referencia el croquis de la comunidad y se animó los estudiantes a construir dos mapas, uno del presente y otro del futuro. De acuerdo con el estudio, estos mapas debían reflejar los aspectos ambientales más importantes del territorio local, por ejemplo, áreas forestales, cursos de agua, infraestructura, zonas de cultivo, flora y fauna representativa, vías, entre otros aspectos. Mapa del Presente: los estudiantes ilustraron como observaban su entorno en la actualidad. Mapa del Futuro: los estudiantes proyectaron la visión a futuro, ilustrando, esperanzas, sueños, ideas de progreso y bienestar, que deseaban ver en su comunidad (Anexo 6).

Presentación de mapas. Una vez terminados los mapas cada estudiante presentó los mapas y explicó los aspectos reflejados en éste. Además, se realizó un debate y se analizó con los participantes que temas prioritarios o problemas ambientales se representan en los mapas y como éstos pueden ser contrarrestados para alcanzar un mejor vivir (Anexo 7).

Esta práctica permitió comprender la perspectiva de desarrollo rural que tienen los niños, logrando direccionarlos hacia un enfoque encaminado en mejorar la calidad de vida de la población rural y promover la equidad, la sostenibilidad y la inclusión. Con esto se pretende fortalecer la economía campesina, diversificar las actividades rurales y contribuir al desarrollo local desde un perfil colectivo y sostenible con el medio ambiente.

Siembra y Cuidado de Especie Forestal “Mi Primera Planta”.

Esta actividad tuvo como propósito incentivar a los estudiantes hacia la siembra de plantas y sus cuidados, generando así, una cultura de cuidado ambiental desde la niñez. De esta manera y en la búsqueda de que el estudiante sea el protagonista de su propio conocimiento, la actividad consistió en el trasplante, siembra y cuidado de una planta (árbol o arbusto), durante el periodo escolar. En este proceso, cada estudiante tuvo a cargo una especie forestal, a la cual le colocó un nombre, la sembró en un espacio del área escolar y dio el manejo necesario para que esta siga su crecimiento durante un periodo de 3 meses.

En este periodo, el estudiante llenó una libreta (cuaderno pequeño), con cada actividad que realizó en cuanto al desarrollo de la planta. La actividad siguió los siguientes pasos: socialización con el estudiantado de las actividades a realizar. Seguidamente se obtuvo una planta para cada estudiante. A continuación, en compañía del facilitador cada estudiante sembró la planta en un área específica del área escolar, y la cerco para su protección. Después de esto, el estudiante guiado por el facilitador cuidó de la planta a diario, durante 3 meses. En este tiempo

los estudiantes adquirieron una responsabilidad para lo cual desarrollaron actividades como: regar la planta, deshierbe constante, mantenimiento del cercado, fertilización orgánica cada mes, entre otras requeridas. Al finalizar el periodo de estudio, cada estudiante presento a el grupo las experiencias y aprendizajes alcanzados durante el proceso (Anexo 8).

Para evaluar el impacto de la implementación de las estrategias, se determinó el nivel de apropiación de conocimientos y las habilidades utilizadas por parte del estudiantado objeto de estudio.

Análisis Estadístico de las Estrategias Lúdico-pedagógicas Implementadas.

Al finalizar el proceso de aplicación de las tres actividades lúdico-pedagógicas, se determinó el nivel de apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes de grado 5, sobre conceptos de educación ambiental y desarrollo rural. Para evaluar el nivel de apropiación de conocimientos se adaptó y ejecutó una escala estimativa empleada por Damián (2015), la cual consta de tres niveles en donde 1: respuesta ingenua (equivocada), 2: respuesta plausible (algunos elementos correctos) y 3: respuesta adecuada (correcta).

En esta fase se evaluaron los conocimientos teóricos sobre 21 términos básicos de educación ambiental y desarrollo rural (Anexo 9). De esta manera, se obtuvieron las puntuaciones medias de cada una de las definiciones en dos momentos, antes y después, y para comprobar si las diferencias en las puntuaciones medias eran significativas se realizó una prueba estadística “T” para dos muestras relacionadas, análisis de varianza y Tukey con un coeficiente de confiabilidad del 5% (p-valor <0.05), mediante la utilización del software estadístico INFOSTAT.

Fortalecimiento de la Educación en Emprendimiento Comunitario en Estudiantes de Primaria “Emprender Jugando”

El objetivo de este proceso fue fomentar la cultura emprendedora a temprana edad mediante la capacitación de los estudiantes, en el diseño, estructuración y operación colectiva de una miniempresa estudiantil, con base a un plan de negocio, donde los niños aprendieron a fabricar un producto, venderlo en su localidad y administrar los recursos, emprendiendo una organización colaborativa (Damián, 2015).

Análisis Estadístico Proceso de Emprendimiento. En el estudio, se evaluaron las habilidades que desarrollaron los niños durante el proceso de educación en emprendimiento, para lo cual, se empleó una escala estimativa desarrollada por Damián (2015), la cual incluye tres niveles: 1(Deficiente), 2(Regular), 3(Buena). En ésta, los niños indicaron cuáles fueron los aspectos en los que consideran mejoraron, cuáles fueron las habilidades de emprendimiento utilizadas y qué aprendieron a hacer durante el transcurso de las actividades (Anexo 10).

Además, durante esta fase también se evaluó el nivel de apropiación de conocimientos, mediante la evaluación del conocimiento adquirido sobre 11 términos básicos de educación en emprendimiento (Anexo 11), con el uso de una escala estimativa realizada por Damián (2015), y se realizó una prueba estadística “T” con el uso de INFOSTAT para comprobar la significancia de las diferencias.

Por otra parte, para que el estudio fuese integral se hizo necesario conocer la percepción del estudiantado acerca del proceso de estudio realizado, debido a que fueron ellos los actores principales en la investigación.

Determinación de la Percepción Estudiantil Sobre las Estrategias Lúdicas Implementadas y Conocimientos Adquiridos Durante el Estudio

En esta fase se llevó a cabo la identificación de la percepción estudiantil sobre las estrategias implementadas durante el estudio siguiendo la metodología empleada por Candela y Benavides (2020). Así se aplicó una encuesta semiestructurada con el propósito de conocer el modo en que las actividades lúdicas fomentaron el proceso de enseñanza con énfasis en el aprendizaje significativo (Anexo 12).

Resultados y Discusión

En el marco del análisis sobre educación ambiental, emprendimiento y desarrollo rural con estudiantes de grado quinto (°5) de la sede cinco (°5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño, 2024, emergen elementos clave que reflejan la capacidad de las metodologías participativas para la construcción de conocimientos significativos para la vida.

Desde la experiencia con estudiantes rurales se puede determinar la importancia de realizar prácticas educativas fundamentadas en la metodología de aprender a hacer haciendo, debido a que la vivencia de experiencias, adquiridas durante el desarrollo de estas actividades, permite interiorizar conocimientos y apropiarse del entorno, lo cual es la base para el desarrollo de futuros ciudadanos íntegros, que contribuyan en el desarrollo de sus comunidades.

Nivel de Apropiación de Conocimientos Conceptos en Educación Ambiental y Educación en Desarrollo Rural

Al finalizar el proceso de aplicación de las tres actividades lúdico-pedagógicas, se determinó el nivel de apropiación de conocimientos sobre conceptos en educación ambiental y desarrollo rural (Tabla 1).

Tabla 1

Comparación de puntuaciones medias de los términos básicos de educación ambiental y desarrollo rural

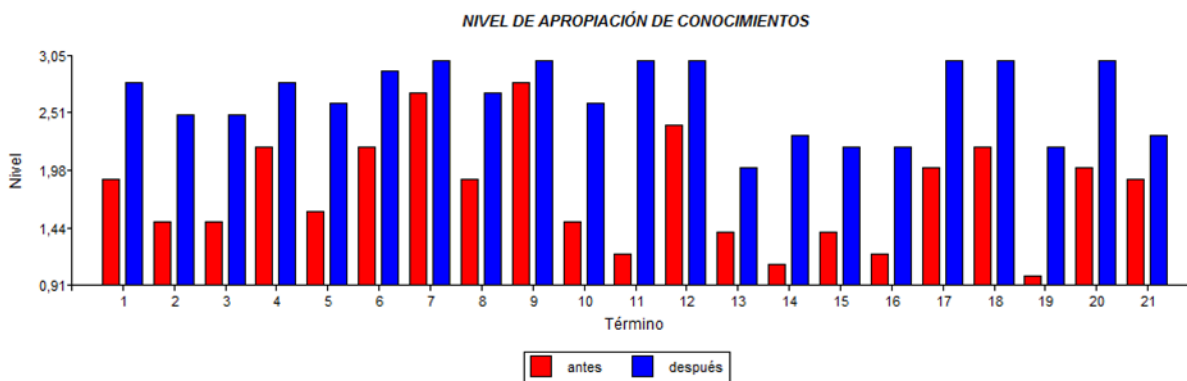
Ítem	Términos	Definición	Puntuaciones medias		
			Antes	Después	Diferencia
1	Medio ambiente		1,9	2,8	0,9
2	Educación ambiental		1,5	2,5	1
3	Ecosistema		1,5	2,5	1
4	Recurso natural		2,2	2,8	0,6
5	Cambio climático		1,6	2,6	1
6	Contaminación		2,2	2,9	0,7
7	Naturaleza		2,7	3	0,3
8	Biodiversidad		1,9	2,7	0,8

