

EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL CONOCIMIENTO DE LEGISLACIÓN AMBIENTAL

THE GAME AS FACILITATOR OF THE KNOWLEDGE OF ENVIRONMENTAL LEGISLATION

MsC. Amilcar Abel Cabrera Nuñez^{1*}, MsC. Dankier González Iglesias², MsC. Yudith Hernández Acosta³, MsC. Lillanys Valdés Madera⁴

¹Licenciado en Derecho, Máster en Ciencias en Gestión ambiental mención en educación ambiental comunitaria, profesor Asistente de la Universidad de Pinar del Río Hermanos Saiz Montes de Oca, Pinar del Río, Cuba. <https://orcid.org/0000-0003-0339-452X>. E-mail: amilcar.abel@upr.edu.cu

²Licenciado en Cultura Física, Máster en Actividad Física Comunitaria, Profesor Instructor, entrenador del combinado deportivo Pedro Téllez Valdés, Dirección Municipal INDER Pinar del Río, Cuba. <https://orcid.org/0000-0001-7158-7820>. E-mail: dankier.gonzalez@inder.gob.cu

³Especialista Principal Centro de Investigación y Servicios Ambientales ECOVIDA, Pinar del Río, Cuba. <https://orcid.org/0000-0002-8215-8455>
E-mail: yudith.hdez83@gmail.com

⁴ Especialista Principal Centro de Investigación y Servicios Ambientales ECOVIDA, Pinar del Río, Cuba. <https://orcid.org/0000-0002-3517-9587>. E-mail: lillanys@ecovida.cu

*Autor para la correspondencia (e-mail): amilcar.abel@upr.edu.cu

Recibido para su publicación: 07/02/2025 - Aceptado para su publicación: 28/03/2025

Resumen

El trabajo aborda la importancia de la utilización del juego recreativo en las actividades de educación ambiental para contribuir al conocimiento de las normas jurídicas ambientales en el Consejo Popular Hermanos Barcón, perteneciente al Municipio de Pinar del Río. Objetivo: Demostrar que la utilización de los juegos recreativos en las actividades de educación ambiental, contribuyen al fomento y aprendizaje de las normas jurídicas ambientales aplicables a la Comunidad, enfrentar los problemas ambientales existentes y elevar su cultura jurídico ambiental. Se utilizaron métodos teóricos y empíricos tales como: análisis-síntesis, histórico-lógico, inducción-deducción, matemático-estadístico, los cuales permitieron la generalización de las posiciones teóricas para vincular el juego recreativo en las actividades de educación ambiental y el conocimiento necesario sobre la legislación ambiental en una comunidad.

Palabras claves: *Juegos Recreativos; Educación ambiental; legislación ambiental.*

Abstract

This paper addresses the importance of using recreational games in environmental education activities to contribute to the understanding of environmental legal standards in the Hermanos Barcón People's Council, part of the Municipality of Pinar del Río. Objective: To demonstrate that the use of recreational games in environmental education activities contributes to the promotion and learning of environmental legal standards applicable to the community, addressing existing environmental problems and raising its environmental legal culture. Theoretical and empirical methods such as analysis-synthesis, historical-logical, induction-deduction, and mathematical-statistical methods were used, which allowed for the generalization of theoretical positions to link recreational games in environmental education activities and the necessary knowledge about environmental legislation in a community.

Keywords: *Recreational Games; environmental education; environmental legislation.*

INTRODUCCIÓN

Durante décadas, profesionales e investigadores han dedicado tiempo y empeño a transformar las realidades de las comunidades desde el punto de vista ambiental, esta investigación pretende minimizar el desconocimiento existente de la legislación ambiental en el Consejo Popular Hermanos Barcón, en las áreas recreativas pertenecientes al combinado deportivo Pedro Téllez Valdés, apoyándonos en el vínculo directo existente entre las actividades de educación ambiental y la actividad recreativa, específicamente a través de los juegos con los miembros de la comunidad.