9	Semilla	2,8	3	0,2
10	Deforestación	1,5	2,6	1,1
11	Reforestación	1,2	3	1,8
12	Conservación	2,4	3	0,6
13	Organización social	1,4	2	0,6
14	Desarrollo rural	1,1	2,3	1,2
15	Transformación productiva	1,4	2,2	0,8
16	Sostenibilidad	1,2	2,2	1
17	Nivel de vida	2	3	1
18	Desarrollo tecnológico	2,2	3	0,8
19	Postconflicto	1	2,2	1,2
20	Sector rural	2	3	1
21	Territorio	1,9	2,3	0,4
Total, de puntuaciones medias antes y después de la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas		1,79	2,65	0,86

Nota. La anterior tabla compara las puntuaciones medias de los términos básicos de educación ambiental y desarrollo rural obtenidas por la muestra total antes y después del proceso la aplicación de las estrategias lúdico-pedagógicas. * 1: Respuesta ingenua; 2: Respuesta plausible; 3: Respuesta adecuada. *Fuente.* Adaptación Propia.

Figura 2

Nivel de apropiación de conocimientos, antes y después de la aplicación de las actividades lúdico-pedagógicas.



Fuente. Autoría Propia

La tabla 1 y la figura 2, muestran que fueron 10 los términos básicos en educación ambiental y desarrollo rural (2,3,5,10,11,14,16,17,19,20), cuyas puntuaciones medias mejoraron

considerablemente después de la aplicación de las ELP. De esta manera, el término Educación ambiental con una media inicial de 1.5 y una media final de 2.5 tuvo una diferencia de 1 (1.5-2.5:1); Ecosistema (1.5-2.5:1); Cambio climático (1.6-2.6:1); Deforestación (1.5-2.6:1.1); Reforestación (1.2-3:1.8), Desarrollo rural (1.1-2.3:1.2); Sostenibilidad (1.2-2.2:1); Nivel de vida (2-3:1); Postconflicto (1-2.2:1.2) y Sector rural (2-3:1).

Para comprobar si las diferencias en las puntuaciones medias obtenidas por los niños antes y después de las ELP eran considerables, se realizó una prueba t, un análisis de varianza, y una prueba Tukey, para identificar la existencia de diferencias significativas en los valores medios de dos muestras (Tabla 2, 3 y 4).

Tabla 2

Prueba T para muestras independientes

Clasificación	Variable	G1	G2	n (1)	n (2)	Media (1)	Media (2)
EPOCA	VALOR	A	B	21	21	1.79	2.65
LI (95)	LS (95)	PHom/Var	T	p-valor	Prueba		
-1.13	-0.59	0.0003	-6.40	0.0001	Bilateral		

Nota. La tabla muestra los resultados estadísticos para la comparación de dos muestras independientes. *Fuente.* Autoría Propia

Tabla 3

Análisis de Varianza

Variable	N	R	Aj	CV	
VALOR	42	0.51	0.49	19.55	
Cuadro de análisis de la Varianza (SC tipo III)					
F.V.	SC	gl	CM	F	p-valor
Modelo	7.71	1	7.71	40.98	<0.0001
EPOCA	7.71	1	7.71	40.98	<0.0001
Error	7.53	40	0.19		
Total	15.24	41			

Nota. La tabla muestra el coeficiente diferencia estadística entre dos muestras. *Fuente.* Autoría Propia

Tabla 4*Prueba de Tukey*

Test: Tukey Alfa= 0.05 DMS= 0.27063					
Error: 0.1883 gl: 40					
EPOCA	Medias	n	E.E		
A	1.79	21	0.09	A	
B	2.65	21	0.09		B

Nota. La tabla muestra la significancia en la comparación de dos muestras, donde medias con una letra común no son significativamente diferentes ($p > 0.05$). *Fuente.* Autoría Propia.

La tabla 2, 3, 4 permiten determinar que los 21 términos básicos en educación ambiental y desarrollo rural alcanzaron una puntuación media antes del proceso de 1.79 y después del mismo se obtuvo una media de 2.65, lo cual demuestra que el objetivo de proporcionar conocimientos teóricos-prácticos sobre educación ambiental y desarrollo rural a los estudiantes se alcanzó satisfactoriamente. Lo anterior, se comprueba mediante los resultados de la prueba t, análisis de varianza y prueba Tukey, donde el valor crítico obtenido es < 0.05 , con un valor de (p-valor < 0.0001). Esto permite determinar que el nivel de conocimientos que los niños mostraron después de finalizado el proceso educativo es significativamente mayor que al del inicio.

Los resultados anteriores muestran que los valores medios de los 21 términos en general lograron una mejora notable después de que los niños concluyeron las actividades, lo cual refleja la capacidad de los niños para la apropiación de conocimientos, como resultado de procesos de enseñanza que empleen herramientas didácticas durante su desarrollo. Según Candela y Benavides (2020), el mejoramiento en conocimientos se genera debido a que la actividad lúdica incorporada en las actividades académicas tiene la capacidad de forjar aprendizajes significativos de forma natural, donde el estudiante, comprende y amplía la visión del medio que los rodea, apropiándose e interiorizando conceptos y normas, importantes para su desarrollo personal e intelectual.

Así mismo Gómez et al. (2015), consideran que la actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para potencializar las capacidades intelectuales de cada estudiante, lo cual es fundamental a la hora de formar personas integrales que contribuyan a la construcción armoniosa de una sociedad, con empoderamiento territorial y desarrollo sostenible. Sumado a esto, Caballero (2021), expresa que la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva en el niño, lo cual es fundamental a la hora de interiorizar conocimientos y alcanzar aprendizajes a largo plazo.

Por lo anterior, se hace necesario que los procesos educativos sean encaminados hacia la utilización de alternativas didácticas, donde los docentes adapten y dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder encaminar su forma de enseñanza, hacia una integralidad, capaz de forjar aprendizajes significativos para la vida.

Según Salazar (2006), los procesos educativos que contribuyen a la formación de individuos con conciencia colectiva promueven una transformación positiva del entorno y favorece procesos encaminados a mejorar la calidad de vida de una comunidad. Al fomentar un espíritu personal colectivo desde la niñez, se forjan líderes transformacionales, los cuales se esfuerzan constantemente en reconocer y potenciar actitudes, sentimientos y recursos para mantener una estabilidad. Por lo tanto, se hace relevante empezar la formación de líderes desde la etapa escolar, debido a que mediante estos procesos se adquiere una visión más amplia del entorno y se es cociente de que se es el principal precursor de cambio fundamentado en la sostenibilidad y el buen vivir.

En este contexto, se puede determinar que las estrategias lúdicas implementadas contribuyeron positivamente a la apropiación de conocimientos y reconocimiento de la

biodiversidad y sistemas productivos que componen su entorno, debido a que los niños presenciaron directamente cada sistema, logrando la interiorización natural de información que será la base de su formación.

Según la FAO (2009), el hogar y la escuela son la base para el reconocimiento del entorno y los sistemas presentes. Esto debido a que son los lugares donde el niño pasa la mayoría de su tiempo, forjando su esencia personal que lo caracterizará en un futuro. Esto conduce a la concienciación y apropiación de los niños sobre estos entornos lo cual ayudará a convertirse en adultos responsables con la sociedad y el medio ambiente.

Así, la estrategia de salidas de campo (SC) “Explorando mi entorno” permitió conectar al estudiantado con su entorno, entendiendo que son parte de la naturaleza y que cada acción sobre ésta va a generar unos resultados, que beneficiaran o afectaran su calidad de vida. Esta actividad contribuyó en el aprendizaje, ampliando la visión del estudiantado, al entender que son parte de un todo y que su misión es contribuir al desarrollo comunitario y cuidado de su entorno, el cual les provee los recursos necesarios para subsistir.

La SC posibilitó realizar observación directa y lectura de paisaje para proponer en conjunto resolución de problemas, como la recuperación de ámbitos ambientales (reforestación, conservación de cuencas hídricas, organización y gestión comunitaria), el compromiso del trabajo colaborativo entre equipos de maestros y de estudiantes (Pérez y Rodríguez, 2006).

Por medio de las SC, el estudiante comprendió cómo son los flujos de materia y energía en el medio, las relaciones entre las diferentes especies, su influencia y las distintas transformaciones que pueden ocasionar por su intervención (Umaña, 2004). Por lo tanto, las SC se deben abordar como una actividad complementaria, pero central, en las clases, ya que se consolidan como una estrategia promotora del desarrollo de diversas competencias debido a la

posibilidad que ofrecen de experimentar los elementos teóricos vistos en el aula, así como observar y participar emocional y físicamente de la realidad (Martínez y Téllez, 2015).

De igual manera, la estrategia “mapas parlantes”, permitió obtener resultados significativos en términos de aprendizaje y apropiación del territorio. Los estudiantes manifestaron que estas actividades ampliaron su perspectiva sobre el origen de su comunidad y el estado del entorno antes de su llegada, lo que generó un interés genuino en preservar y cuidar su territorio. Este enfoque pedagógico contribuyó a fomentar en el estudiantado una conciencia socioambiental encaminada a garantizar la preservación de su territorio, y los recursos naturales y culturales que lo conforman. Sumado a esto, los mapas parlantes facilitaron la recuperación del saber local y el fortalecimiento de la percepción espacial de los estudiantes sobre su entorno y sobre las dinámicas territoriales en las que están inmersos.

Acorde a lo anterior, Obando et al. (2001), da a conocer que los mapas parlantes son una herramienta de investigación de la cartografía social la cual se asocia a un ejercicio libre y colectivo de auto mapeo donde usualmente las comunidades u organizaciones representan atributos de su territorio en una hoja de papel (Barragán, 2019). Esta ha sido ampliamente utilizada en el rescate del saber local, sobre todo en los aspectos territoriales, administrativo-políticos, y socioeconómicos. Es muy útil para la sistematización espacial de diversos temas productivos, ambientales, sociales, infraestructurales, para conocer la percepción de las comunidades u organizaciones.

Finalmente, la estrategia “Siembra y Cuidado de Especie Forestal: Mi Primera Planta”, permitió forjar en los estudiantes un sentido de pertenencia sobre su entorno, alcanzando un nivel de responsabilidad que les será de gran utilidad en el transcurso de su vida. El cuidado de la especie forestal, genero un proceso de responsabilidad y apropiación de los recursos naturales,

debido a que el niño fue el encargado de garantizar la subsistencia de la especie. El estudiante formo su carácter y amor por la naturaleza, entendiendo que es una pieza clave para garantizar la sostenibilidad de los recursos que la naturaleza provee. Así fortaleció su conocimiento y aumento su curiosidad para conocer más sobre lo elementos que la componen, y encaminar sus acciones hacia el cuidado del territorio.

Con relación a lo anterior, Sampetro (2015), manifiesta que el cuidado del entorno y el respeto por la naturaleza es algo que debe empezar a inculcarse desde los primeros años de vida. Es muy importante que el niño o niña experimente la satisfacción que produce cuidar a unos seres vivos para que sigan viviendo y creciendo, concienciarlos de que las plantas y animales son seres vivos que necesitan cuidado y respeto.

Vega (2012), manifiesta que las vivencias que los niños tienen en relación con los elementos de la naturaleza y la reflexión sobre ellas, los llevarán a una formación más integral, donde el cuidado ambiental es una base fundamental. Por esto, todos los niños durante su etapa de educación infantil necesitan explorar y manipular, para poder ser ellos los propios protagonistas de su aprendizaje.

Fortalecimiento de la Innovación y Emprendimiento Comunitario en Estudiantes de Primaria “Emprender Jugando”

Durante el proceso se llevaron a cabo una serie de capacitaciones mediadas por actividades lúdicas, las cuales se encaminaron en la construcción de una miniempresa. De esta manera, los niños guiados por el facilitador recibieron información conceptual básica para la generación de esta. Así, empezaron por la selección de una idea de negocio, la cual fue ofrecer un producto de fácil comercialización, en este caso la gelatina de colores. Una vez elegida la

idea, en conjunto establecieron roles y diseñaron el acta constitutiva de la miniempresa (Anexo 13).

El proceso educativo se desarrolló acorde a la siguiente tabla:

Tabla 5

Unidades de capacitación y desarrollo del proceso “Emprender Jugando”

Capacitación	Actividades	Duración	Producto
1	Conceptos básicos sobre emprendimiento y formación de empresa.	4 horas	Adquisición de conocimientos básicos por parte de los participantes
2	-Selección de la idea de negocio. -Diseño y estructuración de la miniempresa.	4 horas	-Idea de negocio seleccionada. -Miniempresa diseñada y estructurada
3	Venta del producto: Elección de puntos de venta, campaña de publicidad, estrategias de negociación.	4 horas	-Puntos de venta definidos. -Publicidad realizada
4	Liquidación y cierre de la empresa: balance de resultados, cálculos de ganancias, evaluación y finiquito de la empresa. y finalización del proceso	4 horas	-Liquidación y cierre de la miniempresa. -Cierre y finalización

Nota. La anterior tabla muestra el orden en que se llevaron a cabo las actividades de educación en emprendimiento. *Fuente.* Autoría Propia

El emprendimiento contó con un capital semilla de \$300.000, el cual administraron para dar inicio al negocio. Seguido a esto, aprendieron a fabricar el producto, hicieron publicidad por las redes sociales, y establecieron puntos de venta en la localidad. La venta fue realizada cada 8 días aprovechando que en la vereda se llevaba a cabo un campeonato de microfútbol (Anexo 13). Después de 2 meses de comercializar el producto, se hizo la liquidación y cierre de la miniempresa, realizando el balance de resultados y calculando las utilidades adquiridas.

Después del desarrollo del balance económico de la actividad después de finalizada, el negocio adquirió una utilidad del 50%, correspondiente a \$150.000 pesos, logrando obtener un total de \$450.000 los cuales se distribuyeron entre los miembros de la sociedad en partes iguales.

Niveles de Desarrollo y Utilización de Habilidades en el Proceso de Emprendimiento

A través del proceso en emprendimiento, los niños adquirieron habilidades y capacidades emprendedoras, las cuales serán de gran importancia para su formación como individuos integrales con bases colaborativas de una sociedad en progreso (Tabla 6).

Tabla 6

Porcentaje de los niveles de desarrollo y utilización de habilidades

¿Cuánto has mejorado en los siguientes aspectos por cursar el taller?	Deficiente (%)	Regular (%)	Buena (%)
Trabajo en equipo	0	10	90
Conocer cómo organizar una empresa	0	10	90
Conocer cómo funciona una empresa	0	10	90
Establecer objetivos	0	30	70
Convencer a los demás	0	20	80
Adaptarme a los demás	0	10	90
Aprovechar nuevas ideas	0	10	90
Saber planificar	0	20	80
¿En qué medida utilizaste en el taller las siguientes habilidades?			
Flexibilidad	0	10	90
Organización	0	0	100
Cálculo	0	20	80
Manualidades	0	0	100
Dibujo	0	0	100
Planificar	0	30	70
Atender al público	0	0	100
Analizar problemas	0	10	90
Resolver problemas	0	0	100
Tomar decisiones	0	0	100
¿En qué medida durante el taller has sabido hacer o poner en práctica lo siguiente?			
Tomar decisiones	0	10	90

Delegar responsabilidades	0	20	80
Escuchar a los demás	0	0	100
Aceptarlos comentarios de los demás	0	0	100
Hacer aportaciones para el equipo	0	20	80
Comunicarte verbalmente con los demás	0	10	90
Responder a las peticiones de los demás	0	10	90

Nota. La tabla muestra el porcentaje de los niveles de desarrollo y utilización de habilidades alcanzados por la muestra total después del proceso de educación en emprendimiento. *Fuente.* Adaptación Propia.

En cuanto a los aspectos en los cuales mejoraron los niños por participar en el proceso de emprendimiento, la Tabla 6, muestra que el 90% mejoró en el trabajo en equipo, adaptarse a los demás, aprovechar nuevas ideas, conocer cómo funciona una empresa y cómo se organiza una empresa, el 80% afirmó que aprendieron a saber planificar y convencer a los demás; en cuanto a las habilidades que utilizaron los niños durante el desarrollo del proceso, el 100% manifestó haber usado las habilidades de organización, manualidades, dibujo, atender al público, resolver problemas y tomar decisiones, el 90% empleó las habilidades de flexibilidad y analizar problemas, el 80% utilizó la habilidad de cálculo, y el 70% la habilidad de planificar; mientras en la medida en que durante el proceso los niños supieron hacer o poner en práctica las habilidades de emprendimiento el 100% afirmó que puso en práctica escuchar a los demás y aceptar los comentarios de los demás, el 90% tomar decisiones, comunicarse verbalmente con los demás y responder a las peticiones de los demás, y el 80% delegar responsabilidades y hacer aportaciones para el equipo.

Lo anterior se relaciona con lo encontrado por Damián (2015), quien da a conocer que la educación en emprendimiento promueve habilidades como espíritu de equipo, resolución de problemas, comunicación, confianza en uno mismo, autonomía, sentido de responsabilidad,

solidaridad y liderazgo, lo cual es fundamental a la hora de formar individuos con sentido de pertenencia y responsabilidad social.

Por lo tanto, en la búsqueda de formar personas integrales, capaces de adaptarse a los retos de la vida y con responsabilidad socioambiental desde la temprana edad, se debe empezar a añadir la educación en emprendimiento dentro de los procesos educativos convencionales, debido a que ésta fomenta el desarrollo de cualidades personales e intelectuales como la creatividad, integralidad, espíritu de iniciativa y la independencia, lo cual contribuye a forjar un individuo lleno de habilidades que le permitirán alcanzar una adaptación a cualquier medio o actividad dentro de su proceso de vida (Damián 2013).