El juego didáctico es una vía que permite utilizar la imaginación y reforzar el poder creativo de los habitantes de la Comunidad, por lo tanto es uno de los medios más seguros para desarrollar la imaginación, la reflexión, la

sensibilidad y sentido social en el libre desenvolvimiento de su cuerpo y espíritu, acción que se articula de forma directa con las actividades de educación ambiental que se proponen en el programa jurídico ambiental a desarrollar en el Consejo Popular antes mencionado.

En este mismo contexto, no es negable que desde su concepción el juego representa un método de enseñanza, lo cierto es que, en la realidad de su práctica cotidiana esta actividad pedagógica está sujeta a la flexibilidad o inflexibilidad de los planes de trabajo, de tal manera que con ello se reduce enormemente el cúmulo de experiencias y el uso de signos que se puedan generar. (Herrera, 2020)

El objetivo del presente trabajo es demostrar la efectividad de la utilización de los juegos recreativos como parte de la educación ambiental, en el fomento y aprendizaje de la legislación ambiental aplicable en el Consejo Popular Hermanos Barcón de la ciudad de Pinar del Río.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló en tres momentos fundamentales:

- **El primero** se caracterizó por el estudio teórico del tema, para ello se sistematizaron las principales teorías sobre la significación de los juegos recreativos para la clase de Educación física.
- **El segundo** permitió el diagnóstico de las principales dificultades del uso de los juegos recreativos en las actividades de educación ambiental determinadas en el contexto de investigación, en el Consejo Popular Hermanos Barcón de la ciudad de Pinar del Río.
- Por su parte en **el tercer momento** se realizó la propuesta del programa de ejercicios dentro del juego propuesto. Además, se realizó una evaluación de la pertinencia y factibilidad para la aplicación práctica del sistema de juegos recreativos.

Los métodos teóricos utilizados en el primer momento de la investigación tales como: análisis-síntesis, histórico-lógico, inducción-deducción permitieron: realizar generalizaciones con respecto a las posiciones teóricas y arribar a conclusiones, estudiar y particularizar las cualidades de los juegos recreativos, los antecedentes de su planificación en la comunidad educativa y los beneficios para su implementación en las actividades de educación ambiental, en aras del funcionamiento y desarrollo de la alternativa planteada.

Los métodos empíricos utilizados estuvieron relacionados con los matemáticos estadísticos para los análisis comparativos en la efectividad del empleo de los juegos en la comunidad.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Primer momento: Estudio teórico

Etimológicamente el término juego procede del término latín **"iocum"**, **"iocari"** que significaba diversión, broma, cosa poco seria y se suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Y "lúdico / a", tiempo de recreo o diversión.

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y niñas de todas las culturas y de todas las épocas han jugado. Sin embargo, desde el punto de vista de la antropología cultural se ha

comprobado que el juego, aun teniendo carácter universal y presentando una evolución según la edad, posee unas características diferentes en función de su contexto cultural.

El juego ha sido un componente intrínseco de la trayectoria de la humanidad, desempeñando un papel que va más allá del mero entretenimiento. Su efecto se extiende a los campos de la educación y el desarrollo, donde funciona como un medio para el aprendizaje y la adquisición de habilidades. (Boillos, 2024)

Por otra parte el juego, “como singular manifestación cultural de los pueblos, es un ejemplo de las potencialidades culturales que determinan la vigencia de la *identidad*, *solidaridad* y *participación*, en un ejercicio de reafirmación de lo autóctono frente a las pretensiones de penetración y de dominación provenientes de culturas ajenas, en la extraordinaria medida que se deriva de ser un recurso vital para el desarrollo integral del ser humano desde la infancia y a todo lo largo de su existencia” (Pérez Ramírez & Bueno Pérez, 2011)