Para alcanzar el propósito anterior, y acorde al estudio, se deben integrar procesos educativos donde se motive a aprender al estudiantado. Es así, como las actividades lúdicas son estrategias fundamentales, dado que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes. De esta manera, se forjan habilidades a partir de experiencias, donde el niño es más expresivo y comprende que para alcanzar un objetivo se debe partir desde la comprensión de sus propias cualidades, adaptación a las de los demás, al entorno, y de cómo se pueden potencializar para lograr dicho propósito.

Diferencias en el aprendizaje y desarrollo de habilidades en el estudiantado evaluado. El nivel de aprendizaje fue diferente para cada estudiante, debido a que cada uno de ellos posee diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, que exigen movilizar prácticas incluyentes como oportunidad de construir conocimiento e interactuar con los otros en medio de las diferencias. Aquellas diferencias individuales exigen atender la diversidad de capacidades de los estudiantes, para desarrollar los procesos de aprendizaje comprendiendo que cada sujeto tiene un

estilo particular de aprender, el cual se debe identificar y potenciar en los escenarios escolares. De este modo, cobra trascendencia indagar por los sentidos y los significados construidos por los educandos respecto a la diversidad de capacidades, con el fin de movilizar prácticas educativas sustentadas en el reconocimiento de las diferencias (Restrepo et al., 2016)

Dichos sentidos y significados son abordados como construcciones sociales que los sujetos configuran de acuerdo con las características sociales, familiares y culturales que los conforman. Analizar dichas significaciones contribuye a asumir la diversidad como “una cualidad propia de la vida: no existe cosa más natural que la diversidad. La diferencia es lo normal” (López, 2004: 50). Por ello, la escuela como establecimiento social ha de esforzarse por cumplir con formar para la vida y dar ejemplo en el reconocimiento de la diversidad como valor.

Nivel de Apropiación de Conocimientos términos en educación de Emprendimiento

Tabla 7

Comparación de puntuaciones medias de los términos básicos de emprendimiento

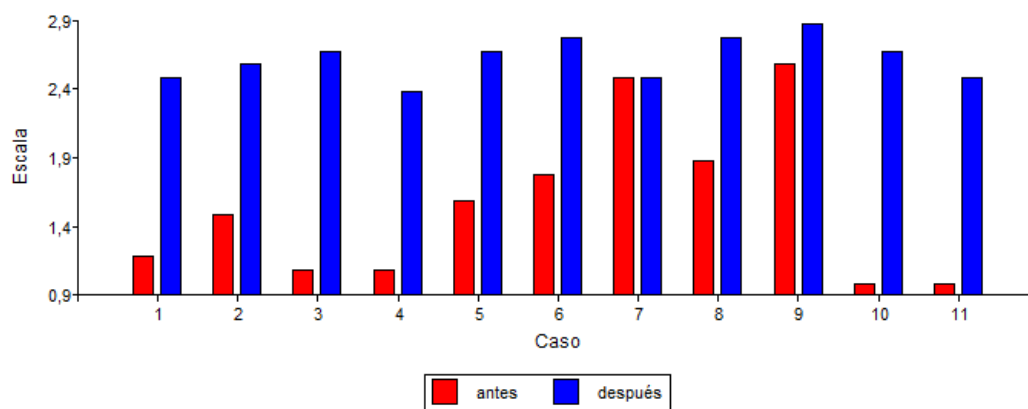
Ítem	Términos	Definición	Puntuaciones medias		
			Antes	Después	Diferencia
1	Capital semilla		1,2	2,5	1,3
2	Libro de cuentas		1,5	2,6	1,1
3	Mercadotecnia		1,1	2,7	1,6
4	Difusión		1,1	2,4	1,3
5	Empresa		1,6	2,7	1,1
6	Público objetivo		1,8	2,8	1
7	Ganancia		2,5	2,5	0
8	Inversión		1,9	2,8	0,9
9	Beneficio		2,6	2,9	0,3
10	Línea de negocios		1	2,7	1,7
11	Costo marginal		1	2,5	1,5
Total, de puntuaciones medias antes y después del proceso de emprendimiento			1.57	1.57	1.07

Nota. La anterior tabla compara las puntuaciones medias de los términos básicos en emprendimiento obtenidas por la muestra total antes y después del proceso de educación en

emprendimiento. * 1: Respuesta ingenua; 2: Respuesta plausible; 3: Respuesta adecuada. *Fuente.* Adaptación Propia.

Figura 3

Nivel de apropiación de conocimientos, antes y después de la aplicación del proceso de educación en emprendimiento



Fuente. Autoría Propia

La tabla 7 y la figura 3, muestran que fueron cinco los términos básicos de emprendimiento (1,3,4,10,11), cuyas puntuaciones medias mejoraron considerablemente después del proceso de emprendimiento. De esta manera, el término Capital semilla con una media inicial de 1.2 y una media final de 2.5 tuvo una diferencia de 1.3 (1.2-2.5:1.3); el término Mercadotecnia (1.1-2.7:1.6); el término Difusión (1.1-2.4:1.3); el término Línea de negocios (1-2.7:1.7); y Costo marginal (1-2.5:1.5). Los resultados anteriores muestran que los valores medios de los 11 términos en general lograron una mejora notable después de que los niños concluyeron las actividades en Educación de Emprendimiento, lo cual refleja la capacidad de los niños para la apropiación de conocimientos, como resultado de recibir información a través de procesos educativos que empleen herramientas didácticas durante su desarrollo. Según Damián (2015), la EE, contribuye a la inclusión social y al desarrollo humano, garantizando la formación de futuros

adultos capaces de emprender y tomar decisiones efectivas que beneficien a la comunidad en general.

Para comprobar si las diferencias en las puntuaciones medias obtenidas por los niños antes y después del proceso de EE eran significativas, se realizó una prueba *t* de la diferencia de dos muestras relacionadas y un análisis de varianza para identificar la existencia de diferencias significativas en los valores medios de dos muestras.

Tabla 8

Prueba T para muestras independientes

Clasificación	Variable	G1	G2	n (1)	n (2)	Media (1)	Media (2)
EPOCA	VALOR	A	B	11	11	1.57	2.65
LI (95)	LS (95)	PHom/Var	T	p-valor	Prueba		
-1.47	-0.68	0.0003	-5.96	0.0001	Bilateral		

Nota. La tabla muestra los resultados estadísticos para la comparación de dos muestras independientes. *Fuente.* Autoría Propia

Tabla 9

Análisis de Varianza

Variable	N	R	A _j	CV		
VALOR	22	0.64	0.62	20.03		
Cuadro de análisis de la Varianza (SC tipo III)						
F.V.	SC	gl	CM	F	p-valor	
Modelo	6.33	1	6.33	35.47	<0.0001	
EPOCA	6.33	1	6.33	35.47	<0.0001	
Error	3.57	20	0.18			
Total	9.90	21				

Nota. La tabla muestra el coeficiente diferencia estadística entre dos muestras. *Fuente.* Autoría Propia

La tabla 8 y 9 permiten determinar que los 11 términos básicos de emprendimiento alcanzaron una puntuación media antes del proceso de 1.57 y después del mismo se obtuvo una media de 2.65, lo cual demuestra que el objetivo de proporcionar conocimientos teórico-

prácticos sobre emprendimiento a los estudiantes se alcanzó satisfactoriamente. Lo anterior se comprueba mediante los resultados de la prueba t y análisis de varianza donde el valor crítico obtenido es <0.05 , con un valor de (p-valor <0.0001). Esto permite determinar que el nivel de conocimientos que los niños mostraron después de finalizado el proceso educativo es significativamente mayor que al del inicio.

Estos resultados muestran que los niños del caso de estudio fueron capaces de apropiarse de conceptos teóricos básicos del ámbito empresarial tal como lo refiere Damián (2015), en el artículo denominado ¿Pueden los niños adquirir y aplicar conocimientos de emprendimiento? El caso del subprograma, mi primera empresa: “emprender jugando”.

Según Paternina (2018), los procesos formativos donde las personas adquieren herramientas conceptuales y procedimentales son útiles para su formación, en términos del desarrollo de las competencias individuales y colectivas, a través del reconocimiento de sus potencialidades, que les permiten forjarse como líderes desde ámbitos sociales, económicos y ambientales, y por lo tanto ser capaces de desarrollar procesos encaminados al mejoramiento del progreso comunitario.

Según el Congreso Iberoamericano de Educación Metas (2021), citado por Paternina (2018), la educación en emprendimiento desde la infancia promueve la adquisición y el desarrollo de aprendizajes, competencias y capacidades para aprender a aprender, a convivir y a emprender, para ser no sólo habitantes, sino ciudadanos plenos de las sociedades del conocimiento. Lo cual es relevante debido a que, la formación de estos individuos incrementa la capacidad de adaptación a los continuos cambios sociales, económicos y ambientales presentes en la sociedad.

En términos de Rodríguez et al. (2014), las personas con mayor formación desde niveles tempranos alcanzan un conocimiento específico y desarrollan capacidades que les permiten desenvolverse adecuadamente en determinadas profesiones e iniciar actividades emprendedoras. Además, el emprendedor es un protagonista clave para impulsar procesos de cambio social lo cual es de gran importancia, debido a que al formar personas integrales se garantiza bienestar colectivo, que en un futuro se reflejará en personas con empoderamiento comunitario, líderes que aportaran positivamente al desarrollo rural de una comunidad.

Percepción Estudiantil Sobre las Estrategias Lúdicas Implementadas Conocimientos Adquiridos Durante el Estudio

En esta fase se identificó la percepción estudiantil sobre las estrategias implementadas durante el estudio. De esta manera, se aplicó una encuesta semiestructurada, a partir de la cual se generaron resultados, los cuales se interpretaron y analizaron acorde a lo sugerido por Candela y Benavides (2020) (Anexo 14)

Pregunta 1. ¿Considera que las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza aumentaron tus conocimientos en educación ambiental y desarrollo rural?

Los estudiantes en estudio manifestaron en un mayor porcentaje (90%), que sí consideran que las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza aumentaron tus conocimientos en educación ambiental y desarrollo rural, mientras que apenas un 10% señaló que no vieron cambios en sus conocimientos.

Acorde a este resultado se puede demostrar que la utilización de actividades lúdicas en la pedagogía incrementa la capacidad receptiva de los estudiantes hacía la adquisición de nuevos conocimientos de manera significativa. Lo anterior se relaciona a lo encontrado por Candela y Benavides (2020), en un estudio denominado “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de los estudiantes de básica superior”, quienes dan a conocer que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias, mejora considerablemente su capacidad receptiva de aprender en los estudiantes.

Pregunta 2. ¿Prefiere que los profesores empleen metodologías lúdico-pedagógicas para el desarrollo de las actividades académicas?

La totalidad de los estudiantes consultados (100%), manifestaron que sí prefieren que los profesores empleen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas. Lo anterior, según Candela y Benavides (2020), se refleja gracias a que la lúdica asociada con la pedagogía es una de las mejores estrategias que el docente puede aplicar, para potenciar el desarrollo de habilidades, destrezas, y formar niños creativos, motivados y constructivos. Además, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos se brindan una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto y así mejore significativamente su nivel de aprendizaje.

Pregunta 3. ¿Qué tipo de beneficios o competencias considera que le brindan las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje?

En esta pregunta el 70% de los estudiantes dio a conocer que los beneficios que brindan las actividades lúdicas son Motivación para aprender, el 20% Relacionarse de mejor manera con los compañeros mientras que el 10% manifestó que genera compromiso comunitario.

Por lo anterior, se puede deducir que las actividades lúdicas generan un ambiente propicio para que los estudiantes aprendan, debido a que, promueven la curiosidad, el deseo por saber y conocer; fortaleciendo su propia estima y especialmente facilitando el reconocimiento de sus actitudes, manera de expresar sentimientos, emociones, así como el de poder actuar frente a

las circunstancias de la vida. Además, las ALP incentivan procesos de colectividad, al forjar sentimientos de respeto y aceptación hacia sí mismos y los demás, motivando el trabajo cooperativo y comunitario (Guzmán y Zambrano, 2017).

Además, las actividades lúdicas, generan un proceso de aprendizaje natural, lo más simple y cercano a la realidad, así, el niño puede, practicar, actuar, experimentar y anclar conocimientos de forma divertida, casi inconscientemente en un ambiente abierto de aprendizaje que le permite desplegar todo su talento trabajando colaborativamente en grupos, aspecto importante para el desarrollo de la vida (Rodríguez et al., 2014).

Pregunta 4. ¿Usted considera que el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza genera aprendizajes significativos para la vida?

En esta pregunta, los estudiantes manifestaron en su totalidad (100%), que la ejecución y desarrollo de actividades lúdicas sí fomenta el aprendizaje significativo para la vida. De esta manera, se puede inferir que la lúdica permite a los estudiantes ir estructurando y evolucionando en su personalidad, forjando el carácter competitivo, participativo, y comunicativo que son de gran importancia para adaptarse a los cambios de la vida, y enfrentarse a un mundo, donde la sociedad necesita de trabajo colectivo y acciones positivas que garanticen el buen vivir.

Pregunta 5. ¿Usted consideras que las actividades lúdico-pedagógicas generan un ambiente positivo para crear sentido de pertenencia hacia tu entorno?

En esta pregunta, los estudiantes manifestaron en su totalidad (100%), que consideran que las actividades lúdico-pedagógicas generan un ambiente positivo para crear sentido de pertenencia hacia tu entorno. A partir de lo anterior se puede determinar que esta herramienta promueve marcos de interacción y escenarios de desarrollo de las buenas relaciones personales, comunicación, comprensión social, y concentración, en un clima de emociones positivas para el

niño, que a futuro será parte de una sociedad adulta encargada de tomar decisiones sobre su vida y su entorno (Meneses y Mongue, 2001).

Pregunta 6. ¿Usted considera que tus conocimientos en emprendimiento aumentaron después del desarrollo de las actividades lúdico-pedagógicas?

Según la tabla 19, 90% de los estudiantes consideran que sus conocimientos en emprendimiento aumentaron después del desarrollo de las actividades lúdico-pedagógicas, mientras que solo el 10% manifestó que No. Esto permite determinar que las ALP tienen la capacidad de motivar y despertar el espíritu emprendedor en los estudiantes de primaria, gracias a que genera un espacio propicio para que el aprendizaje se haga de forma natural y por lo tanto sea más significativo. A través de esto los niños adquieren conocimientos y desarrollan hábitos, actitudes y valores necesarios para generar acciones orientadas al mejoramiento personal y a la transformación del entorno, aspecto fundamental para la generación del proyecto de vida con bases emprendedoras eficaces (Paternina, 2018).

Conclusiones

Las estrategias lúdico-pedagógicas (salidas de campo, mapas parlantes, siembra y cuidado de un árbol), contribuyeron al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en temáticas de educación ambiental, emprendimiento y desarrollo rural con estudiantes de grado quinto (°5) de la sede cinco (5), Pitalito Alto, Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, el Tablón de Gómez, Nariño, debido a que los niños guiados a través de actividades recreativas y vivenciales alcanzan un mayor nivel de desarrollo cognitivo, mejorando los niveles de apropiación de conocimientos y desarrollo de habilidades.

El proceso de emprendimiento promovió la adquisición y desarrollo de aprendizajes, competencias y capacidades en el estudiantado, los cuales forjaron un espíritu emprendedor competente para la toma de decisiones y potencialización de ideas encaminadas al progreso socioeconómico.

El impacto de las estrategias lúdicas implementadas (salidas de campo, mapas parlantes, siembra y cuidado de un árbol) y proceso de emprendimiento fue positivo en el aprendizaje de los estudiantes de grado quinto (°5).

Los estudiantes de primaria (°5) valoran de manera positiva que se implementen estrategias lúdicas que fortalezcan la educación ambiental, educación en emprendimiento y educación en desarrollo rural comunitario, debido a que las estrategias lúdicas incrementan de manera natural su capacidad cognitiva, y por lo tanto su nivel de aprendizaje.

Recomendaciones

En otras oportunidades es necesario tener en cuenta un mayor tiempo para desarrollar propuestas investigativas de este tipo, en el cual puedan realizarse más integración pedagógica y curricular para lograr mayor impacto, no solo a nivel grupal sino institucional en un nivel educativo, familiar y socioambiental.

Para un futuro estudio de esta índole, se debe tener un trabajo integrado con los docentes u orientadores para transversalizar la diversidad en las diferentes áreas del conocimiento para que resulten más significativos los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde se socialice propuestas investigativas significativas para que con los resultados obtenidos se incentive a participar de las mismas, a conformar una comunidad de trabajo colaborativo comprometidos a transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para un proyecto futuro se debe buscar la integración de diversos campos del saber, los cuales permitan adquirir resultados más amplios y argumentados integralmente desde diferentes puntos de vista.

Para un posterior estudio se recomienda tener en cuenta el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Proyecto Ambiental Escolar (PRAE).