Desafortunadamente el juego es considerado un recurso que va perdiendo importancia a medida que avanza en el grado de educación. Pero, ¿qué pasaría si la herramienta del juego se utilizara en todos los niveles educativos?, el juego puede brindar maneras de aprender diferentes a las tradicionales, aportando tanto desde lo educativo como desde lo personal y social. (Edutechnia, 2024)

El pensamiento que se tiene sobre las formas de los procesos de enseñanza-aprendizaje en las Comunidades son tan variados como sus recursos; en este sentido, las concepciones no escapan de las afirmaciones sociales como la subvaloración del juego y el jugar en todas las etapas de aprendizaje y campos del conocimiento, concibiendo esta actividad como un gasto de energía sin ningún sentido, o en los casos escolares, una actividad exclusiva para los niños y niñas en los primeros años de vida, desvirtuando el valor del juego en la construcción del conocimiento, de la sociedad e incluso de la cultura.

Al respecto, (Hiuzinga, 2000) manifiesta que el juego es más viejo que la cultura y esta acción ha permitido que las personas construyan su cultura; no es simplemente un medio para el desgaste o para pasar el tiempo, ya que “en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido”.

En el contexto educativo, se entiende como concepción la idea que poseen las personas frente a los procesos de enseñanza y aprendizaje (Vilanova, 2011)

El juego puede ser una manera muy especial de lograr la cohesión grupal tan necesaria en el aprendizaje cooperativo y favorecer la interacción grupal. Diversas investigaciones ponen en evidencia el buen resultado de programas de juegos para favorecer las habilidades sociales y por ello debe ser considerado su uso en este sentido (Zabala, 2020)

Desde la antigua Grecia los juegos eran utilizados como esparcimiento social, logrando agrupar un gran número de personas durante espacios de tiempo en el que incluso se prohibían los conflictos bélicos y donde predominaba la paz (De Zousa y Silva, 2021)

La Real Academia Española define los juegos recreativos como conjunto de acciones que se utilizan para la diversión y cuya finalidad más importante es lograr disfrute de quienes las realicen. Entre los rasgos fundamentales que caracterizan a los juegos recreativos, se destacan:

- Toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio.

- Actividades productivas, necesarias para el mantenimiento propio y el de la sociedad toda.
- Diversas formas.
- Tienen carácter individual o colectivo.
- Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente.
- Se desarrolla conforme a reglas, establecidas o improvisadas.
- Acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.
- No están reglamentados por ninguna federación.
- Se centran en el placer producido por la actividad física en sí, la búsqueda de participación grupal, creatividad y sobre todo la ausencia de aprendizajes complejos.
- El valor competitivo se minimiza.
- Sirven como forma de distensión y preparación frente a los avatares de la vida que generan estrés.

Varios autores que han definido el concepto juego; sin embargo, la mayoría coincide en reconocer que entre las características fundamentales del juego se destacan:

- Se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados.
- Es una forma privilegiada de expresión infantil
- Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente.
- Se desarrolla conforme a reglas, establecidas o improvisadas.
- Acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.
- No están reglamentados por ninguna federación.
- Se centran en el placer producido por la actividad física en sí, la búsqueda de participación grupal, creatividad y sobre todo la ausencia de aprendizajes complejos.
- El valor competitivo se minimiza.

Los juegos recreativos no exigen una determinada edad, sexo, o estatus social por lo que cualquier persona puede practicarlos, facilitando la participación comunitaria el juego planificado.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual se va formando y reestructurando progresivamente los conceptos sobre el mundo. Además ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar la personalidad (Nella, 2009), (Sandoval, 2011) (Sánchez y López , 2021)

La acción de jugar es un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás. (Alvarez Ruiz, 2017)

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, se aprende valores morales y éticos.

Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción,

sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños» (Orlick, 1986)

Vigotsky (1980:70) en su teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje pone el énfasis en los mecanismos de influencia educativa, donde la dimensión social del aprendizaje es un aspecto esencial.