Referencias Bibliográficas

- Acuña, M. (2016). Videojuego: una estrategia lúdica virtual para orientar la educación ambiental en niños en edad preescolar. *Revista electrónica de Desarrollo Humano, Educativo y Social contemporáneo Aletheia*, 8(2), 122-149.
<https://apolo.unab.edu.co/es/publications/video-juego-una-estrategia-l%C3%BAadica-virtual-para-orientar-la-educac>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528-8083.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales* [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura, Badajoz, España].
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6319/1/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf
- Arteaga, A., Humanez, J. y Santana, N. (2015). Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Inem Lorenzo María Lleras del municipio de Montería córdoba [Trabajo de grado (especialista en pedagogía de la lúdica), Fundación Universitaria los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/cf814708-6fc0-4076-816b-f5ea4cbfdef7/content>
- Barragán, A. (2019). Cartografía social: lenguaje creativo para la investigación cualitativa. *Sociedad y Economía* 1(36), 139-159. 10.25100/sye.v0i36.7457
- Beltrán, S. (2014). Desarrollo rural en Colombia: entre la realidad y la oportunidad en el posconflicto. *Revista Perspectivas Rurales Nueva época*, 14 (27), 13-35.
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/perspectivasrurales/article/view/7608>

- Calixto, R. (2012). Investigación en educación ambiental. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 17(55), 1019-1033. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14024273002.pdf>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Castro, E. y Rivera, T. (2019). Educación ambiental en la escuela primaria: Una experiencia de aprendizaje socioambiental situado. *Revista de Investigación Educativa*, 1(30), 34-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7928601>
- Consejo Municipal para la Gestión del Riesgo de Desastres (CMGRD). 2016. *Plan Municipal de Gestión del Riesgo de Desastres*. https://repositorio.gestiondelriesgo.gov.co:8443/bitstream/handle/20.500.11762/28584/P_MGRD_TablonNari%C3%B1o_2016.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Damián, J. (2013). “Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria”. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(56), 159-190. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662013000100008
- Damián, J. (2015). ¿Pueden los niños adquirir y aplicar conocimientos de emprendimiento?: el caso del subprograma, mi primer empresa: “emprender jugando” .*Nova Scientia*, 7(5), 389-415. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-07052015000300389
- Echarri, F. & Bager, J. (2008). Educación ambiental y aprendizaje significativo: aplicaciones didácticas del museo de ciencias naturales de la Universidad de Navarra. *Revista Seguridad y Medio Ambiente*, 1 (112), 29-47.

[http://fundacionmapfre.com/ccm/content/documentos/fundacion/prev_ma/revista-seguridad/educacion-ambiental-y-aprendizaje-significativo Fernando-Echarri-Iribarren-y-Jordi-Puig-i-Baguer.pdf](http://fundacionmapfre.com/ccm/content/documentos/fundacion/prev_ma/revista-seguridad/educacion-ambiental-y-aprendizaje-significativo-Fernando-Echarri-Iribarren-y-Jordi-Puig-i-Baguer.pdf)

- Espejel, A. y Flores, A. (2012). Educación ambiental escolar y comunitaria en el nivel medio superior, Puebla-Tlaxcala, México. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 17(55), 1173-1199. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662012000400008&script=sci_abstract
- Galli, F., Bolzan, C., Bedim, L. y Castellá, J. (2013). Actitudes hacia el medio ambiente en la infancia: un análisis de niños del sur de Brasil. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 45(3), 461-473.
- Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima]. Repositorio UT. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>
- Guzmán, D. y Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017 [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio UG. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/fc36332e-8ce4-47f4-b671-6edcb7ccae56>
- Jaimes, K. (2023). La educación ambiental en el nivel primaria: plan y programas de estudio, acciones y Covid-19. *Revista Diálogos sobre educ. Temas actuales en investig. Educ*,

13(24), 2007-2171. http://scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712022000100015#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20ambiental%20invita%20a,que%20afectan%20a%20los%20seres

Jiménez, L., Loza, G. y Quirino, L. (2023). Cultura emprendedora en educación básica emprende + jugando. *Revista ReDTIS*, 7(1), 43-49.

<https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.159.43-49>

Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16190>

López, M. (2004). Construyendo una escuela sin exclusiones. Una forma de trabajar con proyectos en el aula. Málaga: Aljibe Editores.

Martínez, L. y Tellez, M. (2015, 2-3 julio). Salidas de campo como estrategia didáctica para el fortalecimiento del concepto ambiente [congreso]. 4º Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa. CIMIE15, Valencia, España.

<https://amieedu.org/actascimie15/wp-content/uploads/2016/06/salidas-campo-lmartinez.pdf>

Matias, S. (2017). La Reforma Rural Integral, la terminación del conflicto armado y el problema agrario en Colombia. *Revista Diálogos de saberes*, 1(46), 19-39.

Meneses, M. y Mongue, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Ministerio de Educación de la Nación EAI. (2023). *Desafíos de la educación ambiental integral en la escuela primaria: orientaciones para la enseñanza en clave ambiental*.

<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2022/04/el008445.pdf>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2005). *Educación para el Desarrollo Sostenible (PEI-PRAE)*. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-90893.html>

Obando, L., García, J. y. Torres, F. (2001). Recomendaciones para la formulación de planes de desarrollo económico-Ambiental municipal. *Revista de ciencias agrícolas*, 18(2), 157-167. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rfacia/article/view/1718/2101>

Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO). (2009). El huerto escolar como recurso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas del currículo de educación básica. Santo Domingo, República Dominicana.

<https://www.fao.org/ag/humannutrition/21877-061e61334701c700e0f53684791ad06ed.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO). (2011).

Apoyo a la rehabilitación productiva y el manejo sostenible de microcuencas en municipios de Ahuachapán a consecuencia de la tormenta Stan y la erupción del volcán Ilamatepec. <https://www.fao.org/climatechange/30315-069f5a40da3e46706f6936d2e99514e30.pdf>

Paternina, J. (2018). El emprendimiento escolar, una estrategia de identificación de talentos excepcionales. *Revista Espacios*, 39(49), 1-5.

<https://www.revistaespacios.com/a18v39n49/18394905.html>

Pérez, A. y Rodríguez, A. (2006). La salida de campo: una manera de enseñar y aprender geografía. *Geoenseñanza*, 11(2), 229-234.

- Pulido, M. (2005). Juegos ecológicos, metodología para la educación ambiental. *Centro Nacional de Educación Ambiental*. 1 (1), 1-8.
https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2005_10pulido_tcm30-163629.pdf
- Restrepo, P., Erazo, M., Ramírez, F., Vélez, R. y Yanza, B. La diversidad de capacidades para aprender, un valor a ser reconocido en las aulas. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales, (Anduli)*, 15(1), 15-32.
- Reyes, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria* [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba, España]. Repositorio UCO. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>
- Reyes, T. y Arrieta, B. (2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales (Telos)*, 16(3), 388-399.
- Rivarosa, A. y Perales, J. (2006). La resolución de los problemas ambientales en la escuela y en la formación inicial de maestros. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(1), 111-124.
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie40a05.pdf>.
- Rodríguez, J., Dalmau, J., Pérez, B., Gargallo, E. y Rodríguez, G. (2014). *Educar para emprender. Guía didáctica de educación emprendedora en primaria*. La Rioja
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=560639>
- Rodríguez, R., Cordero, L., Mora, M., Vargas, A. y Wendel de Joode, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales (Trop J Environ Sci)*, 56(1), 209-228.
<http://www.revistas.una.ac.cr/ambientales>

Rojas, R. (2013). El liderazgo comunitario y su importancia en la intervención comunitaria.

Psicología para América Latina, 25 (1), 57-76.

Salazar, M. (2006). El liderazgo transformacional: ¿Modelo para organizaciones educativas que aprenden?. *UNIrevista*, 1(3), 1-12.

<https://contactomaestro.colombiaaprende.edu.co/banco-de-recursos/textual/el-liderazgo-transformacional-modelo-para-organizaciones-educativas-que>

Sampedro, M. (2015). *Importancia de la naturaleza en educación Infantil*. Facultad de Educación y Trabajo Social [Trabajo de Grado para obtener título en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/14487>

Sarmiento, M. (2005). *Como facilitar el despertar financiero en los niños y niñas: Psicología económica para el nuevo siglo*, Bogotá. El manual moderno.

<https://alejandria.unibague.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=25491>

Severiche, C., Gómez, E. y Jaimes, J. (2016). La educación ambiental como base cultural y estrategia para el desarrollo sostenible. *Telos*, 18(2), 266-281.

Suárez, D. (2015). Nuevos migrantes, viejos racismos: Los mapas parlantes y la niñez migrante en Chile. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 113 (2), 627-643.

Tovar, D., Gomez, J., Getial, C., Caballero, Y., Banquez, Y. 2023. La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria.

Revista Ciencia Latina, 7(6), 1-16. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174

Umaña, G. (2004). Importancia de las salidas de campo en la enseñanza de la Geografía. *Revista Folios*, 20(1), 105-120.

Vásquez, A. (2017). Dinámica productiva y desarrollo en las áreas rurales. *Panorama Económico*, 25(3), 289-296.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/7978/1..pdf?sequence=1>

Vega, S. (2012). *Ciencia 3-6. Laboratorios de ciencias en la escuela infantil*. Graó Barcelona.

<https://www.grao.com/libros/ciencia-3-6-753>

Zapata, O. (Ed.). (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*.

Editorial Pax.

Apéndices

Apéndice A

Listado de los estudiantes grado (5) sede 5 Pitalito Alto INSM (2024)

No	Nombres	Identificación
1	Leonardo Mauricio Benavides	1087646959
2	Milena Gómez Urbano	1087646940
3	Laureano Fabián Gómez Domínguez	1084226500
4	Franklin Alejandro Rosero Yela	1087647087
5	Elihanis Sofía Muñoz Martínez	1087646823
6	Danier Alexander Guzmán Martínez	1087646823
7	Jimmy Santiago Delgado Chicunque	1087647042
8	Dana Sofía Gómez Córdoba	1087646955
9	Mayerly Estefanía Arturo Cerón	1087646658
10	Jostyn Gómez Cadena	1087646554

Nota. La tabla indica el listado de estudiantes que hicieron parte del estudio. *Fuente.*

Autoría Propia

Apéndice B

Socialización de la tesis con los padres de familia y actores de estudio



Nota. Socialización de la tesis con los padres de familia y actores de estudio. *Fuente.*

Autoría Propia

Apéndice C

Organización de actividades operativas en el aula



Nota. Organización de actividades operativas en el aula. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice D

Salidas de campo puntos de importancia ambiental



Nota. Salida de campo microcuenca Chuzalongo. *Fuente.* Autoría Propia



Nota. Salida de campo montaña Cocodrilo. *Fuente.* Autoría Propia



Nota. Salida de campo finca el Cedrito. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice E

Presentación de libretas de campo



Nota. Presentación de libretas de campo *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice F

Elaboración de mapas parlantes



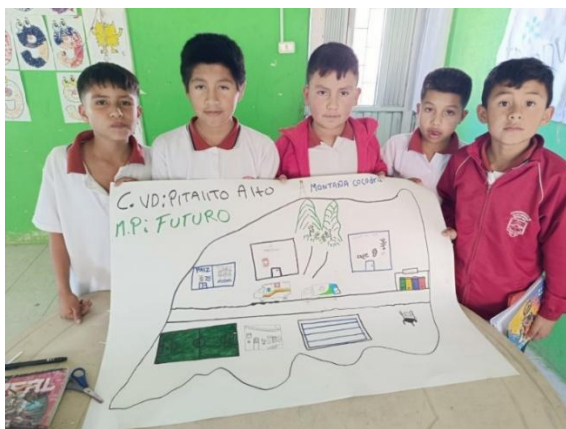
Nota. Elaboración mapa del presente. *Fuente.* Autoría Propia



Nota. Elaboración mapa del futuro. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice G

Presentación de mapas



Nota. Exposición de mapas parlantes. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice H

Proceso actividad mi primer árbol



Nota. Especie forestal después de la siembra y cuidado. *Fuente.* Autoría Propia



Nota. Exposición final de experiencias después de la actividad mi primer árbol. *Fuente.*

Autoría Propia

Apéndice I

Escala estimativa nivel de apropiación de conocimientos educación ambiental y desarrollo rural (Damián, 2015).

Ítem	Términos	Definición	Puntuaciones medias		
			Antes	Después	Diferencia
1	Medio ambiente	Es el espacio que nos rodea, donde se desarrolla la vida.			
2	Educación ambiental	Herramienta elemental para que todas las personas adquieran conciencia de la importancia de preservar su entorno y sean capaces de realizar cambios en sus valores, conducta y estilos de vida.			
3	Ecosistema	Es una unidad formada por seres vivos y componentes no vivos, en la que existen interacciones vitales, fluye la energía y circula la materia.			
4	Recurso natural	Todo aquel producto de la naturaleza, material o energético, que sirve para cubrir necesidades biológicas del ser humano.			
5	Cambio climático	Es un cambio en las condiciones normales del clima en una región.			
6	Contaminación	La presencia de sustancias o elementos dañinos para los seres humanos y los ecosistemas.			
7	Naturaleza	Conjunto de elementos y seres vivos que componen nuestro entorno físico y biológico.			
8	Biodiversidad	Se refiere a la variedad de vida que se encuentra en una región.			
9	Semilla	Mecanismo de reproducción de las plantas.			

10	Deforestación	Eliminación de cobertura arbórea en zonas de bosque
11	Reforestar	Siembra de árboles para repoblar un ecosistema
12	Conservación	Acciones humanas que buscan proteger al menos una porción representativa de la naturaleza —genes, especies, ecosistemas, paisajes.
13	Organización social	Grupo de personas que interactúan entre ellos, en virtud de mantener determinadas relaciones sociales con el fin de obtener ciertos objetivos.
14	Desarrollo rural	Proceso de transformación productiva e institucional de un espacio rural determinado, cuyo fin es reducir la pobreza rural.
15	Transformación productiva	Producir más y mejor economizando los recursos y adoptar la tecnología en los procesos es compatible con una empresa sostenible y competitiva a todos los niveles.
16	Sostenibilidad	Principio que busca cubrir las necesidades de las generaciones actuales sin que se vean comprometidas las del futuro garantizando un equilibrio entre tres pilares fundamentales: la protección del medioambiente, el desarrollo y bienestar social y el crecimiento económico de las naciones.
17	Nivel de vida	El nivel de vida es el bienestar material con el que cuenta una persona, es decir, la cantidad de bienes

		y servicios que posee y/o puede adquirir.
18	Desarrollo tecnológico	Utilización de los conocimientos científicos existentes para la producción de nuevos materiales, dispositivos, productos, procedimientos, sistemas o servicios o para su mejora sustancial, incluyendo la realización de prototipos y de instalaciones piloto.
19	Postconflicto	Tiempo que sigue al establecimiento de un acuerdo de paz o a la resolución de un enfrentamiento, litigio o controversia.
20	Sector rural	Sectores de un país o una región que hacen vida fuera de las ciudades, en sectores geográficos de baja densidad poblacional y cuyas actividades económicas usuales tienden a lo agropecuario
21	Territorio	Lugar o área delimitada bajo la propiedad de una persona o grupo, una organización o una institución.
<p>Total, de puntuaciones medias antes y después de la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas</p>		

Nota. La anterior tabla compara las puntuaciones medias de los términos básicos de educación ambiental y desarrollo rural obtenidas por la muestra total antes y después del proceso

la aplicación de las estrategias lúdico-pedagógicas. * 1: Respuesta ingenua; 2: Respuesta plausible; 3: Respuesta adecuada. *Fuente.* Damián, 2015

Apéndice J

Escala estimativa nivel de apropiación de conocimientos educación en educación en emprendimiento (Damián, 2015).

Ítem	Términos	Definición	Puntuaciones medias		
			Antes	Después	Diferencia
1	Capital semilla	Apoyo financiero inicial o el dinero para el arranque de un negocio.			
2	Libro de cuentas	Registro escrito donde se anotan todos los ingresos y gastos del negocio, el dinero que entra y sale del negocio, junto con el concepto y la fecha.			
3	Mercadotecnia	Actividades de la empresa para planear productos que satisfacen necesidades de la gente, asignarles precios, promover y distribuirlos a los clientes para que la empresa pueda venderlos.			
4	Difusión	Dar a conocer a los clientes la existencia, características y ventajas del producto.			
5	Empresa	Organización o institución, que se dedica a la producción o prestación de bienes o servicios que son demandados por los consumidores			
6	Público objetivo	Conjunto de personas al que se dirigen las acciones de mercadotecnia y/o al que se quiere venderle el producto.			
7	Ganancia	Lo que la empresa obtiene por la venta de productos; es la diferencia del precio de compra de un producto y el precio de venta del mismo.			

8	Inversión	Dinero que se pone a disposición de una empresa o de un proyecto empresarial con el fin de que el mismo se incremente como producto de las ganancias que se generen.
9	Beneficio	Diferencia entre los ingresos obtenidos por la empresa durante un año y los gastos o egresos necesarios para obtener esos ingresos.
10	Línea de negocios	La empresa tiene varios negocios donde cada uno tenga productos y procesos diferentes y donde también los mercados o clientes sean diferentes.
11	Costo marginal	Costo total de un producto teniendo en cuenta no sólo los costos de producción, sino también los de Mercadotecnia.
Total, de puntuaciones medias antes y después de las capacitaciones		

Nota. La anterior tabla compara las puntuaciones medias de los términos básicos en emprendimiento obtenidas por la muestra total antes y después del proceso de educación en emprendimiento. * 1: Respuesta ingenua; 2: Respuesta plausible; 3: Respuesta adecuada. *Fuente.*

Damián (2015)

Apéndice K

Escala evaluativa de las habilidades desarrolladas y utilizadas.