A decir de (Vigotsky, 1980) quien propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el individuo, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

Si bien es cierto que el juego ha sido percibido social y culturalmente como una actividad para niños que cumple sólo el objetivo de distraer, alegrar, o sólo para pasar el tiempo, en los contextos escolares se ha reconocido su potencial en cuanto a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, evidenciando su aporte en los resultados. Sin lugar a duda, el ambiente en el que cualquier sujeto se desarrolla incide en su manera de pensar, de sentir y de proyectarse en el mundo. Es por ello que las percepciones de las personas son fuertemente influidas por el medio social, y de esta manera, se comienzan a moldear acciones, en este caso, las formas de enseñar y de aprender; de ahí la importancia de resaltar al juego como un fuerte recurso didáctico que favorece la obtención de los objetivos de la escuela, no sólo en resultados académicos, sino también en los resultados sociales, ya que permite mejorar las relaciones entre la comunidad. (Herrera, 2020)

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. (Tamayo Giraldo, 2016)

A criterio de Rosas (2005) abordado por (Carrión, 2020), manifiesta que el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de las tareas una relevancia esencial.

A criterio de (Tamayo Giraldo, 2016) y con el que coinciden los autores “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, desde un análisis amplio se podría afirmar que la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego, en donde éste es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetero, espontáneo del ser humano, y está inserto en el ADN de las personas. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquiera, sino en una de felicidad, tranquilidad, serenidad y placidez. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar, de hacer parte de algo hasta olvidar su propia individualidad.

El juego representa una de las metodologías activas más dinámicas pues es inspirador y cautivador para los estudiantes, ya que constituye no solo una herramienta eficaz para despertar el fenómeno lúdico, sino que ayuda en las

actividades pedagógicas, siendo capaz de favorecer en la profundización del conocimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje. (Hernández de Jesús y Silva de Jesús , 2021), criterio con el coinciden los autores para el empleo en la investigación.

El segundo Momento: Diagnóstico realizado

Se realizó el diagnóstico de las principales dificultades relacionadas con el uso de los juegos recreativos en el Consejo Popular Hermanos Barcón, perteneciente al combinado deportivo Pedro Téllez Valdés. Para ello se utilizaron los siguientes métodos empíricos: la observación participante, para diagnosticar la problemática existente en las actividades de educación ambiental que se realizan; la entrevista semiestandarizada, permitió conocer los criterios de los activistas sociales y profesores sobre los juegos recreativos utilizados durante su trabajo

La utilización de estos métodos permitió verificar que:

- La no realización de este tipo de juegos propicia que no se sienten motivados por la realización de juegos recreativos, ni cuentan con las habilidades básicas para su desarrollo, participación en las actividades ambientales.
- Los documentos normativos y metodológicos de la Educación ambiental que se utilizan, no orientan explícitamente sobre la utilización de los juegos recreativos, en el proceso de enseñanza ambiental que se realiza.
- Los ejecutores de la educación ambiental de estos años, no reconocen suficientemente los beneficios de la utilización de los juegos recreativos, para mantener una buena integración social, afectiva y deportiva, durante el desarrollo de las actividades.

Se evidenció la escasa utilización de los juegos didácticos dentro de las actividades de educación ambiental como principal dificultad, evidenciando el poco uso de los juegos recreativos en las actividades de educación ambiental en el Consejo Popular Hermanos Barcón.

Tercer momento: Propuesta del juego a desarrollar

En base a (Coble, 1982.), en el momento de elaborar un juego, se deben seguir varios pasos:

- Se deben definir los objetivos, tener claro lo que él desea que los habitantes alcancen a través del juego.
- La actividad permitirá la evaluación, de los procesos y las habilidades mínimas que él desarrollará a lo largo de la ejecución de la actividad, para alcanzar los conocimientos esperados
- Tomar en cuenta de qué forma los implicados se deben dividir, todo el grupo, grupos pequeños o individuales, realizar la actividad, asegurando con esto la efectividad y mayor resultado en esta.
- Al tener definido lo que desea realizar se tiene que seleccionar los materiales y equipos más idóneos para el tipo de juego, de tal forma que su presentación sea capaz de llamar la atención del estudiante.
- Antes de comenzar el juego se debe especificar y detallar las instrucciones y las reglas del juego, asegurando así el logro de los objetivos planificados por el docente al culminar la actividad.

- Teniendo presente todos y cada uno de los pasos en el momento de elaborar un juego, se logrará que este sea didáctico, cuando se adquiera un aprendizaje y al igual que sea capaz de ayudar en el crecimiento desde el punto de vista físico, emocional, intelectual y social de los implicados.

En la elaboración del juego se tuvo en cuenta diferentes aspectos:

1. **Estimulación motriz:** desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras, basadas en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices.
2. **Adecuación del juego a la comunidad:** hacer un análisis de qué necesita y que le interesa habitante de la comunidad para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No realizar esfuerzos agotadores o actividades que no exija de toda su atención. Tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.
3. **Búsqueda de seguridad:** deben ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico, ofrecer un clima de confianza y de seguridad como aspecto prioritario.
4. **Diferenciar la actividad física recreacional:** la espontánea se centra en la evasión y divertimento fuera de la cotidianidad sin exigir mucho esfuerzo personal. Esta no puede desarrollarse pedagógicamente.
5. **La recreación dirigida requiere:** de una actitud activa y participativa, basada en una disposición particular, positiva y favorable al cambio, al desarrollo y progreso que se dan en el tiempo libre. Se en la necesidad de trabajar los siguientes valores ambientales: actividad y movimiento necesarios para su expresión y para asegurar su supervivencia, reconocimiento por parte de los demás del contenido de las normas jurídicas y la toma de decisiones acertadas con relación a combatir los problemas ambientales existentes, la solidaridad y empatía dentro del grupo, la búsqueda de experiencias nuevas y el reconocimiento de los iguales.
6. **Las condiciones para desarrollar un juego recreativo dirigido:** la autogestión de los participantes, los requerimientos de organizaciones, los objetivos prioritarios, la ausencia de contenidos de rendimiento, la participación obligada, comentar hábitos positivos y lograr socialización y cooperación constante.

Para el desarrollo de los juegos recreativos aplicables al Consejo Popular, se tuvo presente además que estos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas y de conocimientos referidos a la legislación ambiental.

Finalidad

La presente actividad de educación ambiental, tiene como finalidad; que comprendan, comuniquen, expresen vivencias, ideas y emociones a través del lenguaje oral y escrito, que la puedan utilizar como instrumento de información y comunicación, mediante el enriquecimiento del vocabulario en todas sus estructuras, vinculando los problemas ambientales existentes con la norma jurídica ambiental aplicable.

De esta forma, se puede decir que mediante el juego se aprende mucho, puesto que este es un recurso muy importante para la enseñanza, especialmente en la dimensión ambiental. Tal como lo señala (Roger, 1990, pág. 57), "Se aprende jugando por cuanto la actividad lúdica constituye a mantener la motivación, el interés y actitud positiva en los estudiantes".

Propósito

El propósito de juego didáctico, es trabajar los ejes transversales de la Educación ambiental, legislación ambiental, Problemas ambientales, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico, con el fin de desarrollar en los habitantes de la comunidad, el proceso de agilidad mental, basado en experiencias significativas, que contribuyan a mejorar su desenvolvimiento, a compartir y a valorar el trabajo realizado en cuanto a la conservación del medio ambiente.

Ejes transversales

Educación ambiental, legislación ambiental, Problemas ambientales, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico.

Objetivos Generales

- Aplicar en habitantes del Consejo Popular el conocimiento sobre las normas jurídicas ambientales existentes, con el fin de satisfacer sus necesidades cognitivas respecto a las mismas.
- Desarrollar en habitantes el pensamiento lógico, facilitando así sus capacidades de asociar los problemas ambientales con la legislación ambiental existente.