¿Cuánto has mejorado en los siguientes aspectos por cursar el taller?	Deficiente (%)	Regular (%)	Buena (%)
Trabajar con los demás			
Conocer cómo organizar una empresa			
Conocer cómo funciona una empresa			
Establecer objetivos			
Convencer a los demás			
Adaptarme a los demás			
Aprovechar nuevas ideas			
Saber planificar			
¿En qué medida utilizaste en el taller las siguientes habilidades?			
Flexibilidad			
Organización			
Cálculo			
Manualidades			
Dibujar			
Planificar			
Atender al público			
Analizar problemas			
Resolver problemas			
Tomar decisiones			
¿En qué medida durante el taller has sabido hacer lo siguiente?			
Tomar decisiones			
Delegar responsabilidades			
Escuchar a los demás			

Aceptarlos
comentarios de los
demás
Hacer aportaciones
para el equipo
Comunicarte
verbalmente con los
demás
Responder a las
peticiones de los
demás

Nota. La tabla muestra el porcentaje de los niveles de desarrollo y utilización de habilidades alcanzados por la muestra total después del proceso de educación en emprendimiento. *Fuente.* Damián, 2015

Apéndice L

Encuesta semiestructurada percepción estudiantil sobre las estrategias lúdico-pedagógicas

No	Preguntas	Opciones de Respuestas
1	¿Usted considera que las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza aumentaron tus conocimientos en educación ambiental y desarrollo rural?	SI _____ No _____ Prefiere no responder _____
2	¿Usted prefiere que los profesores empleen este tipo de metodologías para el desarrollo de las actividades académicas?	SI _____ No _____ Prefiere no responder _____
3	¿Qué tipo de beneficios o competencias considera usted que le brindan las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje?	Motivación para aprender _____ Compromiso comunitario _____ Relacionarse de mejor manera con sus compañeros _____ No ofrece ningún beneficio _____
4	¿Usted considera que el desarrollo de actividades lúdicas fomenta la apropiación de conocimientos y por lo tanto genera aprendizaje significativo para la vida?	SI _____ No _____ Prefiere no responder _____
5	¿Usted considera que las actividades lúdico-pedagógicas generan un ambiente positivo para crear sentido de pertenencia hacia tu entorno?	SI _____ No _____ Prefiere no responder _____
6	¿Usted considera que tus conocimientos en emprendimiento aumentaron después del desarrollo de las actividades lúdico-pedagógicas?	SI _____ No _____ Prefiere no responder _____

Nota. La anterior tabla contiene preguntas destinadas a conocer la percepción estudiantil después de aplicadas las estrategias lúdico-pedagógicas. *Fuente.* Candela y Benavides, 2020

Apéndice M

Actividades realizadas proceso de emprendimiento

<p>En la Ciudad de el Tablón de Gómez, Vereda Pitalito Alto el 26 de septiembre del 2024, compareciendo:</p> <p>Nombres de los niños pertenecientes a la miniempresa: Laureano Gómez, Milena Gómez, Leonardo Benavides, Milena Gómez, Franklin Rosero, Sofia Muñoz, Danier Guzmán, Jimmy Delgado, Sofia Gómez, Mayerli Arturo * quiénes manifiestan:</p> <p>Que han convenido a constituir una empresa y para tal efecto se solicitó y se obtuvo permiso de la Cámara de Comercio de Nariño. Otorga las siguientes:</p>	
<p>CLAUSULAS</p>	
<p>PRIMERA. Los niños emprendedores constituyen una empresa que se denominará “Colored Gelatin Pitalito Alto”.</p>	
<p>SEGUNDA. La empresa se va a dedicar a producir Gelatina de Colores (Colored Gelatin).</p>	
<p>TERCERA. El capital inicial (semilla) con el cual abren operaciones lo constituye la cantidad de trescientos mil pesos colombianos \$300.000.</p>	
<p>CUARTA. El capital ha sido otorgado por Fondos Comunitarios y ha sido entregado EN EFECTIVO, con el compromiso de que los niños hagan uso eficiente del mismo y obtengan utilidades a través del trabajo que van a realizar.</p>	
<p>QUINTA. Al final de los dos meses, que es la duración de la empresa, las ganancias obtenidas serán repartidas en partes iguales a los socios.</p>	
<p>SEXTA. El domicilio de la empresa es en la Vereda Pitalito Alto, municipio del Tablón de Gómez, en la Escuela Primaria Sede 5 Pitalito Alto.</p>	
<p>SEPTIMA. La empresa tendrá nacionalidad colombiana.</p>	
<p>OCTAVA. La empresa tendrá un Gerente General, y un Director por cada una de las cuatro Direcciones, quienes cumplirán con sus obligaciones para guiar a la empresa al logro de sus objetivos y generación de utilidades.</p>	
<p>NOVENA. Se obligan también a cumplir con evidencias de sus operaciones en el mercado.</p>	
<p>Firma de los interesados:</p>	
<p>_____</p> <p>Gerente general</p>	<p>_____</p> <p>Director</p>
<p>_____</p> <p>Socio 1</p>	<p>_____</p> <p>Socio 2</p>

Nota. Acta constitutiva de la miniempresa. *Fuente.* Autoría Propia

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN 

**VENTA DE GELATINAS DE
COLORES ESTUDIANTES GRADO
5° ESCUELA PITALITO ALTO**



APOYA NUESTRO EMPRENDIMIENTO

COLORED GELATIN



 **Fresa**
 **Limon**
 **Naranja**

\$1000
CADA UNA

 **AGENDA TU PEDIDO, SÁBADOS Y DOMINGOS
POLIDEPORTIVO PITALITO ALTO**

RESPONSABLES:
PROF: JHON JAIRO GOMEZ
ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA GRADO 5°

Nota. Publicidad COLORED GELATIN. Fuente. Autoría Propia



Nota: Venta del producto COLORED GELATIN. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice N

Resultados encuesta semiestructurada sobre la percepción estudiantil sobre las actividades lúdicas implementadas

¿Considera que las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza aumentaron tus conocimientos en educación ambiental y desarrollo rural?		
VARIABLES	Estudiantes	Porcentaje %
Si	9	90
No	1	10
Prefiere no responder	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla da muestra el porcentaje de estudiantes que consideraron o no, que las actividades lúdico-pedagógicas aumentaron sus conocimientos en educación ambiental y desarrollo rural. *Fuente:* Autoría Propia.

Prefiere que los profesores empleen metodologías lúdico-pedagógicas para el desarrollo de las actividades académicas		
VARIABLES	Estudiantes	Porcentaje %
Si	10	100
No	0	0
Prefiere no responder	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla muestra la preferencia de los estudiantes hacia la utilización de actividades lúdicas en la enseñanza escolar. *Fuente.* Autoría Propia.

¿Qué tipo de beneficios o competencias considera que le brindan las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje?		
VARIABLES	Estudiantes	Porcentaje %
Motivación para aprender	7	70
Relacionarse de mejor manera con sus compañeros	2	20
Compromiso comunitario	1	10
No ofrece ningún beneficio	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla indica los beneficios que le brindan la realización de actividades lúdicas según los niños en estudio. *Fuente.* Autoría Propia.

¿Usted considera que el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza genera aprendizajes significativos para la vida?		
Variables	Estudiantes	Porcentaje %
Si	10	100
No	0	0
Prefiere no responder	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla muestra el porcentaje de estudiantes que consideran que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza genera aprendizaje para la vida. *Fuente.* Autoría Propia.

¿Usted considera que las actividades lúdico-pedagógicas generan un ambiente positivo para crear sentido de pertenencia hacia tu entorno?		
Variables	Estudiantes	Porcentaje %
Si	10	100
No	0	0
Prefiere no responder	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla indica que porcentaje de estudiantes consideran que las actividades lúdico-pedagógicas generan un ambiente positivo y crean sentido de pertenencia hacia el entorno que los rodea. *Fuente.* Autoría Propia.

¿Usted considera que tus conocimientos en emprendimiento aumentaron después del desarrollo de las actividades lúdico-pedagógicas?		
Variables	Estudiantes	Porcentaje %
Si	9	90
No	1	10
Prefiere no responder	0	0
Total	10	100

Nota. La tabla muestra el porcentaje de estudiantes que consideran o no hubo mejora en los conocimientos sobre emprendimiento, una vez finalizado el estudio. *Fuente.* Autoría Propia

Apéndice O

Tablas de Excel realizadas en el estudio

The screenshot shows an Excel spreadsheet with a table of student performance. The table has columns for 'Deficiente', 'Regular', 'Buena', and '%'. The rows list various skills such as 'Trabajar con los demás', 'Conocer cómo organizar una empresa', 'Establecer objetivos', etc.

	Deficiente	Regular	Buena	%	Deficiente	Regular	Buena	Regular %	Buena %
Trabajar con los demás	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Conocer cómo organizar una empresa	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Conocer cómo funciona una empresa	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Establecer objetivos	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Convencer a los demás	0	2	8	0	0.2	0.8	20	80	
Adaptarme a los demás	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Aprovechar nuevas ideas	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Saber planificar	0	2	8	0	0.2	0.8	20	80	
Flexibilidad	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Organización	0	0	10	0	0	1	0	100	
Cálculo	0	2	8	0	0.2	0.8	20	80	
Manualidades	0	0	10	0	0	1	0	100	
Dibujar	0	0	10	0	0	1	0	100	
Planificar	0	2	7	0	0.3	0.7	30	70	
Atender al público	0	0	10	0	0	1	0	100	
Analizar problemas	0	1	9	0	0.1	0.9	10	90	
Resolver problemas	0	0	10	0	0	1	0	100	

Nota. Tablas de Excel realizadas en el estudio. Fuente. Autoría propia

The screenshot shows an Excel spreadsheet with a table of student performance. The table has columns for 'Antes' and 'Después', and rows for various business concepts like 'Capital semilla', 'Libro de cuentas', 'Mercadotecnia', etc.

	Antes	Después
Capital semilla	1	2
Libro de cuentas	2	2
Mercadotecnia	1	1
Difusión	1	1
Empresa	1	2
Público objetivo	2	2
Sanancia	3	3
Inversión	2	1
Beneficio	2	2
Línea de negocios	1	1
Costo marginal	1	1

Nota. Tablas de Excel realizadas en el estudio. Fuente. Autoría propia