Objetivos Específicos

- Establecer actividades lúdicas en las cuales miembros del Consejo Popular se sientan identificados, y puedan desenvolverse en los temas relacionados a los problemas ambientales y su solución a través de la legislación ambiental existente.
- Consolidar los conocimientos, habilidades y destrezas en cuanto a la dimensión ambiental
- Estimular la parte cognitiva por medio de actividades que enriquezcan sus conocimientos en el área de la legislación ambiental y también ayuden a estimular las demás áreas de aprendizaje.

Descripción

Área: Educación ambiental.

Ejes Transversales: Educación ambiental, legislación ambiental, Problemas ambientales, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico.

Bloque de Contenido: el juego simulará en su conjunto el tránsito por un sendero con situaciones existentes dentro del Consejo Popular en el que se reflejan tanto problemas ambientales como normas ambientales.

Propósito: Desarrollar en los habitantes de la comunidad procesos cognitivos que le permitan construir el conocimiento, basado en experiencias significativas para consolidar sus habilidades de lógica, y que contribuyan en su desenvolvimiento, capacidad para comunicarse y de asociar los problemas ambientales con las normas jurídicas ambientales.

¿Cómo jugar?

Se dividirá el personal en dos grupos de 9 integrantes cada uno, quienes competirán durante la realización de 4 actividades deportivas recreativas acumulativas de puntos dentro de las que intercalarán preguntas relacionadas con los problemas ambientales que se detectaron en el Consejo Popular durante el diagnóstico ambiental realizado y la

posible solución de esta con las diferentes normas ambientales existentes. Se premiará con diferente puntuación las diferentes pruebas. El equipo que mayor cantidad de puntos acumule gana el juego.

Primera Prueba

- **Carrera en conducción de balón** durante 7 metros y disparo portería, con regreso al punto de partida. El primer equipo en concluir el ejercicio, tiene el derecho a responder una pregunta relacionada con los Problemas ambientales. De no responder correctamente la pregunta, se le dará la posibilidad de respuesta al otro equipo. Se le otorgará una calificación de 5 puntos por cada participante que ejecute correctamente el ejercicio y responda la pregunta que se le realice relacionadas con la legislación ambiental y los problemas ambientales. Lo que compilaría un total de 40 puntos

Segunda Prueba

- **Carrera de velocidad ida y regreso** de 20 metros. El primer equipo en concluir el ejercicio, tiene el derecho a responder una pregunta relacionada con los Problemas ambientales. De no responder correctamente la pregunta se le dará la posibilidad de respuesta al otro equipo. La calificación a otorgar a cada competidor que ejecute correctamente la prueba será de 5 puntos lo que compilaría un total de 40 puntos

Tercera Prueba

- **Competencia de verdadero o falso referidos a la vinculación de los problemas ambientales con la aplicación de la norma jurídica.** Se leerán fragmentos de normas jurídicas, el equipo que levante la mano con mayor rapidez responderá a que problema ambiental pudiera dar solución dicha norma. Se leerán tres presupuestos legales y se mencionarían tres problemas ambientales para que mencionen la norma jurídica que pudiera darle solución a los mismos. Cada equipo pudiera responder la pregunta que no sea respondida por el equipo anterior. **Se le otorgará 10 puntos por cada respuesta correcta lo que sumará 60 puntos posibles a alcanzar.**

Cuarta Prueba

- **Limpieza del estanque.** Se simulará un estanque en el que se incluirán elementos contentivos o no de este para que los competidores eliminen de estos los elementos contaminantes y las especies exóticas e invasoras que pudiesen existir dentro del mismo. Cada equipo selecciona tres jugadores que competirán en un espacio de dos minutos cada uno, quienes con una vara de pescar realizarán la limpieza del estanque. Cada elemento contaminante o especie exóticas tendrá un valor de 5 puntos. El equipo que mayor cantidad de contaminantes logre sacar será el ganador.

CONCLUSIONES

En los momentos actuales la interdisciplinariedad se hace necesario e imprescindibles para poder abordar de forma integral los fenómenos comunitarios, por esta razón, no es casual que la vinculación del uso de juegos didácticos recreativos, con las actividades de educación ambiental, facilitan en gran medida el empleo de este recurso como vía de incrementar los conocimientos sobre legislación ambiental en la comunidad objeto de estudio.

El uso y desarrollo de los juegos permiten el acercamiento de los habitantes de la comunidad a los problemas ambientales y sus posibles soluciones propiciando el conocimiento y la correcta implementación de la legislación ambiental existente.

El resultado obtenido en la ejecución y desarrollo de los juegos planificados que a su vez forman parte del Programa de educación jurídico ambiental diseñado para el Consejo Popular Hermanos Barcón del Municipio de Pinar del Río, permitió elevar el conocimiento por parte de la comunidad de la normativa ambiental existente e incluso contribuyó al surgimiento de soluciones prácticas de los Problemas ambientales detectados, logrando la vinculación mediante el juego de los problemas ambientales y la norma jurídica que previene a dicho problema.

ÉTICA Y CONFLICTO DE INTERESES

Los autores del manuscrito declaran que han cumplido totalmente con todos los requisitos éticos y legales pertinentes, tanto durante el estudio como en la producción del mismo; que no hay conflictos de intereses de ningún tipo; que todas las fuentes financieras que se mencionan completa y claramente en la sección de agradecimientos; y que están totalmente de acuerdo con la versión final editada del artículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez Ruiz, A. (2017). *Sistema de talleres en función de la Educación para la Paz*. Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas: Centro de Estudios de Educación.
- Boillos , G. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico;: Práctica comparada y análisis de una metodología en Centros de España y Costa Rica. En *Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias*. Universidad La Rioja .
- Carrión, A. A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación Vol. 5, N°. 2, abril – junio* , 132-149.
- Coble, C. R. (1982.). Teacher made ScienceT . *The American Biology Teacher*. 44 (5): , 270-277.
- De Zousa, & Silva , A. (2021). Mobile game and Civic Engagement. *Journal of Community Psychology*.
- Edutechnia. (2024). Importancia del juego en la educación . *Feria de tecnología e innovación para la educación* . Bogotá : Edutechnia.
- Hernández de Jesús , R., & Silva de Jesús , H. (2021). El Juego como metodología activa en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista en Estudios de la Educación*, 4(7), 113-129. <https://doi.org/http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducación/article/view/236>
- Herrera, M. P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Horizonte educativo*.
- Hiuzinga, J. (2000). *Homo Ludens* . España:: Alianza/Emecé.
- Nella, J. a. (2009). El juego en las clases de Educación Física. ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar? *Memoria Académica FaHCE*: 9.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.

- Pérez Ramírez, R. M., & Bueno Pérez, L. (2011). El juego bajo el prisma de la formación ética ambiental en el contexto de la Cultura Física. EFDeportes.com. *Revista Digital. Buenos Aires, Año 16, N° 159*. <http://www.efdeportes.com>.
- Roger, L. (1990). Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires. *La Playade*.
- Sánchez , H., & López , A. (2021). El juego estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje de la matemática. *uniroja.es, dialnet, 14(28)*, 137-156.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación, vol. 44, núm. 2, .*
- Sandoval, R. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa, 14(26)*.
- Tamayo Giraldo, A. &. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 13(1)*, , 105-128.
- Vigotsky, L. (1980). El Desarrollo de los Procesos Mentales Superiores. *Editorial Gúyalbo. Barcelona- España*.
- Vilanova, S. M. (2011). Las concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje en docentes universitarios de ciencias. *Revista Iberoamericana de Educación Superior, II(3)*, , 53-75.
- Zabala, N. (2020). Juegos cooperativos para la transformación social. *Lumen, Buenos Aires*.